

Martin Geisler: Digitale Spielwelten als Heimat und Ort sozialer Gruppen

Beitrag aus Heft »2014/05: Digitale Heimat«

Wie wir Heimat wahrnehmen, hat zum großen Teil damit zu tun, in welcher Gemeinschaft wir uns wohlfühlen. Die Zugehörigkeit zu Gemeinschaften und Gruppen ist jedoch heute weniger regional geprägt, sondern fällt zunehmend in die Verantwortung des Individuums. Der Beitrag setzt sich mit den Grundlagen von Gemeinschaften und Gruppen auseinander und überprüft, anhand von Computerspielgemeinschaften, welche Aspekte digitaler Gruppierungen bekannte Muster aufweisen bzw. neue Herausforderungen mitbringen.

Literatur:

Becker, Barbara (1997). Die Virtualisierung des Sozialen: Virtuelle Identitäten und virtuelle Gemeinschaften. www.cs.upb.de/~bbecker/Becker99.3.pdf [Zugriff: 14.03.2005].

Becker, Barbara (2001). Virtuelle Gemeinschaften. In: Keil-Slawik, Reinhard (Hrsg.), Digitale Medien und gesellschaftliche Entwicklungen. Münster: Waxmann.

Cooley, Charles H./Angell, Robert C./Carr, Lowell J. (1933). Introductory Sociology. New York: C. Scribner's Sons. S. 24.

Faris, Ellsworth (1932). Zitiert nach: Thiedeke, Udo (Hrsg.) (2000). Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen. 1. Auflage. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag. S. 37.

Faßler, Manfred (1997). Sphinx ‚Netz‘. Die Wirklichkeit computerbasierter Netzwerke. In: Medien Praktisch, 2, 4-9 (Teil I); 3, 16-19 (Teil II).

Fuchs, Werner (Hrsg.) (1978). Lexikon zur Soziologie. 2. Aufl. Opladen: Westdeutscher Verlag. S. 863.

Geisler, Martin (2009). Clans, Gilden und Gamefamilies – Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften. Weinheim, München: Juventa.

Keil-Slawik, Reinhard. (Hrsg.) (2001). Digitale Medien und gesellschaftliche Entwicklungen. Münster: Waxmann.

Kollock, Peter (1996). Design Principles for Online Communities. In: The Internet and Society, Harvard Conference Proceedings.

Lash, Scott (1996). In: Beck, Ulrich/Giddens, Anthony/Lash, Scott (Hrsg.), Reflexive Modernisierung. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Paetau, Michael (1997). Sozialität in virtuellen Räumen. In: Virtualisierung des Sozialen. Frankfurt a. M./New York: Campus.

Schäfers, Bernhard (1995). Einführung in die Hauptbegriffe der Soziologie. Stuttgart: VS Verlag.

Schmid, Wilhelm (2004). Mit sich selbst befreundet sein. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Simmel, Georg (1983). Soziologie. Berlin: Drucker & Humblot.

Thiedeke, Udo (Hrsg.) (2000). Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

Tönnies, Ferdinand (1982). Gesellschaft und Gemeinschaft. In: Vierkandt, Alfred (Hrsg.), Handwörterbuch der Soziologie. Stuttgart: Enke. S. 27-39.

Tönnies, Ferdinand (1992). In: Schäfers, Bernhard, Grundbegriffe der Soziologie. Stuttgart: VS Verlag.