

Gerit Götzenbrucker

Soziale Netzwerke und  
Internet-Spielewelten

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

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme  
Ein Titeldatensatz für diese Publikation ist bei  
Der Deutschen Bibliothek erhältlich.

1. Auflage Juni 2001

Alle Rechte vorbehalten

© Westdeutscher Verlag GmbH, Wiesbaden 2001

Der Westdeutsche Verlag ist ein Unternehmen der Fachverlagsgruppe BertelsmannSpringer.

Lektorat: Monika Mülhausen

[www.westdeutschervlg.de](http://www.westdeutschervlg.de)



Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier.

Umschlaggestaltung: Horst Dieter Bürkle, Darmstadt

ISBN-13: 978-3-531-13655-4

e-ISBN-13: 978-3-322-87337-8

DOI: 10.1007/978-3-322-87337-8

# Inhaltsverzeichnis

<b>Problemaufriß</b> .....	7
<b>1. Der Stellenwert von Multi User Dimensions (MUDs)</b> .....	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
<b>2. Forschungszugang</b> .....	29
<b>3. Theoretische Implikationen und Forschungsansatz</b> .....	31
<b>4. Ergebnisdiskussion</b> .....	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
<b>5. Literatur</b> .....	<b>207</b>
<b>6. Abstract</b> .....	<b>215</b>
<b>Nachwort</b> .....	<b>217</b>