

# **Virtuelle Gemeinschaften**

Annette Kaudel

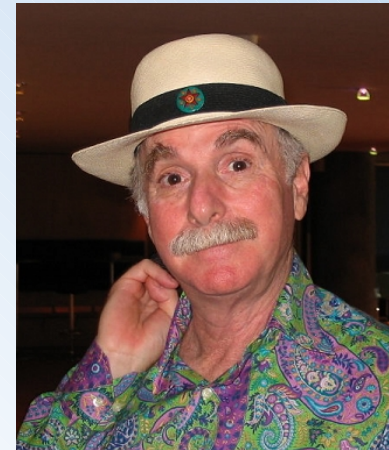
- **Begriff**

**„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

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

### • 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