

Virtuelle Gemeinschaften

Annette Kaudel

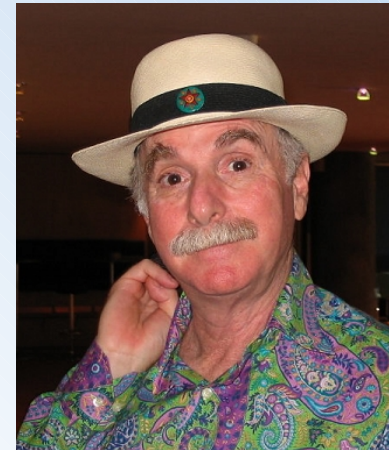
- **Begriff**

**„Virtuelle Gemeinschaften“
“Virtual Communitys“**

von Howard Rheingold geprägt

weitere:

- Online-Communitys
- E-Communitys
- Net-Communitys
- Cyber-Communitys



Howard Rheingold auf der
Ars Electronica 2004 in
Linz
Quelle: Wikipedia

- **Definition**

“ Virtuelle Gemeinschaften (VG) sind **soziale Zusammenschlüsse**, die dann im Netz entstehen, wenn **genug Leute** diese öffentlichen **Diskussionen** (Kommunikation) **lange genug** führen und dabei ihre **Gefühle einbringen**, so daß im Cyberspace ein **Geflecht persönlicher Beziehungen** entsteht. ”

(Rheingold: "Virtuelle Gemeinschaft" Seite 16)

- **Historie**



1985 „**The Well**“

(the Whole Earth 'Lectronic Link)

<http://www.well.com/>

- netzbasierter Debattierclub in Sausalito, San Francisco
- von Stewart Brand und Larry Brilliant gegründet
- Howard Rheingold seit 1985 Mitglied (h1r@well.com)
- eine der ersten Online-Communitys

– erste Mailinglisten

- **Bildung Virtueller Gemeinschaften**

durch:

- gemeinsames Interesse / Zweck
(teils: wird Kommunikation selbst zum Ziel)
- langfristig aktive Mitglieder
- einbringen von Gefühlen

-> mit der Zeit entstehen meist persönliche Kontakte /
Freundschaften (Treffen, Unterstützung ...)

laut Rheingold bilden Menschen mit Zugang zu CMC-Technologien
unweigerlich virtuelle Gemeinschaften

- **Soziale Beziehungen**

- schwache Verbindungen ~ 950*
 - Internet gut geeignet zum Aufbau vieler schwacher Verbindungen
 - nützlich um günstig Informationen auszutauschen
 - fördern Kontakt sozial unterschiedlicher Menschen
=> erweitert Reichweite der Soziabilität
- starke Verbindungen ~ 50*
- intime Verbindungen ~ 6*

* Castells: laut US Studie

- **Technische Systeme**

- Mailinglisten
- Newsgroups
- Chats
- Foren
- Wikis
- MUDs
- Tauschbörsen
- ...

- Nutzer müssen Zugang zu CMC Technologien haben
-> Digital Divide

- **Organisation / Struktur:**

- demokratisch
 - Eigenkoordination
 - Wünsche, Ideen der Gemeinschaft
- hierarchisch
 - Administrator, Moderatoren ...
- Computer-Netze verringern hierarchische Hürden
 - eMail Kontakt meist formloser und offener als Face-to-face
 - mehr Gefühle werden gezeigt
 - -> mehr Ideen entstehen

- Virtuell vs. Real

	Virtuell:	Real:
Kontakt durch	<ul style="list-style-type: none">• Interessengebiet, Selbsthilfegruppen ...	<ul style="list-style-type: none">• räumliche Nähe, Verwandtschaft ...
Kommunikation	<ul style="list-style-type: none">• gr. Potential durch gemeinsame Interessen	<ul style="list-style-type: none">• Allg. Themen
soziale Beziehungen	<ul style="list-style-type: none">• dynamischer• Neugründung• viele schwache	<ul style="list-style-type: none">• langlebiger• Verlust / Vereinsamung• einige starke + intime
	physische Nutzertreffen	
Organisation	<ul style="list-style-type: none">• demokratisch	<ul style="list-style-type: none">• hierarchisch

• Literatur:

- Rheingold, Howard: The Virtual Community: Homesteading at the Electronic Frontier. Addison-Wesley 1993
 - <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>
 - deutsche Übersetzung: Virtuelle Gemeinschaft. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers. 1994
- Castells, Manuel: Das Informationszeitalter. Opladen
 - Bd. 1 Die Netzwerkgesellschaft. 2001
- Bühl, Achim: Die virtuelle Gesellschaft des 21. Jahrhunderts: sozialer Wandel im digitalen Zeitalter. Westdt. Verl. 2000
- Thiedeke, Udo: Virtuelle Gruppen: Charakteristika und Problemdimensionen. Westdt. Verl. 2003