

ZMATH 2009e.00714

Baumann, Rüdiger; Koerber, Bernhard

Internet communities. (Internet-Gemeinschaften.)

Log In 28, No. 153, 18-25 (2008).

Zusammenfassung: Die Mikroelektronik bietet zu einem extrem günstigen Preis völlig neue Möglichkeiten, Datenverarbeitung zu nutzen. Dies hat die Phantasie von Unterhaltungselektronikern beflügelt, und so haben Tele- und Video-Spiele zu Hunderttausenden Einzug in die Kinderzimmer gehalten. Insbesondere bei Jungen haben Computerspiele eine Faszination errungen, mit der sich auch die Schule auseinandersetzen muss. Vor allem aus pädagogischer Sicht werfen Computerspiele etliche Fragen auf: Wie ist die unzweifelhaft festzustellende Spieleidenschaft zu bewerten? Welche Gefühlsregungen werden durch Computerspiele ausgelöst? Führt das Spielen am Computer in der Freizeit zur Isolation oder werden neue Kommunikationsformen angeregt? Aus dem Inhalt: Internet-Rollenspiele (Textbasierte Rollenspiele auf dem Computer; Grafikbasierte Computerspiele; Kommerzielle Interessen; Second Life); Vom Usenet zum Web 2.0; Soziologisch-sozialpsychologische Fragen (Gilden und soziale Rollen; Suchtpotenziale; Vom pädagogischen Wert der Online-Rollenspiele).

From the content (translation): Online role playing games (Text-based role playing games on computers; Graphics-based computer games; Commercial interests; Second Life); From Usenet to Web 2.0; Sociological and social-psychological questions (Clans and social roles; Potentials of addiction; On the pedagogical value of online role playing games).

Classification: R80 Q40 C60 U50

Keywords: online games; virtual reality; computers and society; social psychology; computer-mediated communication; online communities Online-Spiele; virtuelle Realität; Computer und Gesellschaft; Sozialpsychologie; computervermittelte Kommunikation; Online Community