

**Technische Universität Berlin**

Institut für Psychologie und Arbeitswissenschaft  
Fachgebiet Differentielle Psychologie & Persönlichkeitspsychologie

## **„Identität und Internet“**

**Der virtuelle Raum als Labor für Ich-Konstruktionen**

Diplomarbeit

unter der Leitung von

Prof. Dr. Peter Schmuck

und der Betreuung von

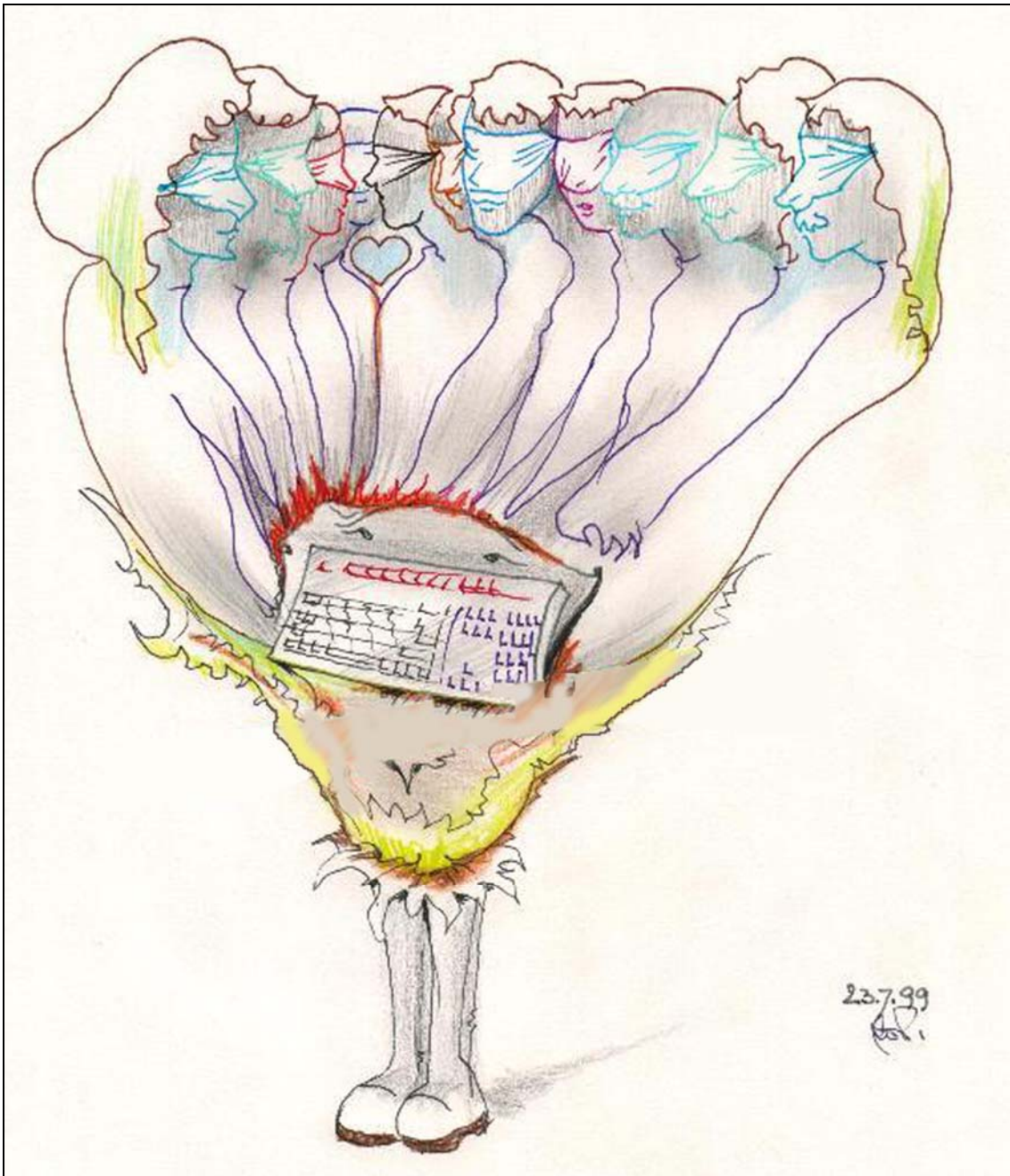
Dr. Günter Mey, Fachgebiet Entwicklungspsychologie  
im Institut für Soziologie

Diplomand:

Rolf Götzke  
Wartburgstr.52  
10823 Berlin  
E-Mail: mail@rolf-goetzke.de

Matrikel-Nr.: 179079

Berlin, Dezember 2002



„[...] es trifft sich ein Haufen Leute, die eigentlich gedachte Leute sind. Weil sie sich gegenseitig nicht sehen. Sie chatten miteinander mit fast großer Eiseskälte, obwohl fast jedes Ding von unten hoch aus dem Bauch ´rauskommt. Diese Tastatur hängt nicht umsonst da unten, und das ganze steht auf einem einzigen Fuß. Es ist nicht ihr zweites Bein, die sind im Leben ganz anders. Diejenigen, die da d´rin herumsausen, sitzen ja da wie die Ölgötzen voreinander. Sie bestaunen sich gegenseitig, obwohl sie sich nicht sehen können. [...] Und wenn sie etwas lesen, können sie es innerhalb der Binden, denn sie lesen ja jeder für sich etwas ganz ander´s ´raus, als es eventuell geschrieben ist. [...] Das ist das mit der Augenbinde, wie man sich gegenseitig etwas vormachen kann. [...] und da ist jetzt das kalte Herz...“

*Zeichnung und Kommentar von Bob Nathan (mit freundlicher Genehmigung)*

Und wenn wir die ganze Welt durchreisen, um das Schöne zu finden: Wir mögen es in uns tragen, sonst finden wir es nicht.

Though we travel the world over to find the beautiful, we must carry it with us, or we find it not.

*Ralph Waldo Emerson*

---

## Inhaltsverzeichnis

		Seite
1	Einleitung .....	11
2	Theoretischer Hintergrund .....	14
2.1	Was ist Identität?.....	14
2.2	Die Geburt des Identitätskonzepts – E. H. Erikson .....	15
2.2.1	Das Instanzenmodell Eriksons .....	15
2.2.2	Lebenszyklusmodell und Ich-Identität .....	17
2.3	Identität als Ergebnis symbolischer Interaktion – G. H. Mead .....	23
2.4	Identität in der Postmoderne .....	24
2.4.1	Selbst-Auflösung: K. Gergens Konzept des „saturated self“ .....	25
2.4.2	Identität als Arbeits-Projekt – Die Patchwork-Identität H. Keupps.....	27
2.5	Identität im virtuellen Raum .....	29
2.5.1	Über die Qualität des virtuellen Raumes.....	30
2.5.2	Über Computer und Menschen im virtuellen Raum .....	33
2.5.2.1	Über den Einfluss und die Beziehung von Mensch und Computer .....	33
2.5.2.2	Der Ruf in den Cyberspace – Computervermittelte Kommunikation und Chat .....	36
2.5.3	Identität im Internet.....	41
2.6	Konkretisierung der Fragestellung.....	43
3	Empirische Untersuchung .....	46
3.1	Die Wahl einer qualitativen Forschungsstrategie .....	46
3.1.1	Theoretische Aspekte qualitativer Sozialforschung .....	47
3.1.2	Gütekriterien in der qualitativen Forschung.....	49

3.2	Die Grounded Theory .....	52
3.3	Der Untersuchungsprozess.....	55
3.3.1	Methodisches Vorgehen.....	55
3.3.2	Vorstudie: Teilnehmende Beobachtung in Internet-Cafés .....	56
3.3.3	Hauptstudie.....	59
3.3.3.1	Die Auswahl der Interview-Partner.....	59
3.3.3.2	Das problemzentrierte Interview .....	61
3.3.3.3	Themenfelder des Interview-Leitfadens.....	62
3.3.3.4	Die Durchführung der Interviews.....	67
3.4	Die Auswertungsphase.....	68
3.4.1	Erste Auswertungsphase .....	69
3.4.1.1	Mottofindung.....	69
3.4.1.2	Nacherzählung.....	70
3.4.2	Zweite Auswertungsphase.....	72
3.4.2.1	Das offene Kodieren.....	72
3.4.3	Dritte Auswertungsphase .....	78
3.4.3.1	Das axiale Kodieren .....	78
4	Darstellung der Ergebnisse.....	80
4.1	Kurzer Überblick über die Interviewpartner.....	80
4.2	Ergebnisdarstellung Elsa.....	80
4.2.1	Vorstellung meiner Interviewpartnerin .....	80
4.2.2	Zur Gesprächsdynamik .....	81
4.2.3	Fallgeschichte Elsa.....	82
4.3	Ergebnisdarstellung Bob Nathan .....	94
4.3.1	Vorstellung meines Interviewpartners .....	94
4.3.2	Zur Gesprächsdynamik .....	95
4.3.3	Fallgeschichte Bob Nathan.....	96

4.4	Ergebnisdarstellung Angel.....	108
4.4.1	Vorstellung meines Interviewpartners .....	108
4.4.2	Zur Gesprächsdynamik .....	109
4.4.3	Fallgeschichte Angel.....	110
5	Diskussion .....	124
5.1	Vergleich der Strategien der Interview-Partner .....	124
5.2	Diskussion der Ergebnisse im Spiegel der Fragestellung und des theoretischen Hintergrundes .....	133
5.2.1	Überlegungen zur Konstruktion von Identität im virtuellen Raum.....	133
5.2.2	Reflexionen über die Motive für das Aufsuchen der Virtualität.....	136
5.2.3	Gedanken zur Erlebniswelt und Bedeutung des virtuellen Raumes .....	139
5.2.4	Zu Auswirkungen und Folgen des Identitätserlebens in der Virtualität.....	141
6	Zusammenfassung und Ausblick.....	148
7	Literaturverzeichnis.....	152
8	Abbildungsverzeichnis .....	157
9	Anhang .....	158

# 1 Einleitung

In der vorliegenden Diplomarbeit geht es um die Konstruktion von Identität im virtuellen Raum, speziell im Internet Relay Chat<sup>1</sup>. Der IRC stellt einen Dienst des Internets dar, in dem eine Echtzeit-Kommunikation per Tastatur und Bildschirm möglich ist, an der sich beliebig viele Gesprächspartner beteiligen können.

In den letzten Jahren ist ein Anstieg der Anzahl von virtuellen Kommunikationsforen wie dem IRC zu verzeichnen. Hierbei verlagerte sich der Schwerpunkt der Bedeutung des Mediums von der Wissenschaft hin zu einem populären Instrument der Massenkommunikation. Laut einer von ARD und ZDF in Auftrag gegebenen Studie hatten im Jahr 2001 28,8% der Deutschen ab 14 Jahren einen Zugang zum Internet; 48,3% aller Männer und 30,1% aller Frauen waren im gleichen Zeitraum „im Netz“ aktiv, und 18% aller Bundesbürger hielten sich wenigstens einmal pro Woche im Chat auf – Tendenz steigend. Als Nutzungsmotive für den Internet-Gebrauch gaben 16% der Befragten, „sich dann nicht alleine zu fühlen“ und 42% „weil es ihnen Spaß macht“ an. 52% der Gesamtbevölkerung hatten schon einmal geschattet, und 18% chatteten regelmäßig einmal pro Woche. Die durchschnittliche Online-Nutzungsdauer der Bundesbürger im Jahr 2001 betrug 107 Minuten an 4,3 Tagen pro Woche – vorwiegend in der Zeit zwischen 18 und 21 h (ARD/ZDF, 2002). Der Vormarsch des virtuellen Raumes scheint unaufhaltsam.

Zunehmend erreichen uns Berichte über die Medien von internetsüchtigen Jugendlichen, die versuchen, sich mit Hilfe der Kommunikationsmöglichkeiten des Internets vom Elternhaus zu lösen. Auch von „ganz normalen Bürgern“ im Alter von 35 bis 40 Jahren ist die Rede, die beruflich erfolgreich sind, zumeist in festen, jedoch unbefriedigenden Partnerschaften leben und versuchen, reale Probleme im Chat zu lösen (Steinkohl, 2001). Es ist unverkennbar, dass die Virtualität längst in unser Leben Einzug gehalten hat und eine tagtäglich subjektiv konstruierte Realität für Millionen von Internet-Nutzern weltweit darstellt. Die Folge dieser Entwicklung ist, dass sich die gesellschaftlichen Strukturen offenbar von der modernen Industriegesellschaft zu einer postmodernen Informationskultur wandeln. Mit diesem gesellschaftlichen Umbruch gehen Veränderungen auf kommunikativer, persönlicher und psychosozialer Ebene der einzelnen Individuen einher, die in dieser empirischen Forschungsarbeit von besonderem Interesse sind.

---

<sup>1</sup> Im Folgenden wird Internet Relay Chat als IRC oder Chat bezeichnet.

Es gibt bereits eine Vielzahl von Publikationen, die sogenannte „virtuelle Identitäten“ aus soziologischer und sozialpsychologischer Sicht beschreiben und untersuchen. Auch zur Konstruktion von Identität in der Postmoderne finden sich zahlreiche wissenschaftliche Theorien. Forschungen jedoch zur Konstruktion und dem subjektiven Erleben von Identität im virtuellen Raum sind rar – genau dies soll in der vorliegenden Arbeit untersucht werden. Dabei gilt es einerseits herauszuarbeiten, welche Identitätsaspekte sich bei der computervermittelten Kommunikation gegenüber alltäglichen Identitätsaspekten zeigen; zudem werden Motivationen für den Aufenthalt im virtuellen Raum sowie sich dort abspielende Entwicklungsprozesse von Identität exploriert.

Die Arbeit untergliedert sich in neun Kapitel. Im Anschluss an diese Einleitung werden im theoretischen Teil dieser Arbeit zunächst unterschiedliche Identitätskonzepte vorgestellt. Das Identitätskonzept E. H. Eriksons, das weiterhin als Basis neuerer Identitätstheorien dient, bildet hierbei die Grundlage für mein weiteres Vorgehen. Den klassischen Ansatz der Ich-Identität stelle ich in der Folge dem symbolischen Interaktionismus von G. H. Mead und zwei weiteren postmodernen Identitätstheorien gegenüber. Abschließend wird in diesem Kapitel über den Weg der Betrachtung fachübergreifender Theorien zu der Qualität des virtuellen Raumes, seiner Bedeutung für das mit Computern interagierende Subjekt, den Merkmalen computervermittelter Kommunikation sowie Identität im virtuellen Raum die Fragestellung zugespitzt.

Im Anschluss an den theoretischen Teil widme ich mich im dritten Kapitel der methodisch-empirischen Vorgehensweise. Hierzu möchte ich auf die Wahl einer qualitativen Forschungsstrategie eingehen und die von mir eingesetzten Auswertungsmethoden, die Grounded Theory und das Zirkuläre Dekonstruieren, vorstellen. Anschließend stelle ich den Untersuchungsprozess vor, der aus einer kleinen Vor- und einer Hauptstudie besteht. Für die Hauptstudie wurden drei sich in unterschiedlichen Lebensphasen befindliche Interview-Partner ausgewählt.

Im vierten Kapitel werden die aus der Auswertungsphase gewonnenen Ergebnisse im Rahmen von Fallgeschichten beschrieben – unter Zuhilfenahme der sich aufeinander beziehenden Kategorien, die in einem der Grounded Theory zugrunde liegenden Kodierparadigma verortet werden.

In einem kontrastierenden Fallvergleich sollen im fünften Kapitel wesentliche Gemeinsamkeiten und Unterschiede bezüglich der Strategien meiner Interview-Partner

herausgearbeitet und im Spiegel der Fragestellung und des theoretischen Hintergrundes diskutiert werden.

Im sechsten Kapitel fasse ich wesentliche Erkenntnisse dieser Forschungsarbeit zusammen. Nach den Literatur- und Abbildungsverzeichnissen finden sich schließlich im Anhang das Beobachtungsprotokoll der Vorstudie, der Interview-Vertrag, der Interview-Leitfaden, der soziodemografische Fragebogen, die Transkriptionsregeln für die durchgeführten Interviews sowie die kommentierte, exemplarische Auswertung eines Interviews.

## **Abstract der Diplomarbeit**

Im Rahmen der vorliegenden Arbeit wurde die Frage erörtert, auf welche Weise Identität im virtuellen Raum – speziell in dem Medium Internet Relay Chat (IRC) – konstruiert wird und inwieweit sie dort Entwicklungsprozesse erfährt. Dabei galt es einerseits zu untersuchen, welche Identitätsaspekte sich in der computervermittelten Kommunikation gegenüber alltäglichen Identitätsaspekten zeigen und andererseits, wie Identität im virtuellen Raum erlebt wird und welche Gründe und Motivationen für ein Identitätserleben in der Virtualität zu explorieren sind.

Im theoretischen Teil der vorliegenden Arbeit wurde zunächst ausführlich die „klassische“ Identitätstheorie von E. H. Erikson und dann die weiteren Identitätsmodelle von G. H. Mead und zwei Vertretern postmoderner Konzepte, K. Gergen und H. Keupp, vorgestellt. Im Zuge der Annäherung an die Fragestellung kamen dann theoretische Überlegungen aus mehreren Disziplinen zu der Beschaffenheit des virtuellen Raumes und dem wechselseitigen Einfluss innerhalb der Mensch-Computer-Beziehung zum Tragen, bevor die Bedeutung und Merkmale der computervermittelten Kommunikation und der aktuelle Forschungsstand zum Thema Identität im Internet behandelt wurden. Abschließend wurden die unterschiedlichen Identitätskonzepte miteinander verglichen und mit Hilfe der gewonnenen Erkenntnisse die Fragestellung präzisiert.

Um vor allem einen intrasubjektiven Zugang zu in der Virtualität ablaufenden Identitäts- und Erlebnisprozessen zu erhalten, habe ich mich für eine qualitative Forschungsstrategie entschieden. Ich näherte mich dem Forschungsfeld an, indem ich im Rahmen einer Vorstudie teilnehmende Beobachtungen in Internet-Cafés durchführte, um das Verhalten von Chattern zu protokollieren. Aus den so gewonnenen Erkenntnissen, den Literaturrecherchen und eigenen Vorüberlegungen wurde ein Interview-Leitfaden entwickelt und Kriterien für die Auswahl von Interview-Partnern herausgearbeitet, mit dem Ziel, problemzentrierte Interviews durchzuführen (Witzel, 1982). Aus mehreren durchgeführten Interviews wurden dementsprechend drei der Auswertung zugeführte Fälle ausgewählt. Die Interview-Partner befanden sich in unterschiedlichen Lebensphasen, da die Gültigkeit des von Erikson vorgeschlagenen Identitäts-Moratoriums über die Adoleszenz hinaus untersucht werden sollte. Bezüglich der Auswertung habe ich mich für eine Kombination der qualitativen Methoden Grounded Theory (Glaser & Strauss, 1967) und Zirkuläres Dekonstruieren (Jaeggi, Faas & Mruck, 1998) entschieden.

Als Ergebnis dieser Arbeit wurden in drei Fallgeschichten die zentralen, herausgearbeiteten Kategorien der jeweiligen Interview-Partner vorgestellt und in Beziehung zueinander gesetzt. Die gemeinsamen und unterschiedlichen Strategien wurden herausgearbeiteten und dann in Bezug auf den theoretischen Hintergrund und die Fragestellung diskutiert, bevor ein Erklärungsmodell vorgestellt wurde.

Es zeigte sich, dass der virtuelle Raum durch die subjektiv empfundene Unmittelbarkeit von Kontakten als psychodynamischer Raum aufzufassen ist und aufgrund von Lebenskrisen aufgesucht wird. Die Motivation, Identität im virtuellen Raum zu erleben, entspringt überwiegend der Möglichkeit des Auslebens unterrepräsentierter Selbstanteile. Das Kontakterleben erfährt in der Virtualität durch die Abwesenheit des Körperlichen und der damit einhergehenden imaginationsfördernden Wirkung eine polarisierende Verstärkung oder Verfremdung. Demnach ist die Kontaktsuche im Kommunikationsmedium Chat zumeist durch selektive oder konfrontative Strategien geprägt. Die Bedeutung des Identitätserlebens in der Virtualität für das reale Leben fällt äußerst unterschiedlich aus. Dabei zeigte sich, dass – auf Grundlage des auf Integrität bedachten Identitätskonzept Eriksons – der Umgang mit einem „Integritätsvakuum“, das im Spannungsfeld zwischen real und virtuell gelebten Selbstanteilen entsteht, maßbeglich von biographischen Bezügen abhängt. Demnach sind vor allem eher biographisch belastete Personen, die schon im Alltag unterrepräsentierte Selbstanteile aus einem integrierten Identitätskonzept ausgrenzen und sich dann in der Virtualität erfahren und dabei bevorzugt von der eigenen Identität verschiedene Kontakte meiden, in Gefahr, eine erstarrte Identität zu entwickeln, indem sie virtuell gelebte Selbstanteile im realen Leben und reale Selbstanteile in der Virtualität leugnen. Für Personen mit einer im Sinne Eriksons eher integrierenden Identität hingegen bietet der virtuelle Raum ein Entwicklungspotential, indem virtuell erprobte Selbstanteile, die sich mit „unidentischen“ Kontakten konfrontieren, in eine mit sich identische Identität integriert werden können. Mit Hilfe postmoderner Identitätskonzepte konnten die ausgearbeiteten Ergebnisse nicht erfasst werden, da deutlich wurde, dass sich das Gelingen von Identität im virtuellen Kontext ohne die Kriterien des biographischen Bezugs und des Konzepts einer integrierten Identität nicht hinreichend erklären lässt.

Es wäre wünschenswert, die Forschung bezüglich der Relevanz des Zusammenspiels von virtuellen Gemeinschaften und lebensgeschichtlichen Bezügen auf die Identitätsentwicklung des Anwenders voranzutreiben. Ziele dabei könnten u.a. weitläufigere psychologische und

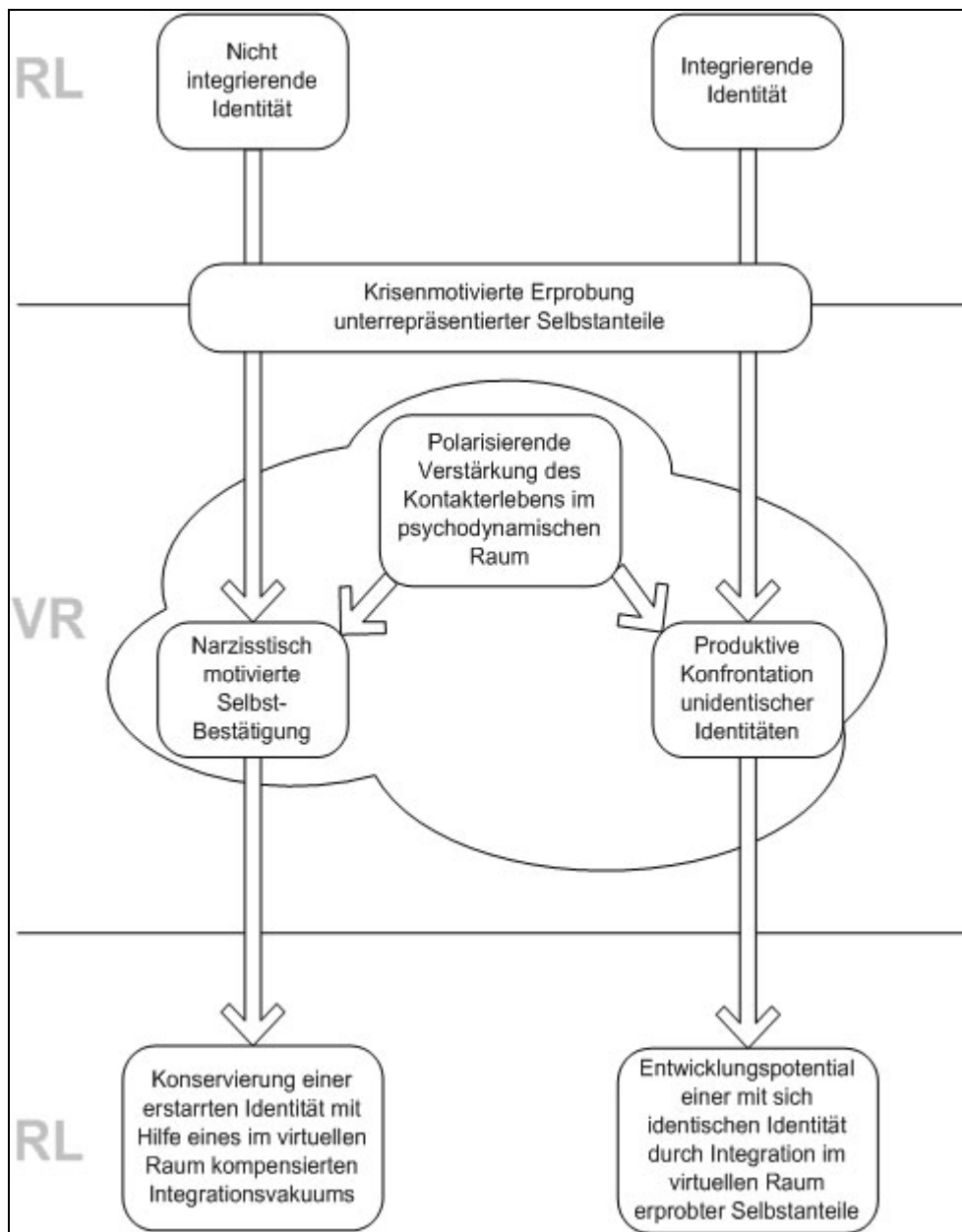
pädagogische Studien und Untersuchungen in größerem Umfang sein. Damit könnten Ergebnisse mit einer höheren Verallgemeinerbarkeit erzielt werden. Die so gewonnenen Erkenntnisse könnten genutzt werden, indem z.B. in Schulklassen über Chancen und Risiken der Internet-Nutzung diskutiert und aufgeklärt wird, um einem Anstieg der Internet-Sucht präventiv zu begegnen und einen produktiven, kreativen Umgang mit der Virtualität zu fördern.

Meine Einstellung gegenüber den virtuellen Welten und Identitäten hat sich im Verlauf dieser Diplomarbeit drastisch gewandelt.

Das anfängliche Gefühl eines latent vorhandenen Unbehagens gegenüber der Virtualität und den mir obskur erscheinenden Chat-Gewohnheiten von Bekannten ist nach und nach durch die intensive Beschäftigung mit den Interview-Partnern und deren Geschichte einer eher nüchternen Betrachtungsweise auf die uns umgebende virtuelle Welt gewichen. Mir wurde zunehmend deutlich, dass die Virtualität für viele Anwender einen realen Lebensraum darstellt, dessen Bedeutung man nicht unterschätzen sollte. In diesem Zusammenhang war ich mir zunehmend im Klaren darüber, dass die Virtualität eben nicht nur eine „fiktive Spielwiese“ für neue Identitätskreationen darstellt. Der Eindruck, der sich mir im Vorfeld auf der Basis der postmodernen Literatur und den reißerischen Medienberichten aufdrängte, dass sich Menschen in ständigem Identitätswandel befänden und sich flexibel jedem ihrer Lebensräume anpassten, bestätigte sich im Zuge der Auswertung der Interviews für mich nicht. Bemerkenswert war die Beobachtung, dass die Virtualität meinen Chat-erprobten Interview-Partnern offenbar eine Chance zur Entwicklung der Identität bietet, die sich aus dem Ausleben im realen Leben unterdrückter Selbstanteile ergibt. Überraschend war für mich, dass meine Interview-Partner – im Gegensatz zu verbreiteten Klischees – kein Interesse daran zeigten, sich im virtuellen Raum zu „verfremden“; im Gegenteil: der Wunsch nach einer im realen Leben integrierten Identität war überdeutlich – ging es doch allen meinen Interview-Partnern letztlich darum, im realen Leben eine durch Intimität gekennzeichnete Beziehung einzugehen.

Diese Arbeit möchte einen Beitrag zur Identitätsforschung leisten, indem ich mit ihr versucht habe zu zeigen, dass trotz der zunehmenden Durchdringung unserer postmodernen Lebenswelt mit technisch und somit künstlich erschaffenen, psychodynamischen Welten und Räumen Identitätsprozesse erklärbar sind – mit dem Eriksonschen Verständnis von Identität als kohärentem und lebendigem Gefühl von sich selbst.

## Auszug aus der Diskussion



**Abbildung 13:** Modell der virtuell erprobten Identität

Das Modell zeigt zwei polarisierte Wege einer nicht integrierenden und einer „gesunden“, integrierenden Identität durch die Erfahrungen mit der Virtualität, indem auch die Auswirkungen auf das Identitätserleben im realen Leben beschrieben werden. Bezogen auf die Ergebnisse meiner Auswertungen sollen diese beiden Formen der Identität Pole eines Kontinuums markieren, in dem vermutlich die Mehrheit der Chatter anzusiedeln ist. Zur

Veranschaulichung sollen in dem Modell jedoch die Extreme einander gegenübergestellt werden.

Ausgangspunkt aller meiner Interview-Partner und ursprüngliche Motivation, mit dem Chatten zu beginnen, ist eine Lebenskrise, die den Erlebnisraum des Alltags zunehmend einschränkt und durch Beziehungsprobleme gekennzeichnet ist, die unter größten Anstrengungen als nicht mehr lösbar erscheinen.

...

Im virtuellen Raum erfahren sie, dass bedingt durch Vortäuschungen „falscher“ Identitäten und spontan entstehende, „tiefe“ Gespräche, die aus der Körperlosigkeit des Mediums und der *Unmittelbarkeit* der persönlichen Kontakte resultieren, Empfindungen und Kontakterlebnisse eine polarisierende Verstärkung erfahren, die eine Nähe produzieren, die im realen Leben nur bedingt erfahren werden kann.

...

Ein Teil meiner Interview-Partner nutzen den virtuellen Raum als psychodynamischen Raum, um ihre im realen Leben unterdrückten, ungelebten Selbstanteile einzusetzen, und diese im virtuellen Raum bestätigen zu lassen. Dabei suchen sie selektiv nach Kontakten, die zu ihnen „passen“, d.h. den individuellen Vorstellungen bezüglich Werte, Normen und Verhaltensweisen genügen, die nicht *fremd* sind, um Konfrontationen mit nicht einschätzbaren, Unsicherheit stiftenden Folgen zu vermeiden. Ins Extreme geführt, bedeutet dieses Vorgehen eine narzisstisch motivierte Selbstbestätigung, was dazu dienen kann, mit Hilfe der im virtuellen Raum präsentierten, virtuellen Identität<sup>1</sup>, die vorwiegend aus den im realen Leben unterrepräsentierten Selbstanteilen zusammengesetzt ist, Anerkennung und Zuneigung zu erfahren, die im Alltag eher versagt bleibt.

Im Gegensatz dazu würde nach dem Modell eine im Sinne Eriksons integrierende Identität die produktive Konfrontation mit unidentischen, d.h. von der eigenen sich unterscheidenden, Identitäten im virtuellen Raum suchen, indem die in der Virtualität ausgelebten und im Alltag unterrepräsentierten Selbstanteile in einem – im Sinne der kontinuierlichen Identität – integrierten Gesamtkonzept von Identität, auch nach dem Übergang zurück in die reale Welt eingebettet bleiben und dort nicht verleugnet werden.

...

Insofern könnte der virtuelle Raum einer integrierenden, mit sich identischen Identität (vgl. Mey, 1999, S.319) ein Entwicklungspotential bieten; Selbstoffenbarung und Selbsterkundung

---

<sup>1</sup> Döring definiert virtuelle Identität als „Präsentation bei computervermittelter Kommunikation“ (siehe Kapitel 2.5.3).

könnten unter diesen Bedingungen demzufolge jenseits von Täuschung und Lüge gefördert werden, wie Bahl, Bruckman und Turkle annehmen (siehe Kapitel 2.5.3).

...

Da der virtuelle Raum eine psychische Realität verkörpert, dem es jedoch an Körperlichkeit gebricht, wird vermutlich die Diskrepanz zwischen der durch die Verstärkungen der Virtualität bedingten, intensiven Nähe und der Körperlosigkeit von Beziehungen als besonders schmerzlich empfunden.

...

Da die Erfahrung von Nähe im realen Leben von einigen meiner Interview-Partner jedoch eher nicht erlebt werden kann, scheinen diese ihre „erstarrte Identität“<sup>2</sup> zu konservieren, indem sie ihre im virtuellen Raum reaktivierten Selbstanteile, die im realen Leben weiterhin unerprobt und ungelebt bleiben, in der Virtualität wiederholt ausleben müssen, um damit das unangenehme Integrationsvakuum, das de facto ein Entwicklungspotential darstellt, aufzufüllen – eine vermutlich die Internet-Sucht begünstigende Option.

---

<sup>2</sup> Krappmann beschreibt die Erstarrung von Identität neben deren Zerfall als eine mögliche Gefahr innerhalb eines Identitätsentwicklungs-Prozesses. Dabei wird die erstarrte Identität zwar anerkannt, ist aber „hohl“ und „sinnentleert“ (siehe Kapitel 2.2.2).

---

## 7 Literaturverzeichnis

- ARD/ZDF. (2002). *Online-Studie 2001*. Verfügbar unter: <http://www.das-erste.de/studie/ardonl01.pdf> [16.05.2002]
- Bahl, A. (1997). *Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet*. München: KoPäd.
- Barloewen, C. v. (1998). *Der Mensch im Cyberspace. Vom Verlust der Metaphysik und dem Aufbruch in den virtuellen Raum*. München: Diederichs.
- Baudrillard, J. (1987). *Das andere Selbst*. Wien: Passagen.
- Böhm, A.; Legewie, H. & Muhr, T. (1992). *Kursus Textinterpretation. Lehr- und Arbeitsmaterialien* (Bericht aus dem interdisziplinären Forschungsprojekt ATLAS 92-3). Berlin: TU Berlin.
- Bortz, J. (1984). *Lehrbuch der empirischen Forschung*. Berlin, Heidelberg: Springer.
- Brinker, K. & Sager, S. F. (1996). *Linguistische Gesprächsanalyse. Eine Einführung*. Berlin: Erich Schmidt.
- Bruckman, A. (1992, 12.10.2001). *Identity Workshop. Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality* [Online-Dokument]. Verfügbar unter: <http://www.cc.gatech.edu/~asb/papers/> [12.10.2001]
- Bühl, A. (1997). Die virtuelle Gesellschaft - Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace. In L. Gräf & M. Krajewski (Hrsg.), *Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk* (S. 39-59). Frankfurt am Main: Campus.
- Bülow, E. (1990). Sprechakte und Textsorte telefonischer Kommunikation, *Forschungsgruppe Telekommunikation* (Telefon und Gesellschaft, Bd. 2, S. 300-312). Berlin: Spiess.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow. The Psychology of optimal Experience*. New York: HarperCollins.
- Dabiri, G. & Helten, D. (1998). *Psychologische Grundlagenstudie zum Phänomen Internet Relay Chat. Qualitative Analyse der Bedeutungsschwerpunkte für die Anwender*. Freie Universität Berlin, Unveröffentlichtes Manuskript einer Diplomarbeit, Freie Universität Berlin, Berlin.
- Debatin, B. (1997). *Analyse einer öffentlichen Gruppenkonversation im Chat-Room. Referenzformen, kommunikationspraktische Regularitäten und soziale Strukturen in einem kontextarmen Medium*. Paper presented at the Jahrestagung der Fachgruppe Computervermittelte Kommunikation der DGpuK, München.
- Dennett, D. C. (1994). *Philosophie des menschlichen Bewußtseins*. Hamburg: Hoffmann und Campe.
- Döring, N. (1996). Führen Computernetze in die Vereinsamung? *Gruppendynamik*, 27 (3), 289-307.
- Döring, N. (1997). Identitäten, Beziehungen und Gemeinschaften im Internet. In B. Batinic (Hrsg.), *Internet für Psychologen* (S. 299-336). Göttingen: Hogrefe.
- Döring, N. (2000a). Identität + Internet = Virtuelle Identität? *forum medienethik*, 2, 65-75.
- Döring, N. (2000b). Romantische Beziehungen im Netz. In C. Thimm (Hrsg.), *Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Netz* (S. 39-70). Opladen: Westdeutscher Verlag.

- 
- Erikson, E. H. (1968). *Kindheit und Gesellschaft*. Stuttgart: Klett.
- Erikson, E. H. (1980). *Jugend und Krise*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Erikson, E. H. (2000). *Identität und Lebenszyklus*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Flick, U. (1995). *Qualitative Forschung. Theorie, Methoden, Anwendungen in Psychologie und Sozialwissenschaften*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Flick, U.; Kardorff, E. v.; Keupp, H.; Rosenstiel, L. v. & Wolff, S. (Hrsg.). (1995). *Handbuch Qualitative Sozialforschung. Grundlagen, Konzepte, Methoden und Anwendungen*. Weinheim: Beltz.
- Flick, U.; Kardorff, E. v. & Steinke, I. (Hrsg.). (2000). *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Flusser, V. (1996). *Kommunikologie*. Mannheim: Bollmann.
- Frindte, W. & Köhler, T. (Hrsg.). (1999). *Kommunikation im Internet*. Frankfurt am Main; Berlin; Bern; Bruxelles; New York; Wien: Lang.
- Funkhouser, G. R. & Shaw, E. F. (1990). How synthetic experience shapes social reality. *Journal of Communication*, 40, 75-87.
- Gergen, K. J. (1991). *The Saturated Self. Dilemmas of Identity in Contemporary Life*. Washington: BasicBooks.
- Gräf, L. (1997). Locker verknüpft im Cyberspace. Einige Thesen zur Änderung sozialer Netzwerke durch die Nutzung des Internet. In L. Gräf & M. Krajewski (Hrsg.), *Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk* (S. 99-124). Frankfurt am Main: Campus.
- Habermas, J. (1981). *Theorie des kommunikativen Handelns* (Handlungsrationalität und gesellschaftliche Rationalisierung ed. Bd. 1). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Hahn, A.; Niesing, A.; Heer, A.; Hecht, B. & Jerusalem, M. (2000). *Pilotprojekt zur Internetsucht: Ergebnisse der ersten Pilotstudie in Deutschland*. Stress und Sucht im Internet (SSI), Projekt am PSILab der Humboldt-Universität Berlin. Verfügbar unter: [http://www.internetsucht.de/publikationen/internetsucht\\_kurzpraesentation.pdf](http://www.internetsucht.de/publikationen/internetsucht_kurzpraesentation.pdf) [08.11.2002]
- Jaeggi, E.; Faas, A. & Mruck, K. (1998). Denkverbote gibt es nicht! Vorschlag zur interpretativen Auswertung kommunikativ gewonnener Daten (2. überarb. Fassung). *Forschungsbericht aus der Abteilung Psychologie im Institut für Sozialwissenschaften der Technischen Universität Berlin, Nr. 98-2*.
- James, W. (1890). *The principles of psychology*. New York: H. Holt and company.
- Kerckhove, D. d. (1998). Brauchen wir, in einer Realität wie der unseren, noch Fiktionen. In G. Vattimo & W. Welsch (Hrsg.), *Medien - Welten - Wirklichkeiten* (S. 187-200). München: Fink.
- Keupp, H. (1988). Auf dem Weg zur Patchwork-Identität. *Verhaltenstherapie & psychosoziale Praxis*, 4/88, 425-438.
- Keupp, H. (1997). Diskursarena Identität. In H. Keupp & R. Höfer (Hrsg.), *Identitätsarbeit heute. Klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung* (S. 11-39). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Keupp, H. & Höfer, R. (Hrsg.). (1997). *Identitätsarbeit heute. Klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- King, S. A. (1996). *Is the internet addictive, or are addicts using the internet?* Verfügbar unter: <http://webpages.charter.net/stormking/iad.html> [05.10.2002]

- Köhler, T. (1999). Sozialwissenschaftliche Theorien und Befunde zur computervermittelten Kommunikation. In W. Frindte & T. Köhler (Hrsg.), *Kommunikation im Internet*. Frankfurt am Main; Berlin; Bern; Bruxelles; New York; Wien: Lang.
- Krappmann, L. (1997). Die Identitätsproblematik nach Erikson aus einer interaktionistischen Sicht. In H. Keupp & R. Höfer (Hrsg.), *Identitätsarbeit heute. Klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Kraus, W. (2000). *Identitäten zum Reden bringen. Erfahrungen mit qualitativen Ansätzen in einer Längsschnittstudie* [Online-Journal]. Forum Qualitative Sozialforschung. Verfügbar unter: <http://www.qualitative-research.net/fqs-texte/2-00/2-00kraus-d.htm> [18.05.2002]
- Kraut, R.; Patterson, M.; Lundmark, V.; Kiesler, S.; Mukopadhyay, T. & Scherlis, W. (1998). Internet Paradox. A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 4.
- Lamnek, S. (1995). *Qualitative Sozialforschung* (Bd. 1. Methodologie). Weinheim: Beltz, Psychologie Verlags Union.
- Legewie, H. (1987). Interpretation und Validierung biographischer Interviews. In G. Jüttemann & H. Thomae (Hrsg.), *Biographie und Psychologie* (S. 138-150). Berlin, Heidelberg, New York: Springer.
- Legewie, H. (1995). Feldforschung und teilnehmende Beobachtung. In U. Flick, E. v. Kardorff, H. Keupp, L. v. Rosenstiel & S. Wolff (Hrsg.), *Handbuch Qualitative Sozialforschung. Grundlagen, konzepte, Methoden und Anwendungen* (S. 189-193). München: Psychologie Verlags Union.
- Legewie, H. (1999). *Werkstattbuch Qualitative Sozialforschung: "Der Zug in die Peripherie"*. Institut für Sozialwissenschaften, Abteilung Psychologie, Atlas- Archiv für Qualitative Sozialforschung, TU Berlin, Berlin.
- Legewie, H. & Ehlers, W. (1994). *Knaurs moderne Psychologie. Neu bearbeitete und wesentlich erweiterte Ausgabe*. München: Droemer Knaur.
- Leithäuser, T. & Leicht, P. (2001). *Junge Erwachsene im Netz. Kommunikation und Identitätsbildung in Chats und Online-Rollenspielen*. Universität Bremen. Verfügbar unter: <http://www.uni-bremen.de/~ipsnet/jein/html/berichthtml.htm> [09.05.2002]
- Lenke, N. & Schmitz, P. (1995). Geschwätz im 'Globalen Dorf'. *Kommunikation im Internet. Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie*, 50, 117-141.
- Lyon, D. (1997). Soziale Beziehungen im Cyberspace. Kontroversen über computervermittelte Beziehungen. In G. Vattimo & W. Welsch (Hrsg.), *Medien - Welten - Wirklichkeiten* (S. 87-196). München: Fink.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media*. New York: McGraw-Hill.
- McNamee, S. (1996). Therapy and Identity Construction in a Postmodern World. In D. Grodin & T. R. Lindlof (Hrsg.), *Constructing the self in a mediated world*. Thousand Oaks: Sage Publications, Inc.
- Mead, G. H. (1973). *Geist, Identität und Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Mey, G. (1999). *Adoleszenz Identität Erzählung. Theoretische, methodologische und empirische Erkundungen*. Berlin: Köster.
- Mruck, K. & Mey, G. (1998). Selbstreflexivität und Subjektivität im Auswertungsprozeß biographischer Materialien. Zum Konzept einer "Projektwerkstatt qualitativen Arbeitens" zwischen Colloquium, Supervision und Interpretationsgemeinschaft. In G. Jüttemann & H. Thomae (Hrsg.), *Biographische Methoden in den Humanwissenschaften* (S. 284-306). Weinheim: Psychologie Verlags Union.

- 
- Mummendey, A. (1997). *Identität und Verschiedenheit. Zur Sozialpsychologie der Identität in komplexen Gesellschaften*. Bern: Huber.
- Oerter, R. & Montada, L. (1995). *Entwicklungspsychologie*. Weinheim: Psychologie Verlags Union.
- Platta, H. (1998). *Identitäts-Ideen zur gesellschaftlichen Vernichtung unseres Selbstbewußtseins*. Gießen: Psychosozial-Verlag.
- Polotzek, S. (2001). *Anonymität und Intimität, Allgegenwärtigkeit und Unnahbarkeit bei Telefonat und Chat*. Unveröffentlichtes Manuskript einer Diplomarbeit, Universität Dortmund, Dortmund.
- Rosenthal, G. (1987). *"...wenn alles in Scherben fällt...". Von Leben und Sinnwelt der Kriegsgeneration. Typen biographischer Wandlungen*. Opladen: Leske + Budrich.
- Schachtner, C. (Hrsg.). (1997). *Technik und Subjektivität. Das Wechselverhältnis zwischen Mensch und Computer aus interdisziplinärer Sicht*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Schmidt, S. J. (1994). Konstruktivismus in der Medienforschung. In K. Merten, S. J. Schmidt & S. Weischenberg (Hrsg.), *Die Wirklichkeit der Medien* (S. 592-629). Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Schmuck, P. (2001). Intrinsic and extrinsic life goals preferences as measured via inventories and via priming methodologies: Mean differences and relations with well-being. In P. Schmuck & K. M. Sheldon (Hrsg.), *Life Goals and Well-Being. Towards a Positive Psychology of Human Striving* (S. 132-147). Seattle; Toronto; Bern; Göttingen: Hogrefe & Huber.
- Silbereisen, R. K. & Schmitt-Rodermund, E. (1998). Entwicklung im Jugendalter: Prozesse, Kontexte und Ergebnisse. In H. Keller (Hrsg.), *Lehrbuch Entwicklungspsychologie*. Bern; Göttingen; Toronto; Seattle: Huber.
- Steinke, I. (2000). Gütekriterien qualitativer Forschung. In U. Flick, E. v. Kardorff & I. Steinke (Hrsg.), *Qualitative Forschung. Ein Handbuch* (S. 319-331). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Steinkohl, S. (2001, 27. Juli). Gefangen im Datennetz. *Süddeutsche Zeitung*, S. N1.
- Steurer, S. (1996). *Schöne neue Wirklichkeiten. Die Herausforderung der virtuellen Realität*. Wien: WUV-Universitätsverlag.
- Strauss, A. (1991). *Qualitative analysis for social scientists*. New York: Cambridge University Press.
- Strauss, A. & Corbin, J. (1996). *Grounded Theory: Grundlagen Qualitativer Sozialforschung*. Weinheim: Psychologie Verlags Union.
- Strauss, A. L. (1994). *Grundlagen qualitativer Sozialforschung: Datenanalyse und Theoriebildung in der empirischen und soziologischen Forschung*. München: Fink.
- Strauss, A. L. & Corbin, J. (1998). *Basics of Qualitative Research. Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. Thousand Oaks: Sage.
- Suler, J. (2000). *Identity Management in Cyberspace*. Verfügbar unter: <http://www.rider.edu/users/suler/psyber/identitymanage.html> [07.04.2002]
- Tietel, E. (1995). *Das Zwischending. Die Anthropomorphisierung und Personifizierung des Computers*. Regensburg: Roderer.
- Turkle, S. (1986). *Die Wunschmaschine. Der Computer als zweites Ich*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Turkle, S. (1999). *Leben im Netz. Identitäten in Zeiten des Internet*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

- Vester, H.-G. (1996). *Kollektive Identitäten und Mentalitäten*. Frankfurt am Main: Verlag für interkulturelle Kommunikation (IKO).
- Wertheim, M. (2000). *Die Himmelstür zum Cyberspace. Eine Geschichte des Raumes von Dante zum Internet*. Zürich: Ammann.
- Wetzstein, T. A.; Dahm, H.; Steinmetz, L.; Lentes, A.; Schampaul, S. & Eckert, R. (1995). *Datenreisende. Die Kultur der Computernetze*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Witzel, A. (1982). *Verfahren der qualitativen Sozialforschung*. Frankfurt am Main: Campus.
- Witzel, A. (1989). Das problemzentrierte Interview. In G. Jüttemann (Hrsg.), *Qualitative Forschung in der Psychologie. Grundfragen, Verfahrensweisen, Anwendungsfelder* (S. 227-256). Heidelberg: Asanger.