

Harald Marburger: CMC – Die digitale Identitätsdroge?

Beitrag aus Heft »2003/05: Virtuelle Lebenswelten«

Der Artikel stellt die Befunde zur „Internetsucht“ grundsätzlich in Frage. Im Zentrum der explorativ-deskriptiven Untersuchung von synchronen CMC-Angeboten (Chat, MUD, MOO etc.), verbunden mit Einzelfallanalysen ihrer Nutzer, stehen „Vielnutzer“ von Chat- und MUD (Multi-User-Dungeons)-Angeboten, deren Nutzungsverhalten deviante Züge aufweist. Ihre Nutzungsmotive sowie die Angebote selbst werden unter dem Fokus postmoderner Identitätstheorien, insbesondere der „Patchwork-Identität“ von Heiner Keupp, untersucht. Dabei werden Zusammenhänge zwischen CMC-Nutzung und Identitätsprozessen aufgedeckt, sowie Hypothesen entwickelt, die das Verhalten der Subjekte als Produkt normaler Identitätsarbeit fassbar machen. Es wird dabei in Ansätzen die Theorie der „dominanten, virtuellen Teilidentität“ skizziert, die durch die begleitenden Einzelfallanalysen gestützt wird.

This article questions in principle the statements to ‚Internet Addiction‘. It contains an explorative-descriptive investigation of synchronous CMC-offers (Chat, MUD, MOOS etc.), related with the individual case analysis of their users. It is basically about the behaviour of ‚Much-Users‘ of Chat and MUD (Multi User Dungeon)-offers, whose user behaviour exhibits deviant symptoms. Their motives for usage, as well as the offers themselves, are examined under the focus of post-modern identity theories, in particular the ‚Patchwork Identity‘ from Heiner Keupp. Relations between CMC-usage and identity processes are analyzed, and hypotheses are developed, which make the behaviour of the test persons comprehensible as a product of normal identity building work. The author outlines as well the theory of the ‚dominant, virtual partial identity‘, which is supported by the accompanying individual case analysis.