

Virtuelle Gemeinschaften

Seminar

Problemkomplexe der Informationsgesellschaft

Wintersemester 2005 / 2006

an der:
Freien Universität Berlin

Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft

Dozent: Prof. Dr. Gernot Wersig

vorgelegt von:
Annette Kaudel

Berlin, den 04.04.06

Zusammenfassung:

Mit der in den letzten Jahren starken Durchsetzung des Internets in der Bevölkerung, sind auch immer mehr sogenannte „virtuelle Gemeinschaften“ entstanden. Daher lohnt es sich über diese relativ neue Form der Gemeinschaft Gedanken zu machen und sie näher zu analysieren.

Dabei legt die Arbeit ihren Schwerpunkt auf virtuelle Gemeinschaften die über das Internet gebildet werden und somit allein durch Computer vermittelte Kommunikation (CMC) funktionieren.

Sind 'virtuelle' Gemeinschaften 'echte' Gemeinschaften? Das ist die zentrale Frage, die diese Arbeit zu klären versuchen wird.

Was bedeutet der Begriff „virtuell“ genau, wenn von virtuellen Gemeinschaften gesprochen wird?

Es werden zum einen die technischen Grundlagen und Systeme näher betrachtet, aber auch die sozialwissenschaftlichen Bedeutungen des Themas analysiert.

Beginnend bei den Gründen für die Entstehung „virtueller Gemeinschaften“ und der Frage warum sich Menschen diesen Gemeinschaften überhaupt anschließen, setzt sich die Analyse fort mit Untersuchung der Funktionsweise inklusive der dahinterstehenden Organisationsstruktur. Abschließend wird versucht die wichtigsten Unterschiede zu realen Gemeinschaften herauszufinden und die Frage zu klären: Begünstigen oder verhindern virtuelle Gemeinschaften die Bildung realer Gemeinschaften? Führen sie zu mehr sozialer Vereinsamung oder einer neuen Form von Gesellschaft?

Zur Veranschaulichung wurden auch zwei Beispiele aus der großen Menge der bereits vorhandenen virtuellen Gemeinschaften im Internet ausgewählt und mit den aufgestellten Thesen verglichen.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	4
1.1	Begriffsdefinition.....	4
1.2	Historische Entwicklung.....	5
2	Bildung virtueller Gemeinschaften.....	8
2.1	Technische Systeme.....	8
2.1.1	Überblick.....	8
2.1.2	Mailinglisten.....	8
2.1.3	Newsgroups.....	9
2.1.4	Webforen.....	10
2.1.5	Chats.....	10
2.1.6	Wikis.....	11
2.1.7	weitere.....	11
2.2	Von der Kontaktaufnahme zur Gemeinschaft.....	12
3	Soziale Struktur.....	15
3.1	Soziale Beziehungen.....	15
3.2	Organisationsstruktur	18
4	Fazit.....	20
4.1	Vergleich zwischen virtuellen und realen Gemeinschaften.....	20
4.2	Beispiele.....	22
4.2.1	Passado.....	22
4.2.2	Katzen-Forum.org.....	23
4.3	Schlussfolgerung.....	25
5	Anhang.....	27
5.1	Literaturverzeichnis.....	27

1 Einleitung

1.1 Begriffsdefinition

Der Begriff „Virtuelle Gemeinschaften“ leitet sich aus dem englischen Begriff „Virtual Communities“ ab. Dieser wurde 1993 von Howard Rheingold in seinem Buch „The Virtual Community“¹ geprägt.

Daneben werden auch zahlreiche andere Synonyme verwendet. So finden sich in der Literatur beispielsweise häufig auch Begriffe wie „Virtuelle Community“, „Online-Community“, „Net-Community“, „e-Community“, „Cyber-Community“, „virtuelle Gruppen“ oder „Online-Gemeinschaften“ und weitere.

Allgemein bezeichnen alle diese Begriffe einen Zusammenschluss von Personen, die sich nicht physisch begegnet sind, aber sich dennoch zu einer bestimmten Gruppe zugehörig fühlen.

Speziell ist meistens eine Gemeinschaft, die über das Internet entsteht, gemeint. Besonders die Begriffe „Online-Community“ und „e-Community“² machen dies deutlich. Hingegen würde der Begriff „Virtuell“ allein eine weitergehende Interpretation zulassen. „Virtuell“ steht in der Regel als Eigenschaft für nicht real existierende Dinge. Im Fall der „virtuellen Gemeinschaft“ ist der Begriff allerdings anders zu fassen. Da die Mitglieder dieser Gemeinschaft real existieren, allein ihre Beziehung untereinander ist nicht von physischer Nähe geprägt, sondern über Computer vermittelte Kommunikation (CMC)³ möglich. Somit ist die Gemeinschaft nicht virtuell im Sinne von Fiktiv, nicht existent, sondern nicht physisch verbunden.⁴

Howard Rheingold gibt in seinem Buch folgende Definition an: „Virtuelle Gemeinschaften sind soziale Zusammenschlüsse, die dann im Netz entstehen, wenn genug Leute diese öffentlichen Diskussionen lange genug

1 Rheingold, 1993

2 e steht hierbei für electronic und lehnt sich an den Begriff eCommerce an

3 CMC = Computer mediated communication

4 Thiedeke, 2000 (S. 24)

führen und dabei ihre Gefühle einbringen, so daß im Cyberspace ein Geflecht persönlicher Beziehungen entsteht.“⁵

Demnach entsteht eine virtuelle Gemeinschaft nicht nur durch das bloße kurzfristige Zusammentreffen einiger Personen im Internet, sondern erst, wenn diese auch längerfristig miteinander diskutieren. Dabei werden dann auch Gefühle gezeigt, die für den Aufbau einer sozialen Gemeinschaft unablässig sind.

1.2 Historische Entwicklung

Zum Entstehen virtueller Gemeinschaften muss zuallererst einmal das Medium, auf dem sich diese begründen, vorhanden sein. In unserem Fall ist dies das Internet. Dessen Grundstein liegt im Jahre 1969, mit der Entstehung des APRANET. Dieses wurde ursprünglich vom US-Verteidigungsministerium entwickelt und in den ersten Jahren zum Datenaustausch zwischen Universitäten und Forschungseinrichtungen genutzt.

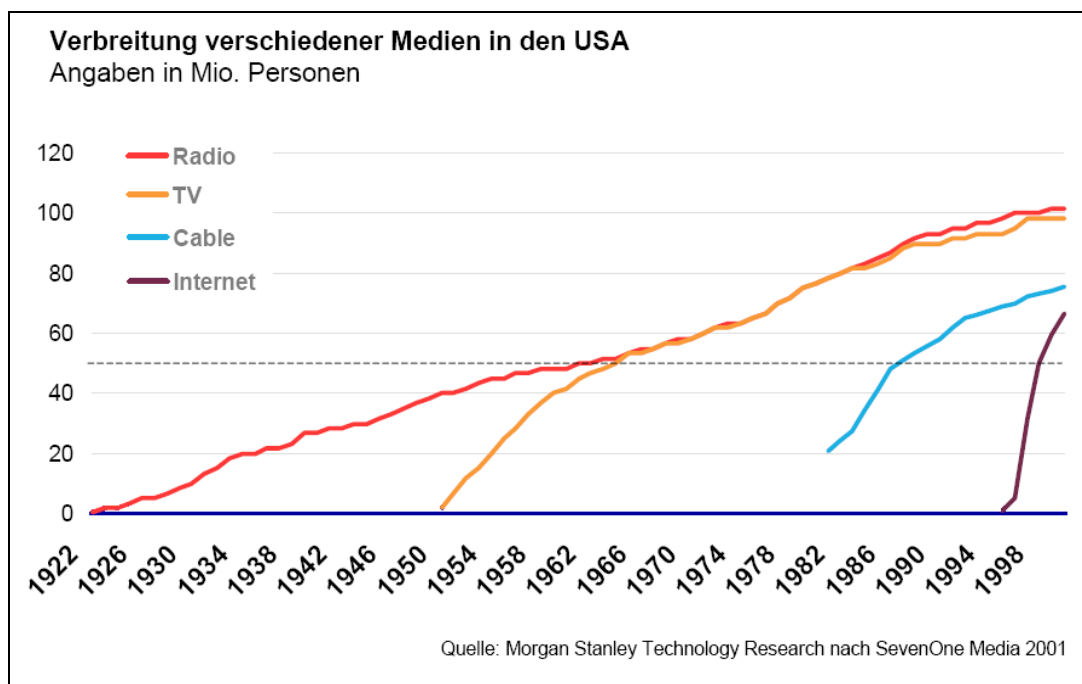


Abbildung 1: Durchsetzungsdauer verschiedener Medien in den USA

5 Rheingold, 1993

Erst 1993 mit dem WWW⁶ und dem ersten grafikfähigem Webbrowser begann sich das Internet auch bei der breiten Masse durchzusetzen. Verglichen mit anderen Medien wie Radio und Fernsehen ist diese Verbreitung sehr schnell von Statten gegangen (siehe Abbildung 1). Heute ist es für viele Menschen zu einem sehr wichtigen Informationsmedium geworden.

Die wahrscheinlich erste große virtuelle Gemeinschaft ist „The WELL“⁷. Dieser Online-Debattierklub wurde 1985 von Stewart Brand und Larry Brilliant in Sausalito, San Francisco gegründet. Also noch vor Entstehen des WWW. Auch Howard Rheingold ist seit 1985 dort Mitglied. So schildert er in seinem Buch auch immer wieder verschiedenste überwiegend positive Erfahrungen mit The WELL, die letztendlich auch seine positive Einstellung gegenüber virtuellen Gemeinschaften mitgeprägt haben.

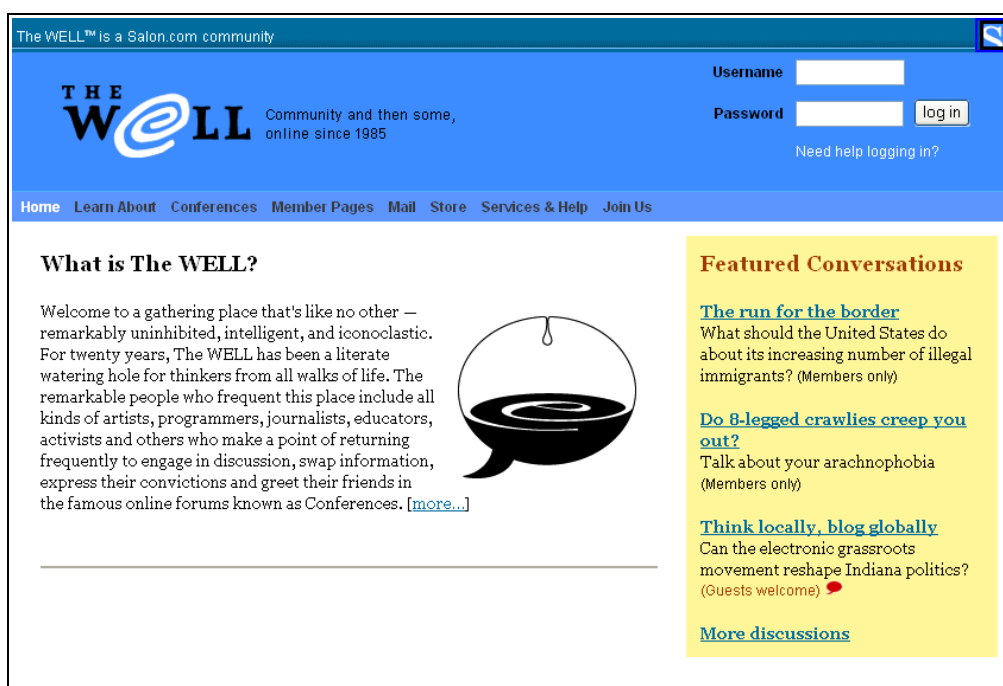


Abbildung 2: Screenshot von <http://www.well.com>

Daneben können auch die ersten Mailingslisten und Newsgroups als frühe Möglichkeit der Bildung virtueller Gemeinschaften betrachtet werden.

6 World Wide Web, Hypertext-System zur Anzeige von Webseiten

7 the Whole Earth 'Lectronic Link - <http://www.well.com/>

Bevor sich das Internet bei der Breiten Masse der Bevölkerung durchsetzen konnte, war der Nutzerkreis dominiert von einigen eher technisch interessierten Personen. Dies beeinflusste natürlich auch meist das Themenspektrum der bis dahin vorhandenen virtuellen Gemeinschaften.

Mit dem WWW entwickelten sich weitere Möglichkeiten virtuelle Gemeinschaften aufzubauen. Wie beispielsweise Webforen. Gerade in den letzten Jahren ist ein Boom an Internet-Foren zu den verschiedensten Themengebieten spürbar geworden.

2 Bildung virtueller Gemeinschaften

2.1 Technische Systeme

2.1.1 Überblick

Gemeinschaften die über das Medium Internet gebildet werden brauchen ein technisches System als Grundlage. Es bieten sich verschiedene Systeme an, solche Gemeinschaften hervorzubringen.

Allen diesen Systemen gemeinsam ist die Voraussetzung, dass die Personen die sich diesen Gruppen anschließen wollen, Zugang zu den technischen Systemen haben müssen. Dadurch entsteht die sogenannte '*digitale Kluft*'⁸.

Eine exakte Kategorisierung in Massen- oder Individualkommunikation ist nach dem bisher vorhandenen Definitionsschema nur eingeschränkt möglich. Die Kommunikation bei CMC richtet sich teilweise von 'einem an viele', wobei 'viele' auch relativ 'wenige' sein können. Genauso ist eben auch Kommunikation zwischen Einzelpersonen möglich in Form von 'einer an einen / wenige'.⁹

Auch eine eindeutige Einteilung der verschiedenen Systeme in diese Kommunikationssysteme ist nicht möglich, da sie von Fall zu Fall unterschiedlich ausgeprägt sein können. Beispielsweise sind einige Webforen komplett öffentlich und haben einen sehr großen Nutzerkreis, so dass viel für ein Massenmedium sprechen würde. Hingegen gibt es andere Webforen die allein einem ausgesuchten kleinen Nutzerkreis vorbehalten sind und demnach eher der Definition eines Individualmediums entsprechen.

2.1.2 Mailinglisten

Mailinglisten bieten die Möglichkeit einer Gruppe von Personen, die sich diesen angeschlossen hat, Mitteilungen per Email zukommen zu lassen.

⁸ engl.: digital divide

⁹ Thiedeke, 2000 (S. 23-24)

Dadurch dass dieser Austausch allein per Email, ohne die Notwendigkeit einer Webseite, geschieht, waren sie auch schon vor dem WWW möglich und gehören somit zu den ersten Systemen, die eine virtuelle Gemeinschaft hervorbringen konnten. Mailinglisten gab es auch schon vor dem Internet in Form von gedruckten Briefen. Durch die Nutzung von Email ist der Austausch aber erheblich unkomplizierter geworden.

Um Mitteilungen aus dieser Mailingliste zu erhalten oder selbst schreiben zu können müssen sich die User in der Regel bei der Mailingliste anmelden. Danach werden alle Beiträge automatisch an alle Mitglieder der Mailingliste verschickt.

Mailinglisten existieren zu den verschiedensten Themen oder werden auch für spezielle Projekte extra eingerichtet um den Datenaustausch einer Gruppe zu vereinfachen.

2.1.3 Newsgroups

Ähnlich wie Mailinglisten funktionieren Newsgroups. Auch sie gehören zu den älteren Systemen des Nachrichtenaustauschs übers Internet.

Um sich an Newsgroups beteiligen zu können benötigt man einen sogenannten Newsreader. Desweiteren muss man gezielt die jeweiligen Newsgroups abonnieren um die dort geschriebenen Nachrichten empfangen zu können.

Auch hier existieren zu den verschiedensten Themen bereits spezielle Gruppen. Allerdings sind diese nach einem bestimmten Muster hierarchisch geordnet. Die Einteilung erfolgt nach Sprache, Themenkreis bis hinunter zu einem ganz eingeschränkten Thema. So existiert in der Regel zu jedem Thema genau eine Newsgroup. Diese Einteilung wird von verschiedenen News-Systemen organisiert. Das bekannteste ist dabei 'Usenet'¹⁰.

Durch die starke Begrenzung des Themenkreises auf ein ausgesuchtes Gesprächsthema werden Beiträge die abseits dieses Themas liegen nicht

¹⁰ ursprünglich von „Unix User Network“

gern gesehen. Dadurch eignen sich Newsgroups nur schwer zur Bildung einer festen Gemeinschaft, die auch freie Gefühlsäußerungen der Mitglieder benötigt. (siehe Definition)

2.1.1 Webforen

Großer Beliebtheit erfreuen sich gerade in den letzten Jahren Webforen. Im Gegensatz zu Mailinglisten und Newsgroups werden die Beiträge nicht per Email verschickt, sondern auf einer Webseite gespeichert. Je nach Forum kann eine Registrierung um Beiträge lesen und / oder auch schreiben zu können erforderlich sein.

Die Beiträge selbst werden in der Regel nach dem Erstellungsdatum sortiert, wobei diese nach Antworten zu einem Thema zusammengefasst werden. Unterscheiden kann man dabei noch zwischen der klassischen hierarchischen Strukturierung und der in letzter Zeit häufiger gewordenen Form des „Bulletin Boards“. Hierbei werden die Antworten zu einem Beitrag gleich hintereinander auf einer Seite angezeigt. Außerdem findet meist noch eine Strukturierung in verschiedene Themenrubriken statt.

Webforen existieren genau wie Mailinglisten bereits zu den verschiedensten Themengebieten. Häufig gibt es aber auch bei thematisch eingeschränkten Webforen trotzdem einen Bereich für themenfremde Diskussionen, die sogenannte „Offtopic“ Rubrik.

2.1.1 Chats

Chats¹¹ können entweder an eine Webseite gebunden sein oder auch als sogenannte „Internet Relay Chats“ (IRC) mit Hilfe eines speziellen Chat-Programms realisiert werden. Bei beiden Versionen findet die Kommunikation via Textnachrichten in Echtzeit statt. Um sich an einem Chat beteiligen zu können müssen sich die Teilnehmer mit einem beliebigen Nickname¹² in einem Chatroom anmelden. Genau wie bei den Webforen gibt

11 von engl. to chat = plaudern, unterhalten

12 deutsch: Spitzname, Benutzername zur Identifikation der Teilnehmer

es auch hier viele Themenspezifische Chatrooms aber auch thematisch eher uneingeschränkte Bereiche.

Dabei kann ein Chat nur zwischen zwei Personen („Privatchat“) stattfinden oder zwischen einer Gruppe von angemeldeten Usern innerhalb eines Chatrooms.

In der Regel werden die in den Chats verfassten Textbeiträge nicht dauerhaft gespeichert. Auch dadurch wird in Chats besonders emotional diskutiert.

2.1.2 Wikis

Wikis¹³ sind gerade in letzter Zeit sehr populär geworden. Sie ähneln normalen Webseiten mit dem Unterschied, dass nicht nur der Webmaster die Seiten verändern kann, sondern alle User den Inhalt der Seiten verändern dürfen. So kann eine Gruppe von Personen gemeinsam eine Webseite aufbauen. Bekanntestes Beispiel dafür ist Wikipedia¹⁴.

Die mögliche Entwicklung einer virtuellen Gemeinschaft findet hier meist eher indirekt in den oft damit verbundenen Diskussionsbeiträgen neben den eigentlichen Artikeln statt.

2.1.3 weitere

Neben den oben genannten Systemen eignen sich auch noch einige andere Formen zur Herausbildung einer virtuellen Gemeinschaft. So z.B. MUDs¹⁵, Tauschbörsen oder sogar Online-Auktionshäuser wie eBay.

Generell lässt sich feststellen, dass Systeme, die eine Kontaktaufnahme und Kommunikation verschiedener User in beide Richtungen ermöglichen, die Bildung virtueller Gemeinschaften unterstützen können.

Desweiteren muss eine Identifikation der Mitglieder möglich sein, um die

13 auch „wikiwiki“, aus dem hawaiianischen für „schnell“

14 <http://www.wikipedia.org/> - Online Lexikon

15 MUD = Multi User Dungeon, Rollenspiel via Netzwerk

verfassten Beiträge einer bestimmten Identität zuordnen zu können. Diese Identifikation findet in der Regel mit Hilfe eines vergebenen 'Usernamens' statt. Nur so können auch langfristige Kontakte zwischen den Usern eines Systems entstehen und erhalten bleiben. ¹⁶

2.2 Von der Kontaktaufnahme zur Gemeinschaft

Das bloße Anmelden in einer der beschriebenen Plattformen, macht noch keine Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft aus. Wie entsteht also nun eine virtuelle Gemeinschaft?

In den meisten Fällen finden sich die Personen zuerst aufgrund eines gemeinsamen Interesses auf einer Online-Plattform ein. Weil sie z.B. ein spezielles Problem oder eine gezielte Frage zu einem bestimmten Thema haben. Ist dadurch erst einmal die Kontaktaufnahme mit anderen Personen, die die gleichen Interessen haben geschehen, bleiben viele Leute dann weiterhin in der nun gefundenen Umgebung aktiv. In vielen so entstandenen Gemeinschaften ist irgendwann auch ein deutliches 'Wir-Gefühl' zu spüren.

Das eigentliche Thema kann dann auch etwas in den Hintergrund rücken und die Kommunikation mit den anderen Usern wird selbst zum Ziel. ¹⁷ Gerade die in vielen Webforen üblichen 'Offtopic' Rubriken sind ein guter Beleg dafür. Diese themenungebundenen Kategorien werden zudem oft auch erst mit dem Wachsen eines Forums von den Usern selbst gewünscht.

Wie schon in der Definition erläutert reicht es aber nicht allein aus, wenn sich ein paar Menschen an einem der oben genannten Systeme beteiligen. Damit aus dieser reinen Kontaktaufnahme auch eine echte virtuelle Gemeinschaft entstehen kann, bedarf es vor allem einer längerfristigen Teilnahme. Das ist auch in den meisten Fällen außerhalb des Internets nicht grundlegend anders. Wenn eine Person sich nur kurz einer Gruppe zugesellt, gehört er nicht automatisch schon dieser Gemeinschaft an. So

¹⁶ Thideke, 2000 (S. 53)

¹⁷ Castells, 2001

müssen sich die beteiligten Personen auch über einen längeren Zeitraum immer mal wieder virtuell begegnen.

Als weiterer Punkt ist der Austausch von Gefühlen wichtig, um eine Gemeinschaft bilden zu können. Durch die offene Äußerung von Emotionen lassen sich die anderen Personen besser einschätzen und kennen lernen. Daraus resultiert dann auch ein höheres Vertrauen den anderen gegenüber. Da Emotionen bei CMC nicht mittels Gestik und Mimik gezeigt werden können, wie es bei face-to-face Diskussionen sonst der Fall wäre, müssen Ersatz-Wege dafür gefunden werden.

Diese Ersatz-Mimiken werden zum einen direkt wörtlich über die Texteingabe hinzugefügt. Wie z.B. durch Begriffe wie *Freu*, *Kopfschüttel*, *zwinker*, *lächel* usw. Einige Begriffe haben sich dabei bereits fest als sogenannter 'Netzzargon'¹⁸ etabliert. So z.B. 'LOL' was sich aus dem englischen ableitet und so viel bedeutet wie „Laughing out loud“.

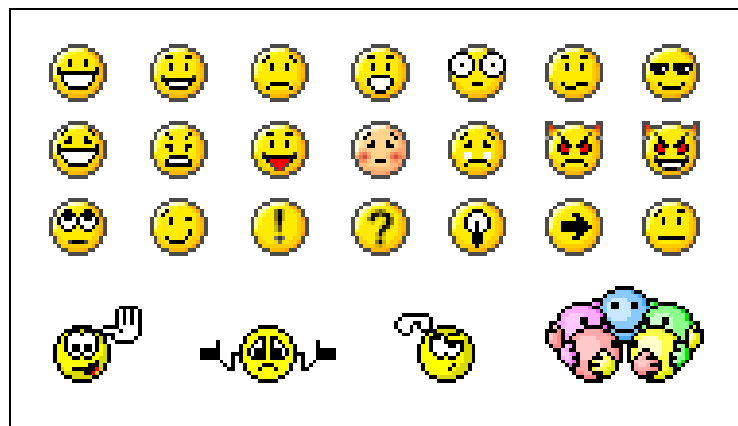


Abbildung 3: Auswahl einiger typischer grafischer Smilies

Als weitere Möglichkeit werden auch textuell eingegebene Smilies, sogenannte 'Emoticons'¹⁹, häufig verwendet. So soll z.B. :-) ein lachendes Gesicht symbolisieren. Emoticons stammen aus der Zeit als die CMC auf die reine Eingabe von Textzeichen begrenzt war. Mittlerweile ist es in vielen Systemen möglich und auch üblich grafische, teils animierte, Smilies zu

¹⁸ <http://de.wikipedia.org/wiki/Netzzargon>

¹⁹ Kunstwort zusammengesetzt aus den englischen Begriffen „emotion“ und „icon“

verwenden. Dadurch ergibt sich eine noch breitere Palette zur Darstellung von Emotionen.

Diese Hilfsmittel ermöglichen es auch Missverständnisse die sich bei face-to-face Gesprächen durch die Mimik klären würden zu vermeiden. So etwa das Hinzufügen eines 'zwinker' um klarzustellen, dass der Beitrag nicht so ernst gemeint war.

Laut Rheingold schließen sich Menschen, die Zugang zu CMC Technologien haben, irgendwann unweigerlich virtuellen Gemeinschaften an.²⁰

In einigen Fällen werden aus den virtuell geschlossenen Gemeinschaften später real physische Verbindungen. In vielen Online-Communities werden früher oder später sogenannte Usertreffen vereinbart, wo sich die Nutzer real treffen. So bekommen die nur virtuell bekannten Personen auch ein reales Gesicht. Fraglich ist, ob durch diesen Schritt die Gemeinschaft noch „virtuell“ oder nun „real“ geworden ist.

20 Rheingold, 1993

3 Soziale Struktur

3.1 Soziale Beziehungen

Grundsätzlich lassen sich soziale Beziehungen in zwei Kategorien einteilen, in „schwache Verbindungen“ und „starke Verbindungen“. ²¹

Wie im Buch von Castells angegeben "belegt die gegenwärtige Forschung, dass Nordamerikaner gewöhnlich mehr als tausend zwischenmenschliche Verbindungen haben. Nur ein halbes Dutzend davon sind intim, und nicht mehr als fünfzig sind wirklich stark. Aber zusammengenommen sind die übrigen rund 950 Verbindungen einer Person wichtige Quellen der Information, der Unterstützung, der Geselligkeit und des Gefühls der Zugehörigkeit."²²

Ein großer Vorteil der CMC Technologien ist es auf vergleichbar einfachem Weg eine Vielzahl schwacher Verbindungen aufzubauen. Diese dienen hauptsächlich der günstigen Informationsbeschaffung. ²³

„Tatsächlich fördern schwache Verbindungen offline wie online Kontakte zwischen Menschen mit unterschiedlichen sozialen Eigenschaften und erweitern so die Reichweite der Soziabilität bis jenseits der gesellschaftlich definierten Grenzen von Ich-Identifikation.“ ²⁴

Hinzu kommt, dass das gesellschaftliche Grenzen gerade bei einem Kontakt via CMC in der Regel weitestgehend verschleiert werden. So ist eine Person höheren sozialen Ranges nicht sofort als solche im Internet zu erkennen. ²⁵ Als Folge dessen hat sich beispielsweise auch das formlose 'Du' in Emails größtenteils durchgesetzt. Auch andere bei face-to-face Kontakten klar ersichtliche Merkmale, wie Alter, Geschlecht usw. sind bei Kommunikation via CMC nicht ohne weiteres erkennbar.²⁶ Abhilfe schaffen da teilweise

21 Castells, 2001 (S. 409)

22 Wellmann und Gulia, 1999 aus Castells, 2001 (S. 410)

23 Castells, 2001 (S. 409)

24 Castells, 2001 (S. 409)

25 Bühl, 2000 (S. 198)

26 Thiedeke, 2000 (S. 24)

gespeicherte 'Userprofile' in denen der Nutzer bestimmte Angaben über seine Person macht. Teilweise wird so auch ein Foto der Person gezeigt, damit man sich auch ein Bild vom Gegenüber machen kann. Problematisch ist allerdings die Nachprüfbarkeit der dort gemachten Angaben. Sie könnten auch frei erfunden sein.

Die in virtuellen Gemeinschaften geschlossenen Beziehungen sind zu Anfang in der Regel schwache Verbindungen haben aber durchaus das Potenzial zu starken oder sogar intimen Verbindungen anzuwachsen. So ist es durchaus möglich, dass sich Mitglieder einer virtuellen Gemeinschaft gegenseitig Unterstützung auch in materieller Form leisten. Verstärkt werden die Verbindungen auch durch die bereits erwähnten Usertreffen. Letztendlich wird durch den realen Kontakt der Mitglieder das gegenseitige Vertrauen weiter erhöht. Das liegt zum Teil auch darin begründet, dass das Vortäuschen einer möglichen falschen Identität so schwierig wird.

Ohne den realen Kontakt können Mitglieder relativ einfach eine solche falsche Identität annehmen. Zum Beispiel ein anderes Geschlecht vortäuschen. Allerdings ist dies dem Anschein nach doch eher die Ausnahme und kommt auch auf das jeweilige technische System an. So ist es in MUDs z.B. üblich eine virtuelle Rolle zu spielen, die nicht mit der Realität übereinstimmt, während es beispielsweise in einem Selbsthilfeforum wenig Sinn machen würde eine falsche Identität vorzutäuschen. Nancy Baym geht nach ihrer Studie davon aus, dass in „Wirklichkeit anscheinend viele, wahrscheinlich die meisten sozialen Nutzer der CMC ihr Online-Ich so aufbauen, dass es mit ihrer Offline-Identität übereinstimmt“²⁷

Trotzdem ist der Kontakt durch eine gewisse Anonymität geprägt. So werden in der Regel die kompletten Namen der User nicht preisgegeben und stattdessen meist selbst gewählte '*Usernamen*', auch bekannt als '*Nicks*' oder '*Nicknames*', zur Kennzeichnung verwendet.²⁸

Gerade die Anonymität führt auch zu mehr Offenheit der User. Zum einem im positiven Sinne durch stärkere Intimität und Vertrautheit aber auch

27 Baym, 1998 aus Castells, 2001 (S. 411)

28 Thideke, 2000 (S. 25)

negativ durch Aggressionen und Beleidigungen.²⁹

Wie bereits geschrieben treten die meisten Personen einer Online-Community aufgrund eines speziellen Interesses bei. Da die meisten Menschen mehr als ein Interesse haben, schließen sich viele Internet Nutzer mit der Zeit auch mehreren virtuellen Gemeinschaften an.³⁰

Zudem kommt, dass der Beitritt einer solchen virtuellen Gemeinschaft in der Regel wenig aufwändig ist. Ein paar Klicks genügen und man ist erstmal registriert, alles weitere hängt dann von der Aktivität des Users ab.

Ähnlich wie im realen Leben entstehen so auch netzwerkartige Verknüpfungen untereinander. Dies gilt zum einen für die Verbindung verschiedener virtueller Gemeinschaften miteinander. Jeder kennt auch noch Mitglieder einer anderen virtuellen Gemeinschaft oder gehört direkt gleich mehreren Gemeinschaften an, deren Mitglieder wiederum auch noch weiteren Gruppen angeschlossen sind. So entsteht ein Netzwerk verschiedener virtueller Gruppierungen. Aber auch innerhalb einer virtuellen Gemeinschaft existiert so ein Geflecht. Denn bei großen Gruppen ist es unmöglich jedes einzelne Mitglied direkt genauer zu kennen. Besonders wenn sich einige Beziehungen durch persönliche Kontakte weiter festigen, wird auch das Netzwerk der Beziehungen gestärkt. Kennen sich zwei Mitglieder durch reale Begegnungen und haben dadurch auch ihr gegenseitiges Vertrauen gestärkt, so stützt dies auch das Vertrauen weiterer Mitglieder, die nur einer dieser Personen bereits begegnet sind.

Dieses unkomplizierte Anmelden hat so auch zur Folge, dass relativ schnell Gemeinschaften entstehen können, allerdings sind sie in der Regel auch nicht so stabil wie reale Gemeinschaften. Ein falsches Wort kann unter Umständen ausreichen, dass der Kontakt auf Dauer abgebrochen wird.³¹ Dies ist normalerweise bei realen Gemeinschaften nicht so schnell der Fall.

29 Thideke, 2000 (S. 28)

30 Castells, 2001 (S. 409)

31 Castells, 2001 (S. 409)

3.2 Organisationsstruktur

Virtuelle Gemeinschaften sind in den meisten Fällen noch nicht besonders hierarchisiert. In der Regel ist die Organisation eher demokratisch geprägt.³²

Allerdings ist in so gut wie allen technischen Systemen, auf deren Grundlage die virtuellen Gemeinschaften basieren, mindestens ein Administrator notwendig, der sich schon allein um die technische Bereitstellung und eventuell nötige Fehlerbehandlung kümmert. Teilweise kommen auch noch sogenannte 'Moderatoren' hinzu, die in erster Linie eine Unterstützung des Administrators darstellen. Um den Status eines Moderators ausgewiesen zu bekommen, muss zum jeweiligen Administrator ein gewisses Vertrauensverhältnis bestehen, da sie zwar über weniger 'Rechte' am System als der eigentliche Administrator verfügen, aber doch auch ein paar Funktionen nutzen können, die den anderen Usern nicht zur Verfügung stehen und der Administration des jeweiligen Systems dienen. Somit hängen Entscheidungen in erster Linie vom Administrator und gegebenenfalls den Moderatoren ab. Trotzdem werden in den meisten Fällen erfahrungsgemäß die Wünsche und Ideen der Mitglieder stark berücksichtigt. So werden oft alle Mitglieder zu speziellen Entscheidungen befragt und letztendlich mehrheitlich entschieden. Es findet also in gewissem Maße eine Eigenkoordination statt.

Daneben bildet sich vielerorts eine sogenannte „Kerngruppe“, die in der Regel aus den am längsten aktiven Mitgliedern besteht. Diese Mitglieder sind untereinander mit den virtuellen Identitäten besonders gut vertraut und haben somit ein besonders enges virtuelles Verhältnis zueinander.³³

Zudem werden, wie im vorigen Kapitel bereits erwähnt, durch den Kontakt via CMC hierarchische Hürden zwischen Personen verringert.³⁴ Der Gegenüber ist nicht direkt erkennbar, Schlüsse auf den sozialen Status anhand von Kleidung und Auftreten werden verschleiert. Dies führt auch dazu, dass sich die Personen offener und weniger schüchtern gegenüber

32 Bühl, 2000 (S. 198)

33 Thiedeke, 2000 (S. 43)

34 Bühl, 2000 (S. 198)

äußern. Daraus ergeben sich positive wie negative Effekte. Zum einen werden oft mehr Ideen hervorgebracht, wodurch sich die Entscheidungsfindung allerdings auch wieder verlangsamt.³⁵ Zum anderen veranlaßt diese gewisse Anonymität manchen User zu provozierenden und extremen Äußerungen. Zudem fallen, die bei face-to-face Kontakten gegebenen, Vorwarnungen mittels Gestik und Mimik der anderen Gesprächsteilnehmer bei textueller CMC weitestgehend weg.³⁶

Vielerorts ist inzwischen eine sogenannte '*Netiquette*'³⁷ formuliert worden. Dieses Regelwerk wird vor allem in größeren Systemen genutzt und dient dazu Richtlinien für zwischenmenschliches Verhalten sowie Technik und Sicherheit bereitzustellen. Verstöße gegen die Netiquette können vom Administrator oder Moderatoren in unterschiedlichen Formen geahndet werden. So kann im schlimmsten Fall ein Ausschluss / Verweis aus dem System ausgesprochen werden.

35 Thiedeke, 2000 (S. 27), Bühl, 2000 (S. 198)

36 Thiedeke, 2000 (S. 27)

37 Kunstwort aus dem englischen net (Netz) und etiquette (Etikette)

4 Fazit

4.1 Vergleich zwischen virtuellen und realen Gemeinschaften

Der prägnanteste Unterschied zwischen realen und virtuellen Gemeinschaften ist die Trennung von Zeit und Raum bei der Kommunikation via CMC.

Personen finden nicht aufgrund von örtlicher Nähe oder Bekanntschaft zu einer Gemeinschaft zusammen³⁸, sondern in der Regel aufgrund eines gemeinsamen Interesses. Dadurch ist auch von Anfang an ein höheres Gesprächspotential zu einem gezielten Thema gegeben. Zudem ist dadurch auch eine Grundorientierung voraussehbar³⁹, die in Folge dessen zu weniger Konflikten innerhalb der Gruppe führt. Dies ist vergleichbar mit einem Fanclub, wo ebenfalls alle Mitglieder in der Regel positiv zum gemeinsamen Thema eingestellt sind.

Durch die leichte Überbrückung weiter Strecken sind auch Kontakte zwischen Personen verschiedener Nationalitäten und Kulturen auf einfache Weise möglich. Das erweitert auch den Horizont der Beteiligten.⁴⁰ Zumal sich die kulturelle Identität der Teilnehmer weniger deutlich auf den ersten Blick offenbart, sondern erst durch die Interaktion verdeutlicht.⁴¹

Allerdings sind Kontakte, die ohne räumliche Nähe auskommen, keine neue Entwicklung die allein via Computer Netzen möglich ist. Brieffreundschaften beispielsweise basieren auf der gleichen Grundlage. Der Kontakt via Email vereinfacht auch diese Form nur noch etwas.

Die Überbrückung der Zeit ist dadurch gegeben, dass in vielen der beschriebenen Systeme die textuell verfassten Beiträge zumindest für einen gewissen Zeitraum gespeichert bleiben. So müssen die Mitglieder nicht alle zur gleichen Zeit online sein und können auch Diskussionen die während

38 Bühl, 2000 (S. 199)

39 Thiedeke, 2000 (S. 24)

40 Bühl, 2000 (S. 200)

41 Thiedeke, 2000 (S. 32)

ihrer Abwesenheit stattgefunden haben trotzdem nachvollziehen. In realen Gemeinschaften ist die gleichzeitige physische Anwesenheit aller Mitglieder unerlässlich, und kann nur durch exakte schriftliche Protokolle teilweise aufgehoben werden. Diese werden jedoch in den wenigsten realen Gemeinschaften so genau geführt, dass jedes einzelne Wort auch später noch genau nachverfolgt werden kann.⁴²

Durch diese gespeicherten Beiträge ist es auch Neumitgliedern relativ schnell möglich sich in die Gemeinschaft einzufinden. Sie können sich in die Gepflogenheiten der Gruppe einlesen und Diskussionen nachvollziehen, die bereits vor ihrer Anmeldung stattgefunden haben.⁴³

Ein weiterer Unterschied ist die Dynamik, der virtuelle Gemeinschaften in der Regel unterliegen. Durch das unkomplizierte Beitreten zu einer Gemeinschaft, kann eine Person sich relativ schnell auch mehreren Gruppen anschließen. Aber genauso schnell können diese Verbindungen auch wieder zerbrechen. Im Gegensatz zu physisch realen Gemeinschaften reichen unter Umständen kleine Missverständnisse oder unüberlegte Formulierungen aus, um den Kontakt für immer abubrechen.⁴⁴ Diese harte Konsequenz wird bei realen Beziehungen doch eher selten so schnell vollzogen.

Desweiteren schließen sich Internet-Nutzer mehr virtuellen Gemeinschaften an, als sich Personen normalerweise an realen Gemeinschaften in Form von Bekanntschaften, Vereinen, Verbänden, usw. beteiligen. Dies ist unter anderem durch den relativ geringen Zeitaufwand, der sowohl zur Anmeldung, als auch zur weiteren Beteiligung nötig ist, begründet.

Berry Wellman kommt nach einer Analyse verschiedener Quellen zu dem Schluß, „dass 'virtuelle Gemeinschaften' 'physischen Gemeinschaften' nicht notwendig entgegengesetzt sind: Sie sind unterschiedliche Formen von Gemeinschaft mit spezifischen Regeln und Dynamiken, die mit anderen Gemeinschaftsformen interagieren. Zudem bezieht sich die Sozialkritik allzu oft implizit auf eine idyllische Vorstellung von Gemeinschaft als eng

42 Thiedeke, 2000 (S. 52)

43 Thiedeke, 2000 (S. 53)

44 Castells, 2001 (S. 409)

begrenzte, räumlich definierte Kultur von Unterstützung und Zugehörigkeit, die vermutlich in der ländlichen Gesellschaft nie existiert hat und in den fortgeschrittenen industrialisierten Ländern sicherlich verschwunden ist.“⁴⁵

Es lässt sich also feststellen, egal ob virtuelle oder physisch reale Gemeinschaften, bei beiden gibt es positive Folgen als auch Schattenseiten.

4.2 Beispiele

4.2.1 Passado



Abbildung 4: Screenshot von <http://www.passado.de/>

Die Online Plattform Passado⁴⁶ versucht gerade den Effekt der netzartigen Bekanntschaften von Personen zu nutzen. Nach eigenen Angaben ist Passado „Europas grösste Social Networking Community“.

Hauptziel der Seite ist es Personen die Möglichkeit zu bieten ehemalige

⁴⁵ Wellman, 1979 aus Castells, 2001 (S. 408)

⁴⁶ <http://www.passado.de>

Schulkameraden wieder zu finden oder sich selbst einzutragen um gefunden zu werden. Für dieses spezielle Thema gibt es bereits weitere vergleichbare Angebote im Internet.

Darüber hinaus können aber auch Personen nach weiteren Kriterien gesucht werden. Beispielsweise nach Hochschulen, Firmen oder auch nach bestimmten Hobbies und Interessen.

Registrierte Mitglieder können bestimmte andere Mitglieder als ihre Freunde eintragen. Durch die Anzeige von der Freunde ihrer Freunde in weiteren Stufen entsteht ein Netzwerk zwischen den Mitgliedern der Form 'Freund vom Freund vom Freund'.

Angedacht war einige Zeit auch mal diese stufenweise Bekanntschaft für z.B. Online Auktionen zu nutzen. So sollte ein höheres Vertrauen zwischen den Beteiligten gegeben sein, wenn sie durch gemeinsame Freunde verbunden sind. Dieses Konzept scheint aber aktuell wieder verworfen worden zu sein.

4.2.1 Katzen-Forum.org

Gerade Webforen eignen sich sehr gut um virtuelle Gemeinschaften hervorzubringen. Katzen-Forum.org⁴⁷ ist ein typischer Vertreter für themenbasierte Internet-Foren. Im speziellen Fall geht es hier, wie der Name vermuten lässt, um das Thema Katzen. Allein zu diesem Themenkreis gibt es im Internet zahlreiche ähnliche und auch größere Plattformen, aber es ist hier als Beispiel gut geeignet, da ich dort als verantwortlicher Administrator, auch einen Blick hinter die Kulissen habe.

Neben dem Administrator unterstützen auch noch ein paar Moderatoren die Pflege des Forums. So werden Entscheidungen zum einen durch Absprache zwischen Administrator und den Moderatoren getroffen, aber auch teilweise von allen Mitgliedern gemeinsam entschieden. So wurden beispielsweise neue Rubriken, weitere Smilies oder ein Chat von den Mitgliedern gewünscht.

⁴⁷ <http://www.katzen-forum.org>

Katzen-Forum.org

Online Treff für alle Katzenfreunde. =^.^= Hier könnt ihr über alles diskutieren was euch zum Thema Katzen auf dem Herzen liegt, oder worüber ihr einfach mit anderen Katzeneltern reden/schreiben möchtet. ~ Viel Spaß dabei wünschen die Samtpfötchen

[FAQ](#)
[Suchen](#)
[Mitgliederliste](#)
[Album](#)
[Karte](#)
[Registrieren](#)
[Profil](#)
[Einloggen, um private Nachrichten zu lesen](#)
[Login](#)

Katzen-Forum.org Foren-Übersicht

Aktuelles Datum und Uhrzeit: Mi Apr 05, 2006 12:45 am
 Alle Zeiten sind GMT + 1 Stunde

Unbeantwortete Beiträge anzeigen
 Letzte Themen

Forum Allgemein			
Forum	Themen	Beiträge	Letzter Beitrag
Forum Infos Interne Infos zu unserem Samtpfötchen Schnurr-Forum (News, Vorschläge, Hilfe ...) Moderator: samtpfötchen	26	221	Mo Mär 20, 2006 8:33 pm bella
FAQ Fragen zur Benutzung des Forums Moderator: samtpfötchen	7	28	Mo März 13, 2006 2:44 pm samtpfötchen
Kommentare + Wunschbox Lob, Anregungen und Kritik zum Forum und Samtpfötchen.de Moderator: samtpfötchen	18	172	Mo Apr 03, 2006 12:19 am vincent

Katzen-Tipps und Ratschläge			
Forum	Themen	Beiträge	Letzter Beitrag
Anfängerfragen Fragen und Probleme für Neukatzeneltern oder die, die es werden wollen. Moderatoren: Sui, Mephisto	7	35	Di Feb 21, 2006 2:47 pm NoraDagk

Suchbegriff

Schnurren On Off

Abbildung 5: Screenshot von <http://www.katzen-forum.org/>

Eigentlicher Registrierungsgrund ist bei den meisten Usern auch hier eine spezielle Frage zum Thema. Viele Mitglieder bleiben dann aber auch nach Klärung dieser weiter aktiv.

Auch hier sind mit der Zeit festere Bekanntschaften und Freundschaften entstanden, wo sich auch über private Themen, die nichts mit dem eigentlichen Themenkreis des Forums zu tun haben, beraten und ausgesprochen wird.

Folgende beispielhafte Original-Zitate von Usern des Forums machen dies auch deutlich.

"Ich möchte mich bei euch bedanken, jetzt seid ihr mir so richtig ans herz gewachsen, ihr steht zu mir in dieser für mich doch doofen zeit, ich kann mit euch reden, egal ob es meine vergangenheit, meine oma oder die tiere betrifft." (Plüschpower, 21 März 2006)

"Ich mag die familiäre Stimmung hier, die angenehme Atmosphäre und vor allem auch das ruhige Klima.... " (Mephisto, 22 Jul 2005)

"Ich schaue mir öfter die User Pics an und mittlerweile habe ich zu etlichen

Namen auch wirklich ein Gesicht vor Augen. ... Ich mag unser Forum total gern, denn hier ist das Persönliche noch nicht verloren gegangen und man bekommt viele gute Tips und echtes Mitgefühl, wenn es einmal schlecht läuft." (Anja, 23 Dez 2005)

Natürlich gibt es auch Meinungsverschiedenheiten, aber bisher eher selten und auch diese konnten relativ ruhig geklärt werden. Das unterscheidet sich zu realen Gemeinschaften nicht wirklich. Zum Teil liegt dies natürlich auch darin begründet, dass alle Mitglieder aufgrund des vorgegebenen Foren-Themas eine ähnliche Einstellung haben. Potentielle 'Katzenhasser' werden sich eher weniger einem Katzenforum anschließen. Aber auch innerhalb der Gruppe der Katzenfreunde gibt es selbstverständlich verschiedene Ansichten zu einigen Themen, die dann unter Umständen doch mal zu Streitigkeiten führen können.

Letztendlich läßt sich feststellen, dass hier einige Personen echte Freundschaften aufgebaut haben, die sich ohne dieses oder ein vergleichbares Forum nicht begegnet wären.

4.3 Schlussfolgerung

Sind virtuelle Gemeinschaften nun echte Gemeinschaften? Abschließend lässt sich diese Frage wie folgt beantworten.

Ja, aber 'echt' nicht im Sinne von physisch verbunden, gekennzeichnet durch räumliche Nähe oder Verwandtschaft, sondern durch die echte Existenz der Beteiligten und die wahren Gefühle der Mitglieder zueinander. Sie sind keinesfalls fiktiv, sondern nur aufgrund ihrer Bindung mittels CMC über teils weite Entfernungen als 'virtuell' bezeichnet.

Es ist auch durchaus das Potential gegeben, dass auch dieser Unterschied durch gemeinsame Treffen aufgehoben wird, und sie in allen Formen zu physisch realen Gemeinschaften werden.

Für die Entstehung von virtuellen Gemeinschaften ist vor allem die langfristige Kommunikation inklusive der Offenbarung von Gefühlen wichtig.

Die Menschen haben durch diese Form der Gemeinschaft die Möglichkeit eine vergleichsweise große Zahl an Verbindungen zu knüpfen, die mal mehr mal weniger stark sind. Dementsprechend sind diese Kontakte teils nur kurzfristig für den reinen Informationsaustausch von Nutzen oder können doch zu langlebigen Freundschaften anwachsen.

Es entstehen Kommunikations-Netzwerke, die in der Regel ein gemeinsames Thema zugrunde haben und Informationen zu diesem gezielt austauschen. Durch Teilnahme an mehreren dieser Gemeinschaften entstehen auch Querverbindungen zwischen den virtuellen Gruppen, die ein globales themenübergreifendes Netzwerk bilden. Da das CMC über das Internet nicht durch geografische Grenzen beschränkt ist, werden auch verschiedene Kulturkreise mit einbezogen.

Kontakte zwischen Menschen, die sich nicht physisch begegnet sind, sind zudem keine so neue Erscheinung, Briefe und Telefon ermöglichten solche 'Fernbeziehungen' auch schon seit einiger Zeit. Die besondere Einfachheit und Effizienz der CMC hat in den letzten Jahren allerdings zu einem starken Wachstum an virtuellen Gemeinschaften geführt. Somit hat fast jeder Mensch, der Zugang zum Internet hat auch schon Erfahrungen damit gemacht. Mit der zunehmenden Verbreitung des Internets wird das Thema sicher noch mehr an Bedeutung gewinnen und letztendlich auch Auswirkungen auf unsere Gesellschaft haben.

5 Anhang

5.1 Literaturverzeichnis

Bühl, Achim: Die virtuelle Gesellschaft des 21. Jahrhunderts: sozialer Wandel im digitalen Zeitalter. Westdt. Verl. 2000

Castells, Manuel: Das Informationszeitalter. Opladen, Bd. 1 Die Netzwerkgesellschaft. 2001

Rheingold, Howard: The Virtual Community: Homesteading at the Electronic Frontier. Addison-Wesley 1993,
<http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>

Thiedeke, Udo: Virtuelle Gruppen: Charakteristika und Problemdimensionen. Westdt. Verl. 2003

Wikipedia: Wikimedia Foundation Inc. Florida USA,
<http://www.wikipedia.org/>