

Inhalt

1. Einleitung	11
1.1 Mythos Clans	11
1.2 Zugang zur Thematik.....	14
1.3 Relevanz des Themas	16
1.4 Formale Besonderheiten.....	19
2. Problematisierung von Begriffen und Grundlagen	20
2.1 Zum Verhältnis von Virtualität und Realität.....	20
2.2 Mediale Sozialisation von Jugendlichen.....	27
2.2.1 Mediale Jugendkulturen	28
2.2.2 Jugendkultur Computerspiel.....	32
2.2.3 Meine Welt und Deine Welt – Wirklichkeit im Zuge der Ästhetisierung	35
2.3 Mediale Kommunikation.....	40
2.4 Spiel.....	46
2.5 Identität und Identifikation	50
2.6 Gemeinschaft und Gruppe.....	59
3. Computerspiele – spezifische Grundlagen.....	71
Was uns die Computerspiele sagen - Computerspiele als interaktive, mediale Märchen	74
Der Gravitationscharakter von Computerspielen	76
Mehrspielerspiele (»multiplayergames«)	79
3.1 Spielgenres in Computerspielen.....	80
3.1.1 »Shooter« – »first & third person shooter«.....	83
3.1.2 Computerrollenspiele – »role playing games«	86
3.1.3 Computer-Strategiespiele – »real-time strategy-games«.....	89
3.2 Gewaltthematik im Kontext der Computerspiele	90
3.2.1 Der wissenschaftliche Diskurs um Gewalt in Computerspielen.....	92
3.2.2 Die Symbole „Gewalt“ und „Krieg“ im Spiel	96
3.3 »eSport« und »LAN-Partys«	98

4. Untersuchung – methodisches Vorgehen und methodologische Begründungen.....	102
4.1 Stand der Forschung.....	102
4.2 Entwicklung der Fragestellung.....	104
4.3 Methodischer Ansatz.....	106
4.4 Gütekriterien qualitativer Sozialforschung.....	107
5. Untersuchungsprozess und Ergebnisse der Befragung.....	110
5.1 Kontaktaufnahme zum Forschungsfeld.....	110
5.2 Erhebungsinstrumente.....	111
5.3 Durchführung der Befragung und Auswertung des Fragebogens..	115
5.3.1 Demografische Daten von Clanmitgliedern.....	116
5.3.2 Clanspezifische Daten.....	123
5.4 Durchführung der Interviewstudie.....	137
5.5 Auswertung der Interviewdaten.....	139
6. Generalisierende Deskription von Computerspielgemeinschaften.....	142
6.1 Allgemeines.....	142
6.1.1 Formen netzbasierter Computerspielgemeinschaften.....	143
6.1.2 Begriffliche Orientierung (Clans, Gilden, Gamefamilies und Co).....	148
6.1.3 Technische Grundlagen von PC-basierten Clans.....	149
6.1.4 Anzahl der Clans.....	151
6.1.5 Motivation für das Spiel in einem Clan.....	153
6.2 Gemeinschaftsformen von Clans.....	155
6.2.1 »Fun-« und »ProClans«.....	156
6.2.2 Einzel- und Mehrspiele-Clans (»single-« & »multigaming-Clans«).....	158
6.2.3 Spezifik der Spielgenres von Clans.....	160
6.2.4 Frauen-Clans.....	164
6.3 Das Spiel für Clans.....	166
6.3.1 Spiel, Spaß oder Sport? Worin besteht das Spiel der Clans?.....	166
6.3.2 Mögliche Auswirkungen des intensiven Spiels auf Clanspieler.....	170
6.3.3 Clanmitglieder zur Computerspiel-Gewaltdebatte.....	178
6.4 Kommunikation von Clans.....	183
6.4.1 Wesentliche Kommunikationskanäle von Clans.....	184
6.4.2 Die »Netiquette« – Regeln, Konventionen und Sanktionen der Clankommunikation.....	186
6.4.3 Spezifika der computerbasierten Kommunikation für Clanspieler.....	188

6.5	Strukturen von Clans	193
6.5.1	Wie bilden sich Clans? Gründungsprozesse von Clans.....	193
6.5.2	Statusrollen der Mitglieder und Hierarchie von Clans	199
6.5.3	Spezifische Regeln von Clans	205
6.5.4	Was verbindet die Gemeinschaft? Mittel zur Kohärenzbildung	209
6.5.5	»Gamemovies« – Ausdruck des Selbstverständnisses und der Gemeinschaft durch Videos	218
6.6	Soziales System Clan.....	225
6.6.1	Die Bedeutung der Clans für die Spieler.....	225
6.6.2	Freundschaften und reale Treffen von Clanspielern.....	229
6.6.3	Clans als Kontrollsysteme	232
6.7	Zusammenfassung	237
7.	Schlussfolgerung, Konsequenzen und Zusammenfassung	240
7.1	Schlussfolgerung Clans als Soziale Gruppen/Peergroups.....	240
7.2	Medienpädagogische Konsequenzen	246
7.3	Zusammenfassung	252
8.	Quellenverzeichnis.....	257
8.1	Literatur.....	257
8.2	Internetquellen	277
8.3	Quellen aus der Szene.....	280
9.	Abbildungs- und Tabellenverzeichnis.....	282
10.	Glossar.....	284