

1805 - 1849

Gerit Götzenbrucker

Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten

*Eine empirische Analyse der
Transformation virtueller in
realweltliche Gemeinschaften
am Beispiel von MUDs
(Multi User Dimensions)*

Westdeutscher Verlag

Inhaltsverzeichnis

Problemaufriß	7
1. Der Stellenwert von Multi User Dimensions (MUDs)	9
1.1. Computer und Alltagswelt	9
1.1.1. Definition.	11
1.1.2. MUDs als Spiele	12
1.1.3. Technische Voraussetzungen.	15
1.1.4. Neue Räumlichkeit: Besonderheiten von MUDs	16
1.2. Die Bedeutung von MUDs	19
1.3. Anwendungsbereiche von MU* Technologie.	21
1.3.1. Wissenschaftliche Anwendungen	21
1.3.2. Anwendungen im Bereich alternativer Edukation.	22
1.3.3. Simulations-Environments	25
1.3.4. Steuerung betrieblicher Handlungspraxis	26
1.3.5. Virtuelle Erlebnisparcs	27
1.3.6. Online Communities	27
2. Forschungszugang	29
3. Theoretische Implikationen und Forschungsansatz	31
4. Ergebnisdiskussion	39
4.1. Methodisches Vorgehen.	39
4.2. MUD-styles: Silberland, Ultima Online und Palazzo	42
SILBERLAND	42
ULTIMA ONLINE	46
PALAZZO	50
4.3. Charaktere und Spielfiguren.	53
4.4. Freizeit- und Lebensstile der Befragtengruppe: real life-styles	54
4.4.1. Abgrenzungsmerkmale gegenüber der Gesamtbevölkerung.	54
4.4.2. Lebensstil und Freizeit	60
4.4.3. Freizeitnutzung der MUDer.	63

4.4.4.	Differenzierende Merkmale je nach MUD-style	67
4.4.5.	Zusammenfassung der Ergebnisse zu Freizeitaktivitäten und Lebensstilen	69
4.5.	Soziale Praxis in MUDs	72
4.5.1.	Der Stellenwert sozialer Konventionen und Normen im Prozeß der Vergemeinschaftung	80
4.5.2.	Methodische Umsetzung der MUD Analyse.	83
4.5.3.	Ergebnisse der Analyse: Sozialverhalten und Kommunikationsmodalitäten in Ultima Online, Silberland und Palazzo	88
4.5.4.	Zusammenfassung.	132
4.6.	Spielertypologie, Milieus und Werthaltungen RL- und MUD-styles	144
4.6.1.	Werthaltungen	146
4.6.2.	Spielermotivation und -typologie	152
4.7.	MUD-Communities: Gemeinschafts- und gruppensoziologische vs. soziometrische Perspektiven.	160
4.7.1.	Zur Diskussion des Gemeinschaftsbegriffs	160
4.7.2.	Gruppensoziologische Aspekte	167
4.8.	Soziale Netzwerke und MUDing	178
4.8.1.	Der Netzwerk-Ansatz	178
4.8.2.	Empirische Bestätigungen der integrativen Leistung und beziehungsfördernden Dimension kollaborativer Environments	183
4.8.3.	Soziale Netzwerke der MUDer	186
4.8.4.	Ergänzende Aspekte sozialer Netzwerkforschung.	201
4.9.	Zusammenfassende Interpretation	201
5.	Literatur	207
6.	Abstract	215
	Nachwort	217