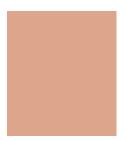
18.Januar.2004 Fachhochschule Aachen Studiengang Visuelle Kommunikation

Dokumentation zum Thema Social Software

von Thorsten Huhn, 5. Semester

















Seminar: Interaktive Medien Thema: Social Software Betreuer: Prof. Wrede

Inhalt

- Seite 005 Kapitel 1 |Diskussion
- Seite 013 Kapitel 2 Geschichte
- Seite 017 Kapitel 3 Kommunikation
- Seite 039 Kapitel 4 | Soziale Strukturen
- Seite 057 Kapitel 5 | Psychologie
- Seite 065 Kapitel 6 | Vortrag / Abschluss
- Seite 075 Kapitel 7 | Eigenes Konzept

Einleitung zu Social Software

...verbindet Person eins mit Person zwei...

"Social Software ist ein relativ junger Begriff, der versucht eine neue Softwaregattung zu beschreiben, welche menschliche Interaktionen ermöglicht und sich individuell dem Benutzer anpasst."

Man kann Social Software mit drei Eigenschaften beschreiben:

- 1. SSW verbindet und ermöglicht menschliche Interaktionen wie zum Beispiel das Telefon oder Chatsysteme.
- 2. SSW passt sich individuell den Menschen oder der Gruppe an wie zum Beispiel Lerngruppensysteme, in denen die Mitglieder den Inhalt selber organisieren
- 3. SSW wirkt sich auf soziale Strukturen aus. Es entstehen digitale Gesellschaften.
 - wie zum Beispiele Online Spiele, Communities

Vorläufer von Social Software sind Kommunikationssysteme die in den 80er mit der Verbreitung des Internets entstanden. SSW geht eine Stufe weiter, indem mit einer neuen Art von Software-Konzepten die Programme an den User angepasst werden.

Man könnte Open-Source Software Projekte, welche mit Kommunikation und Gemeinschaften zu tun haben als Social Software bezeichnen:

- 1. So wird zum Beispiel ein weltweiter Open-Source Online-Stadtführer als Social Software bezeichnet. Das System wird von den Mitgliedern entwickelt und die Besucher tragen Notizen zu Städten ein.
- 2. Es gibt Online Spiele, die man "soziale MUD's" nennt. Dies sind digitale Welten die von ihren Mitgliedern erschaffen werden und in denen von Mitgliedern auch Handlungen die gespielt werden bestimmen. Diese Form von Open-Source Projekten könnte man auch als Social Software bezeichnen.

Social Software überschreitet geografische Grenzen. Menschen in aller Welt können virtuell zur gleichen Zeit am gleichen Ort sein. So haben sich im Internet soziale Strukturen gebildet. Menschen lernen sich wegen ihren gleichen Interessen über Social Software kennen, bilden Gruppen und tauschen sich regelmäßig aus.

Obwohl die meisten Kommunikationwege über das Internet funktionieren, ist Social Software nicht auf diese Netz beschränkt.

Es ist zu überprüfen ob als Basis für die Entwicklung von Sozial Software auf traditionelle Sichtweisen der Kommunikation, Soziologie und Psychologie zurück gegriffen werden muss.



DISKUSSION

Was wird diskutiert?

Netzstrukturen in der Natur werden mit Computernetzwerken und den Verflechtungen von zwischenmenschlichen Beziehungen verglichen: Prof. Karen Stephenson denkt bei diesen Netzwerken in ihrem Fachbereich Wirtschaft an verschiedene Netzwerke in Firmen die zur Analyse für Profile benötigt werden. Stephenson ist überzeigt, dass verstecktes Wissen in der Natur zu finden ist.

Albert-László Barabási, Professor für Physik ist in seinem Buch "Linked" auf die Suche nach neuen Modellen von Netzwerken, die sich aus dem Vorbild der Natur herleiten lassen und auf das tägliche Leben anwenden lassen.

Das Programm InFlow v3 ermöglicht Netzwerkstrukturen grafisch darzustellen. Es wurde erst verwendet um die Computerstruktur des Internets zu analysieren und später um "social network" darzustellen. Es wurde zum Beispiel verwendet um die Verknüpfungen bei Flugzeugentführung zu analysieren.

Der Begriff "social network" wird nicht nur von Valdis Krebs, dem Entwickler von InFlow verwendet. Auch Prof. Karen Stephenson benutzt in ihrem Firmenanalyse-Model "social network" als einen ihrer Netzwerk-Arten. <u>Clay Shirky</u> spricht von "social network" als Unterteilung des Seminarbegriff (SSW) in die drei Punkte "social network", Human Computer Interaction und Internet Service.

Social Software ist für Shirky eine Entwicklung von Internetprogrammen die mit Erfindung der E-Mail begann und nun von den Chatsystemen und Onlinespielen in Social Software mündet. Social Software sieht er als Programme, die sich den Interaktionen und Verhalten von Gruppen anpassen und den Mitgliedern die Möglichkeit geben sich selbst zu organisieren.

Ein kritischer Betrachter von Internetsoftware als Möglichkeit menschliche Kontakte zu knüpfen ist Cory Docrow.

Cory Docrow ist Schriftsteller und Author diverser Sciene-Fiction Romanen. Er schrieb ein Buch über Blogging (Foren) und wie man komplexere Softwaresysteme programmieren kann.

Docrow ist der Meinung, soziale Kontakte über Software sind einfach zu knüpfen, haben aber eine erheblich schlechtere Qualität. Trotzdem sieht er die Möglichkeiten durch Software zu kommunizieren als Fortschritt. Docrow selbst nutzt die Kommunikationsmöglichkeit des vernetzten Computers nur um mit Personen aus seinem privaten und beruflichen Umfeld zu kommunizieren.

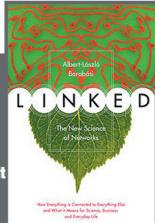


Kategorie(n): Business & Investing, Nonfiction, Science
Colloquium on Complexity and Social Networks,
Harvard University, 2003



NETWORKS MAKE THE WORLD GO'ROUND

How Everything Is Connected to Everything Else and What It Means for Business, Science, and Everyday Life



Professor of Physics at the University of Notre Dame teaches and directs research on complex networks

THINK NETWORK:

- 1. Durch Kombination von kleinen Dingen entstehen grosse Dinge
- 2. Grosse Dinge verbinden sich zu Netzwerken.
- 3. Teilnehmer der Netzwerke sind Knoten,
- 4. Ihre Verbindungen sind Links
- 5. Knoten mit vielen Links sind HUB's

NETZWERKE SIND IN:

Moleküle und Gene Neuronen im Gehirn Krankheiten und ihre Ausbreitungen Computer und Internet

Professor Albert-László Barabási unterichtet Kurse und Forschungsprojekte in "Complex and Social Networks" an der Harvard Universität.

In seinem Buch "Linked" beschreibt Barabási die Netzwerk-Strukturen der Natur und wie man diese auf Wirtschaft, Forschung und dem täglichen Leben anwenden kann. Netzwerkstrukturen in Molekühlen und Genen, sowie Strukturen in Neuronen im Gehirn werden mit Strukturen von Computern und Internet verglichen. Er vertritt die Ansicht in diesen Netzwerken neue Denkweisen zu finden.

Durch die Kombination von kleinen Dingen ergeben sich grosse Dinge, welche sich zu Netzwerken verbinden.

Auf das Internet bezogen, können die User/Computer als Knotenpunkte einer Netzwerkstruktur gesehen werden, in dem Internet-Links die Verbindungslinien darstellen.

Clay Shirky:

Drei Perioden von Softwareinovation für interagierende Gruppen:

- 1. Erfindung der E-Mail in den 70er
- 2. Erste IRC-Software, UserNet (Vorläufer des Internets), die MUD Spiele
- 3. Mündet in Social Software,
 "Das schreibene Web":
 erweiterte Möglichkeiten das Gruppen sich
 selbst organisieren (Blogs)

SSW verbessert sich je nach Änderungen wie Gruppen zusammen arbeiten und sich untereinander verhalten. Die sozialen Eigenschaften von SSW sind nicht vorhersehbar.



ERGEBNISSE EINER KONFERENZ

Unterteilung von Social Software in:

- 1. **Social Network Analysis**:
 analysiert die dynamischen Verbindungen und
 Gruppierungen an die die Software anzupassen ist
- 2. Human Computer Interaction (HCI): untersucht, wie die Software sich den Benutzern anpasst
- 3. Web-Services:

Ein Teilaspekt untersucht, wie einzelne Softwareprodukte miteinander arbeiten

02 Clay Shirky beschreibt das es bei Kommunikation von Menschen mit Computern drei Softwareinovationen, Softwaregattungen gab.

Die erste Stufe waren Programme zum versenden von digitalen Nachrichten(E-Mails) in den 70er.

Die zweite Stuffe war die Verbreitung des Usernet, dem Vorläufer des Internets, sowie die ersten Chat-Programme. Zusätzlich beschriebt er die heutigen Online-Spiele als einen Ausläufer dieser Softwaregattung.

Mit der letzte Entwicklung in unserer heutigen Zeit, ist ein neue Begriff für diese neue Softwaregattung aufgekommen – Social Software. Shirky bezeichnet sie als "schreibenes Web", in den Gruppen die Möglichkeit haben sich selbst zu organisieren, wie man es in Lerngruppen-Foren finden kann. Social Software passt sich den Eigenschaften und Verhalten der Gruppen an.

In einer von Shirky veranlassten Konferenz in New York wurde über den Begriff diskutiert. Die Teilnehmer unterteilten den Begriff in drei Kategorien. "Social Network Analysis", "HCI (Human Computer Interaction)" und Web-Services. Social Software erkennt soziale Verbindungen, passt sich dem Benutzer an und bietet dementsprechend Service an.

Cory Doctorow:

IRONIE: Software soll soziale
Prozesse automatisieren, verschlechtern diese aber in
Wirklichkeit



Viele Menschen benutzen Internet um schnell und einfach Freundschaften zu finden. Diese sozialen Kontakte haben eine erheblich schlechtere Qualität.



Author von:

Entwicklung von Blogging Software für Fortgeschrittene

(und diversen SF-Romanen)



E-Mail Filter mit direktem Weg in den Papierkorb:

Erlaubt keine Kontakte zu Menscher ausserhalb seines echten sozialen und beruflichen Umfelds



O3 Cory Docrow ist Schriftsteller und Author von diversen Sciene-Fiction Romanen. Er schrieb ein Buch über Blogging(Foren) und wie man komplexere Softwaresysteme programmieren kann.

Docrow ist der Meinung, soziale Kontakte über Software sind einfach zu knüpfen, haben aber eine erheblich schlechtere Qualität. Trotzdem sieht er die Möglichkeiten durch Software zu Kommunizieren als Fortschritt. Docrow selbst nutzt die Kommunik ationsmöglichkeit des vernetzten Computers nur um mit Personen aus seinem privaten und beruflichen Umfeld zu kommunizieren.

Prof. Karen Stephenson:

"People have at their very fingertips, at the tips of their brains, tremendous amounts of tacit knowledge, which are not captured in our computer systems or on paper,"

says Professor Stephenson

Menschen besitzen in ihren Fingerspitzen und in ihren Gehirnen stilles Wissen, dass noch nicht in Computersystemen oder Papier eingefangen wurde.



DIE VORSTELLUNG "GESUNDHEIT" EINES (FIRMEN-) NETZWERKES KÖNNTE MAN ANALYSIEREN:

Jede Kultur oder Organisation hat 6 Wissensebenen, Informationsnetzwerke in denen alle Angehörigen eingebunden sind.

Analyse eines Netwerkes in Unterteilung und Bewerungen:

- 1. Work Network Informationsaustausch zwischen welchen Personen
- 2. The Social Network Welche Kontakte hat man inner- und ausserhalb der Organisation
- 3. The Innovation Network Wer arbeitet mit Wem an Projekten, spielt neue Ideen durch
- 4. The Expert Knowledge Network Gibt es Experten für spezielle Fragestellungen
- 5. The Career Guidance or Strategic Network Wer gibt Ratschläge über berufliche Zukunft
- 6. The Learning Network Mit wem wird gearbeitet um bestehende Prozesse und Methoden zu verbessern

Profile eines Netzwerkes (Gesellschaft) als Ergebniss der Auswertung

O4 Karen Stephenson, Professorin für Wirtschaft glaubt an ein noch nicht genutztes Wissen in organischen Strukturen und Netzwerken. Sie hat ein Analyse-System entworfen, mit dem man den wirtschaftlichen Zustand einer Firma analysieren kann. Das Konzept unterteilt eine Firma in 6 Informationsnetzwerke, die verschiedene Gesellschaften die in dem System arbeiten darstellen.

Es gib Arbeits-Netzwerke; Sozial-Netzwerke; Ideen-Netzwerke;, Experten-Netzwerke;, Management-Netzwerke;Lern- Verbesserungs-Netzwerk. Dabei handelt es sich immer um verschiedene Gesellschaften die Organe des Unternehmens sind. Diese Analyse kann nicht nur auf Firmen sondern auch auf Internetkulturen (Internetgemeinschaften) angewendet werden.



Valdis Krebs ist der Entwickler von InFlow v3.0, eine Software die grafischen Netzen von sozialen Strukturen speichert. Durch diese Netze sollen "social networks" - komplexe und dynamische Prozesse von sozialen Zusammenhängen in Netzwerken dargestellt werden. Diese Programme wurden verwendet um die Struktur des Internets und ihrer Profider zu analysieren - und wurde später verwendet um z.B. Flugzeugentführungen zu analysieren. Die einzelnen Punkte des Netzes stellen die Menschen dar und die Verbindungen sind die einzelnen Beziehungen untereinander. Es bilden sich Untergruppen von bekannten; und Teile des Netzes können unter verschiedenen Aspekten bewertet werden.



GESCHICHTE GESCHICHTE

Militärcomputer **Personal Comuter Mediale Computer**

Vernetzte Computer <-

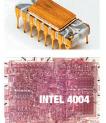




70er









Xerox Alto, Macintosh, IBM PC 5150







C64, AMIGA 500, ATARI ST, ALTAIR 8800, APPLE II











80er







morgen



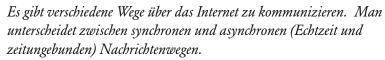
KAPITEL 3 KOMMUNIKATION

Inhalt Kommunikation

Austausch von Botschaften über Nachrichtenwege zwischen zwei oder mehreren Parteien

1. Nachrichtenwege

- 1.1 asynchrone Nachrichtenwege
- 1.2 synchrone Nachrichtenwege





2. Interaktive Erzählungen

- 2.1 Sprachkultur
- 2.2 Zusammenspiel von Inhalt und Community
- 2.3 Das Erzählende
- 2.4 Interaktion

Durch den hastigen Wortaustausch bei Echtzeit-kommunikation hat sich eine Spruchkultur mit eigenen Gesetzen entwickelt. Es ist wichtig der Gemeinschaft Themen-Vorgaben zu machen, den Themen und Ziele über die Kommuniziert wird sind wichtig.

Die meisten Webseiten nutzen die interaktiven, sozialen und erzählenden Möglichkeiten des Internet nicht. Gerade darin liegt aber der Erfolg einer Seite.

3. Beispiele

- 3.1 Bespiel Banja
- 3.2 Beispiel Microsoft Comic Chat



Banja ist ein interaktives Online-Spiel mit Kommunikationstools. Microsoft Comic Chat ist Chatsystem in dem durch Kommunkation Comicstrips entstehen. Am Beispiel dieser Programme werden die werden verschiedenen Modelle der Kommunikation angewendet.

1. Nachrichtenwege

Gemeinschaft ist immer eine Gruppe von Menschen mit einem gemeinsamen Interessen oder dem Ziel, die sich mit der Zeit besser kennen zu lernen. Menschen die nur gleiche Interessen oder Ziele haben, sind zunächst aber keine Gemeinschaft. Erst wenn sie sich regelmäßig treffen und interagieren, werden sie zu einer Gemeinschaft. Ohne Versammlungsorte können sich Mitglieder nicht kennen lernen. In jeden Fall gibt es verschiedene Wege über das Internet zu kommunizieren.

In erster Linie wird zwischen synchronen und asynchronen Kommunikationswegen unterschieden.

1.1 asynchrone Kommunikationswege

Asynchrone Kommunikationssysteme sind z.B. Web-Boards (BBS) oder E-mail Listen. Dabei wird zeitversetzt mit den anderen Teilnehmern ein Thema behandelt.

Mailing-Listen

Mailinglisten funktionieren über ein normales E-Mail Programm und sind wohl der einfachste Weg über das Internet mit anderen Personen zu kommunizieren. Es werden Nachrichten an bestimmte Gruppen per E-Mail-Adresse versendet. Dies ist aber mehr ein Dienst als ein Versammlungsort. Durch spezielle Programme kann dieses Versenden und Empfangen übersichtlich kategorisiert werden und in Echtzeit ablaufen. Gerade durch das Sortieren und Kategorisieren, wird ein echter Dialog erst möglich.

Für kleine Gruppe mit gleichen Interessen ist dies eine gute Lösung sich auszutauschen, Treffen zu organisieren und sich zu informieren.

Es muss am Ende entschieden werden, ob die Interaktionen zwischen den Mitgliedern geregelt wird. In den meisten E-Mail listen gibt es keine Überwachung. Die Nachrichten werden ungefiltert an alle Mitglieder versendet. Dadurch können die Inhalte der E-Mails manchmal unangebracht sein. Eine Alternative ist es, wenn der Betreiber oder Moderator der E-Mail-Liste jede Nachricht vorher liest und danach entscheidet, ob diese an alle Empfänger versendet wird oder nicht. Bei größeren Mailing-Listen ist dies wohl nicht mehr möglich. Bei Internetanbietern wie Topica (www.topica.com) und eCircles (www.ecircles.com) werden solche Dienste für eigene Projekte angeboten. Zur Verwaltung der E-Mail-Listen bieten sich Seiten an wie: www.losoft.com, www.milo.com, www.kara.com

Messageboards

BBS (Black Boards), Newsgroups, Konferenz und Diskussion Foren - sie sind die beliebtesten Treffpunkte im Internet. Sie sind asynchron, also

Zeit ungebunden und lange haltbar. So können sich Gespräche über Monate entwickeln und am Ende zu interessanten Ergebnissen führen. Sie können einer Community das Gefühl von Zusammengehörigkeit und gemeinsamer Geschichte geben.

Es gibt zwei Varianten:

Threaded Boards:

Bei Threaded (=Gesprächsstränge) Boards wird über ein vorgegebenes Hauptthema diskutieren, woraus sich Ausläufer der Diskussion bilden. Wie bei einem Baum werden vom Hauptthema aus mehrere neue Themen gebildet. Vor allem bei Fragen und Antworten ist dies sehr geeignet, da der Leser durch diese Unterteilungen gut sehen kann, ob Antworten eingegangen sind. Die einzelnen Themen im Überblick zu behalten, ist aber ab einem bestimmten Ausmaß sehr kompliziert.

Bei Internetanbietern wie eShare (www.eshare.com) und RemarQ (www.remarq.com) werden Threaded Boards für Web-Seiten angeboten.

Linear Boards:

Für jedes Gespräch wird ein eigenes Thema angelegt. Themen die sich aus dem Gesprächen ergeben, werden als neue Hauptthemen angelegt. Die Nachrichten werden in dem Board chronologisch sortiert. Bei einem Linear Board können Diskussionen überschaulich verfolgt werden und es können lange und tief greifende Diskussionen geführt werden.

Bei Internetanbietern wie Web Crossing (www.lundeen.com), Caucus (www.caucussystem.com) und The Ultimate Bulletin Board (www.ultimatebb.com) bieten Linear Tools für Web-Seiten an.

Messageboards vermitteln ein Gefühl von gemeinsamen Räumen auf den Webseiten. Menschen mit gleichen Meinungen können sich so finden. Da neue Teilnehmer sich in das vorgegebene Thema einlesen können, ist es einfach in die Diskussion einzusteigen.

In vielen Message Boards können Bilder oder Links (zu Bildern und Web-Seiten) in die Nachrichten eingebaut werden. Dadurch können Dinge auch visuell dargestellt werden.

Bei manchen Messageboards werden ältere Nachrichte gelöscht. In anderen wiederum bleiben alle Nachrichten erhalten. Dadurch ist es für neue Mitglieder einfacher die Entwicklung der Gemeinschaft nachzuvollziehen.

Gliederung asynchrone Kommunikationswege: Zeitversetzte Kommunikation eines Thema

Messageboards:

BBS (Black Boards)

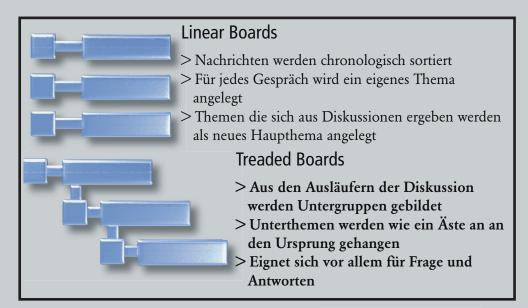
Newsgroups

Konferenzen

Diskussionsforen



- >Menschen mit gleichen Meinungen finden sich
- >Informationen sind lange haltbar da zeitungebunden
- >Diskussionen gehen über Monate oder Jahre
- >Komplizierte Themen können erarbeitet werden
- >einfacher Einstieg weil Leute sich einlesen können



Mailinglisten:

- > Funktionieren über E-Mail Programme
- > Nachrichten werden an eine Gruppe von Adressen versendet
- > Durch Browser Programme wird erst ein Dialog möglich
- > Ist ideal für den Austausch in kleinen Gruppen
- > Es muss geklärt werden ob Nachrichten kontrolliert/zensiert werden

Gliederung synchrone Kommunikationswege: Echtzeit Chatsysteme

Menschen in Chat-Räumen spielen, diskutieren, tratschen, flirten oder haben Cybersex.

- > Chats sind sehr kurzlebig, Geschriebenes verschwindet schnell wieder
- > Ansprechpartner können zu jeder Tageszeit gefunden werden
- > Viele Menschen mögen Chat Räume, weil sie dort entspannen können
- > Durch Nicknames finden sich Menschen wieder



IRC (Intern Relay Chat)

- > Software die sich mit IRC-Clients verbindet
- > Auf den Clients gibt es Themen-Räume
- > Es können eigene Räume eröffnet werden
- > Viele User schrecken vor dem Installieren und Einrichten der Software ab

Web-Chat Systeme

> Javaprogramme die über Browser laufen. So können Personen direkt über eine Webseite in den Chat gelangen

Graphischer Chat

- > Chatsysteme die durch graphische Elemente und Soundeffekte aufgewertet werden
- > Es werden graphische Figuren (Avatars) erschaffen, die den User
- > Diese Avatars bewegen sich durch zwei- oder dreidimensionale Welten
- > Gerade in Online-Spielen sind Chatsysteme intergriert, aus denen sich Gemeinschaften bilden

1.2 synchrone Kommunikationswege

Bei synchronen Systemen handelt es sich um Chaträume, Instant Messager (z.B. ICQ) und grafischen Online-Spielen in deren virtuellen Welten Kommuni kationsschnittstellen integriert sind. Hierbei findet eine direkte Kommunikation in Echtzeit mit den Teilnehmern statt.

Echtzeit-Chat

Chat ist im Gegensatz zu Messageboards sehr kurzlebig. Chat-Lines werden nirgendwo protokolliert, alles was geschrieben wurde scrollt schnell ins Nichts weg. Und gerade darin liegt der Reitz. Menschen in Chaträumen arbeiten, spielen, diskutieren, tratschen, flirten oder, manche haben auch Cybersex.

Im Gegensatz zu Messageboard können dort direkte Ansprechpartner gefunden werden, mit denen man zu jeder Tageszeit diskutieren kann. Chat-Räume sind wohl deshalb so berühmt, da die Menschen dort einfach entspannen können und einfach mal alles sagen können, was ihnen beliebt. Durch "Nicknames", bleibemde Namen der Mitglieder, finden sich Menschen wieder und können sich Online verabreden.

Manche Communities bieten besondere Veranstaltungen an, wie z.B. Wortspiele oder Interviews mit Berühmtheiten.

Chaträume bieten sich aber auch gut für Hilfestellungen an. Bei American Online, gibt es z.B. einen Support Raum, in dem vierundzwanzig Stunden am Tag Berater zur Verfügung stehen.

IRC (Intern Relay Chat):

Hierbei handelt es sich um Chat-Räume, die sich über kostenlose Software zu IRC-Clienten verbinden. Auf diesem Clienten gibt es verschiedene vorgegebene Chanels mit allgemeinen Themen und Gruppierungen. Es können von den Benutzern auch eigene Räume eröffnet werden.

Die meisten User schreckt es allerdings ab, eine hierfür notwendige Software zu installieren und einzurichten.

Web-Chat-Systeme

Chat Systeme können auch in Java programmiert sein und als kleines Tool im Browser geladen werden. So können Personen direkt über eine Webseite in Chaträume gelangen.

Es gibt Anbieter die Lösungen Anbieten. Manche Firmen entwickeln ihre eigene IRC Systeme, wie z.B. Origin oder Blizzard, um ihre spezielle Funktionen einzubauen.

Graphischer Chat

Chat-Systeme können durch Graphiken und Soundeffekte belebt werden. Die User können sich graphische Figuren, auch Avatar genannt, erschaffen die ein Mitglied darstellen. Diese Avatars bewegen sich in virtuellen Räumen, die zwei- oder drei-dimensional sind und zugleich auch als Chaträume dienen.

Vor allen bei Online Spielen wie Ultima Online, Quake und Star Craft werden Chatsysteme integriert. Gerade bei Rollenspielen wie Ultima Online bilden sich Gemeinschaften in den intergrierten Chat Systemen.nnen von den Benutzern auch eigene Räume eröffnet werden. Die meisten User schreckt es allerdings ab, eine hierfür notwendige Software zu installieren und einzurichten.

Ein weitere Entwicklung des Chats, ist der Voice-Chat. Hierbei können Teilnehmer über ein Mikrofon miteinander sprechen, wie bei einem Telefonat. Durch Web-Cams können sich die Mitglieder auch visuell ein Bild des Gesprächspartners machen. Durch Voice-Chats und Web-Cams können auch geschäftliche Gespräche geführt werden.

Es sollte immer überlegt werden, welche Kommunikationstools sich am besten für das Projekt eignen und welche Kommunitysoftware bezahlbar. Wenn geklärt ist welcher Service für den Internet-Treffpunkt verwendet wird, muss geklärt werden wer und wie diese Software einrichtet. Wenn man ein guter Programmierer könnte man die Tools auch selber programmieren.

2. Interaktive Erzählung:

2.1 Sprachkultur

Im den Messageboard und Chat-Räumen des Internets wird geschrieben, was sonst vereinzelnd gesprochen wird. Es entwickeln sich Abkürzungen und neue Worte, die normale Nicht-Chatter niemals kennen lernen. Weil in Chat-Räumen schnell geschrieben wird, werden alle Worte klein geschrieben und neue Abkürzungen erfunden.

Emotionen werden mit *smile oder *grins an die Nachricht angehangen. Für Emotionen werden auch kleine Ikons mit gelben Gesichtern zur Verfügung gestellt, diese kleinen Gesichter werden auch mit Textzeichen wie :-), oder ;-(nachgeahmt.

Um den anderen Teilnehmern in dem Chat-Raum eine kurze Abwesenheit mitzuteilen, wird AFK (Away Form Keyboard) geschrieben. Von diesen neuen Abkürzungen gibt es viele, so heißt z.B. RL, Real Life und CU, See You. Aus diesen Wortspielen, Sonderzeichen und Emotions-Metaphern hat sich eine eigene Sprachkultur entwickelt.

Sprachkultur

Bsp. Für ein Chat Gespräch: mousepad: leisefragwerda

lunaslover: freu dass er/sie mich bemerkt hat :-)) schaltraum: bye to all cu & a kiss 4 all of U

mac-hardcore: alles harmoniesüchtige tippfehler: Sach mal postbote ohne O, schaltraum, das könnte das richtige mantra für dich sein

lunaslover: *grins

mousepad: mac hardcore ist ein intellektueller briefträger und ich find: wenn die Sonne einen b(e)rät, dann muss man sich Schatten backen

Es wird auch von einer "Schreibkultur mit Verfallsdatum" gesprochen. Die Worte und Kürzungen ändern sich ständig. Nur wer ständig in den Chatkreisen verkehrt, weiß welche Ausdrücke im Moment Trend sind, die Experimentierlust kennt keine Grenzen. Dabei fragt man sich schon langsam, wie weit diese Sprache für Gelegenheitsbesucher und Neulinge überhaupt noch zu verstehen ist.

Aber auch eine so freien Form der Kommunikation hat Maßstäbe, die Nettikette und die Chatikette.

Die Nettikette

Die Nettikette ist eine allgemeine Sammlung von Regel, wie im Netz kommuniziert wird. Diese Regeln gelten für E-Mail Listen und Messageboards. In erster Linie müssen Texte kurz und prägnant geschrieben werden. Andere Mitglieder werden immer mit Du angeredet. Bei Zitaten werden immer Quellen angegeben. Man sollte immer nur ein Thema pro Nachricht versenden und eine Überschrift in Blockschrift verwenden. Blockschrift außerhalb von Überschriften wird als "Schreiend" bezeichnet und nicht gerne gesehen. In normalen Nachrichten sollten wenige Abkürzungen verwendet werden. Am Ende sollte immer eine Signatur, mit einer E-Mail, einen Namen oder einer URL sein.

Die Chatikette

In allen Chaträumen gibt es freiwillige Verhaltensregeln. Wer sich nicht an diese Regeln hält, kann aus dem Raum verwiesen werden.

Bei diesen Regeln geht es darum den Textfluss nicht zu blockieren (auch Spammen genannt) und die Teilnehmer zu tolerieren. Sprachlich ist fast alles erlaubt, solange die Textnachrichten ein gewisses Niveau behalten.

Gliederung Sprachkultur: Entwicklung neuer Sprachgewohnheiten durch die Hastigkeit digitaler Kommunikation

Wegen dem schnellen Wortaustausch wird geschrieben wie auch gesprochen wird und neue Regeln entwickeln sich:

- > Sprache ändert sich ständig und es ist deshalb schwer für Anfänger einzusteigen
- > Emotionen werden geschrieben oder kleine Ikons werden verwendet: *grins, :-), :-(
- > Wortspiele, Sonderzeichen, Emotions-Methapern
- > Neue Worte und Abkürzungen AFK (Away From Keyboard) RL (Real Life) CU (See You)
- > Kleinschreibung

trotzdem gibt es Gesetze:

Nettikette:

Sammlung von Regeln wie in E-Mails und Foren kommuniziert wird

- > Erste Linie immer kurz und prägnant
- > Alle Mitglieder mit Du anreden
- > Immer Quellen von Zitaten angeben
- > Immer nur ein Thema pro Nachricht
- > Keine Blockschrift innerhalb eines Textes
- > Am Ende einer Nachricht immer eine Signatur (Name, E-Mail-Adresse) angeben

Chattikette:

frewillige Verhaltensregel im Chat Der Textfluss darf nicht nicht gestört werden kein Spamming

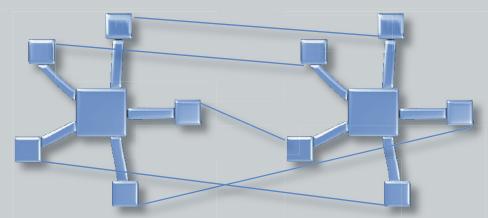


Gliederung Thema und Community:
Online Gemeinschaften unterteilen sich in zwei

Bereiche, die zusammenspielen müssen

The two-three-theorie:

Webseiten unterteilen sich in zwei Bäume:



Inhalt der Webseite

Themen und Ziele der Webseite:

- > Die Inhaltsvorgabe spiegelt sich in den Usern wieder
- > Der Inhalt unterscheidet die Communities und die daraus entstehende Qualität der Konversation
- > Inhalt muss gut strukturiert werden: Neuigkeiten müssen so gut wie möglich an Inhalt und Community gebunden sein. Dies kann durch einen Link oder einem Element in der Navigation geschehen.

Community

- > Themen werden diskutiert
- > Die Community erschaft sich mit der Zeit neue Themen
- > Sparten sollten sich nicht von einander absetzen

Posten:

Um so mehr Klicks der Post-Button von der Eingangsseite entfernt ist, desto besser ist die Qualität der Beiträge. Personen die nichts ernstes Posten wollen schneller abdriften

Bei beiden Bereichen gilt:

- > Community- und Inhalts- Bereich müssen ein Einheitliches Design habe
- > sowie gegenseiting verlinkt sein.
- > User müssen in der Lage sein, über einen gelesenen Inhalt auf der Seite zu diskutieren und umgekehrt

2.2 Zusammenspiel von Inhalt und Community

Eine gute Community hat einen Inhaltsteil, auf dem Texte zu den Themen und Zielen der Seite veröffentlicht werden und einen Teil, in dem die Mitglieder darüber diskutieren können. Der Inhalt muss deshalb gut strukturiert werden. Um Diskussionen auf der Seite zu erzeugen, sollten Neuigkeiten so gut wie möglich an den Inhalt und den Kommunikationstools gebunden werden. Diese Verbindung kann über einen Link geschehen, der visuell gut erkennbar ist, oder in der Navigation eingebaut ist.

The two-tree theorie:

In der Regel liegt die Hauptseite oben und Sub-Seiten liegen, wie die Äste eines Baumes darunter. Ein Baum mit "Inhalt" und einer mit "Community" stehen nebeneinander. Dies ist eine typische Form, die jedoch falsch für eine Community-Seite ist.

So wachsen zwei Bäume, die nicht miteinander verbunden sind. Es ist wichtig, Inhalt und Community immer so gut wie möglich zu verbinden und einheitlich zu gestalten. Der Inhalt muss zur Inspiration beitragen und für den Gesprächsstoff der Community sorgen. Es gibt Seiten auf dem sich Inhalt und Community sogar bekriegen. Bei jeden Artikel im Inhaltsbereich sollte ein Link sein, der auf den richtigen Chatraum oder das richtige Messageboard ähnlicher Themen verweist und umgekehrt.

Diese Links, welche die beiden Bereiche verbinden, sollten nicht nur einfach irgendwo gesetzt werden, sondern im visuellen Design eingeplant werden.

Ein bekannter Fehler ist es, Community-Sparten zu designen, die einzigartig sind und sich vom Rest der Seite absetzen. Dadurch driftet die Community von den eigentlichen Themen der Webseite ab.

Kurz gesagt:

Community- und Inhalt- Bereich müssen ein einheitliches Design haben, sowie gegenseitig verlinkt sein. User müssen in der Lage sein, über einen gelesenen Inhalt auf der Seite zu diskutieren und umgekehrt.

Umso mehr Klicks ein Post Button von der Eingangsseite zum User entfernt ist, desto besser ist die Qualität der Kommentare. Das liegt darin,dass User ohne wirkliches Interesse, oder die nur Sinnloses Posten wollen, schneller von dem Thema abdriften. Bis die User zum Diskussionsform gelangen, haben sie sich bis dahin tief genug mit dem Inhalt der Seite befasst. Deshalb sollte ein Post-Button am besten immer unterhalb eines Textes gesetzt werden.

Gliederung Erzählendes: Wenn Kommunikation. zu gemeinsamen Zielen strebt, entwickelt sich ein Verlauf und etwas Erzählendes

Dreieck des Feytag:

Traditionelle Sichtweise des Erzählens: Arestoteles: "Jede Geschichte hat einen Anfang, einen Mittelpunkt und ein Ende"



Über die Zeitachse aufgetragen ergeben die Punkte den Spannungsverlauf einer Geschichte. Innerhalb des Dreiecks können weitere kleine Dreiecke vorhanden sein.

In Rollenspiele existiert eine Hauptgeschichte die sich in immer neue, kleine Geschichten aufteilt.

Erzählende in virtuellen Welten:

gleiches Thema, gleiche Geschichte oder Dokumentation gleicher Vergangenheit kann aber auch gemeinsames Handeln in virtuellen Welten sein

2.3 Das Erzählende (Narrative)

Viele Webseiten mit integrierten Kommunikationswegen, verstehen das Internet als kaum mehr, als eine weltweite Verteilung von Informationen. Die interaktiven, sozialen und erzählenden Möglichkeiten des Internet bleiben unausgeschöpft, aber gerade in diesen Eigenschaften liegt das Geheimnis des Erfolgs einer guten Gemeinschaft.

Diese "Erzählende" kann durch ein gleiches Thema, einer gleichen Geschichte oder durch die Dokumentation von ähnlichen Vergangenheiten entstehen. Es können aber auch gemeinsame Handlungen in virtuellen Welten sein, wie es in Online Spielen der Fall ist. Immer wenn die Kommunikation zu einem gemeinsamen Ziel strebt, gibt es einen Verlauf und es entwickelt sich etwas Erzählendes.

Diese Erzählenden Elemente können aber auch traditionell gesehen werden. Arestoteles sagte:

"Jede Geschichte hat einen Anfang, einen Mittelpunkt und ein Ende."

Dreieck des Feytag

Nach Feytag gibt es drei Phasen in einer Erzählung,

den Beginn und Steigerung des Konfliktes(Desis), den Höhepunkt der Krise(Peripeteia) und das Auflösen der Problematik(Denoument).

Zusammen gesehen ergeben diese Punkte einen über die Zeitachse aufgetragenen Ablauf des Spannungsverlaufes einer Geschichte. Man sagt dazu auch das Dreieck des Feytag. Auf einem "Großen Dreieck" können auf mehrere kleinere Dreiecke sein.

Es kann so gesehen werden, dass man eine große Geschichte hat, zu dessen Höhepunkt viele kleine Geschichten, mit eigenen Höhepunkten existieren. Dies wird bei Rollenspielen angewendet. Es existiert eine Hauptgeschichten (die manchmal auch gar nicht lösbar ist), und viele kleine Probleme, die immer wieder neu dazu kommen. So

Das Thema

können Spiele endlos werden.

Die meisten Webseiten haben zwei Bereiche: Den Inhalt, in den man Themen und Ziele der Webseite finden kann und den Community Bereich, in dem über diese Themen und Ziele diskutiert wird.

You Get is What You Give. Es ist die Inhaltsvorgabe, welche die Qualität der Chat-Räum ausmacht und sich einige tausend Mal (wenn es gut läuft) in den Diskussionen der User widerspiegelt.

Vor allen die Kraft von persönliche Geschichten halten Communities online wie offline zusammen. Communities sind in erster Linie Verbindungen zwischen Menschen. Dies sollte niemals unterschätzt werden.

Jede Seite hat einen Inhalt. Ein Webstore hat seine Produkte als Inhalt oder ein Webmagazin seine Artikel.

Am Anfang müssen die Ziele und Themen für die Community gefunden werden. Communities erzeugen eigene Themen/Inhalte, aber es ist wichtig Inhalte vorzugeben um so die richtigen User für die Gemeinschaft zu finden. Inhalt kommt immer an erster Stelle, wenn eine Community geplant wird, da darauf das Design, die Art der User und alle späteren Diskussionen basiert.

Heute kann jeder in ein paar Minuten einen Chatraum oder eine Black

Board auf seiner Seite einrichten, aber es ist der Inhalt, der den Unterschied ausmacht. Von der Qualität des Inhaltes ist indirekt auch die Qualität der Konversation abhängig.

z.B.

Bei AOL und andere Portale werden oder wurden große Multi-User Umgebungen geschaffen, die auf solchen Erzählenden basieren. Der AOL Instant Messenger, mit seinen verschiedenen Themen-Channels, ist der Grund warum AOL so berühmt wurde. Die User wurden zu "Schreibern". Die Mitglieder fühlen sich zu der dadurch entstandenen Gemeinschaft hingezogen und werben bei ihren Freunden für American Online.

2.4 Die drei Prinzipien von Interaktion

Die Basis einer Kommunikation ist immer eine Interaktion zwischen zwei oder mehreren Teilnehmern.

Die Interaktion kann durch drei Prinzipien unterschieden werden. Diese Prinzipien machen die Tiefe und Qualität der Interaktion aus. Wenn diese Prinzipien unter dem Blickwinkel der Prozessentwicklung gesehen wird, kann die Qualität des Designs verbessert werden.

Die drei Prinzipien der Interaktion sind:

1.Input / Output

Input erzeugt Output (actio est reactio) und Output sollte wiederum einen neuen Imput vom Leser erzeugen. Sie müssen sich gegenseitig erschaffen. Dieser Kreis hat die Fähigkeit Informationen hinzu zufügen und dadurch die Interaktions-Qualität zu definieren.

Dies kann so gesehen werden, dass der Inhalt der Webseite die Grundlage für die Gespräche der Communiy bildet. Die Gemeinschaft entwickelt sich aber, und mit der Zeit entstehen aus den vorgegebenen Themen neue Unterthemen, die im Inhaltsbereich behandelt werden. So entsteht ein dynamischer Austausch zwischen den beiden Bereichen.

2.Inside / Outside

Inside/Outside bezieht sich auf zwei Arten von Interaktivität:.

Zum einen, was innerhalb des Kopfes vorgeht, z.B. beim Lesen eines Textes durch Interpretation der gelesenen Buchstaben.

Zum anderen durch Eindrücke, die außerhalb vermittelt werden durch das Gefühl beim Bedienen eines Joysticks.

Inside= "Im Kopf" Outside= Außerhalb
Gefühl Aussehen
Erfahrung Design
Meinung Symbol

3.Open / Closed

Geschlossene Systeme werden schnell langweilig, weil nichts außerhalb der Reihe passiert. Die Reaktionen sind absehbar. Offene Systeme sind komplizierter, weil man mögliche Reaktionen nicht vorhersehen kann.

Bei einer Community sollten immer die Möglichkeiten offen gelassen werden, dass die Mitglieder die Gemeinschaft ändern können, ohne dabei grundsätzliche die Ziele und Prinzipien zu verändern.

Es werden vier Stufen der Interaktion unterschieden:

- Observation (Beobachtung):
 Die Mitglieder schätzten die Situation ein
- 2. Exploration (Überprüfung): Die Möglichkeit in das Geschehen einzugreifen wird überprüft
- 3. Modifikation (Änderung): Das System wird durch die Mitglieder verändert
- 4. Reciprocal Change: Das System versucht die Mitglieder zu verändern

Durch Punkt vier kann eine Gemeinschaft und deren Mitglieder sich gegenseitig belehren.

Gliederung Interaktion:
Die Basis einer Kommunikation ist immer eine

Interaktion zwischen mehreren Teilnehmen

Drei Prinzipien der Interaktion:

Machen die Tiefe und Qualität der Interaktion aus.



1. Input / Output

Input erzeugt Output und Output sollte Input erzeugen (Inhalt und Community)

2. Inside / Outside

- a) innerhalb des Kopfes z.B. Interpretation des gelesenen Textes
- b) ausserhalb des Kopfes Eindrücke die ausserhalb vermittelt werden, Grafik, visuelle Kommunikation wie Webcams, oder durch Audioübertragung bei Voicechat



3. Open / Closed

Geschlossene Systeme werden schnell langweilig, weil nichts ausserhalb der Reihe passiert.

> Bei einer Community sollte immer die Möglichkeit sein dass die Mitglieder die Gemeinschaft verändern können, ohne dabei die Ziele und Prinzipien zu verändern

vier Stufen der Interaktion:

- 1. Observation (Beobachtung): Die Mitglieder schätzen die Situation ein
- 2. Exploration (Überprüfung): Die Möglichkeit in das Geschehen einzugreifen
- 3. Modifikation (Änderung): Das System wird durch Mitglieder verändert
- 4. Reciprocal Change: Das System versucht die Mitglieder zu verändern

Gliederung Beispiele:

Microsoft Comic Chat:

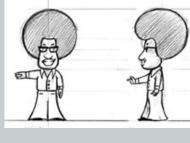
- > Ist ein IRC Programm mit graphischen Chat-System
- > Die Teilnehmer diskutieren mit interaktiven Comic-Bildern die sich pe Nachricht in einen vorher gewählten Comicstrip weiter ausarbeiten.
- > verschiedene Comic-Welten
- > User kann sich eine Fogur (Avatar) auswählen und ihm einen Nickname geben.
- > Figur kann per Knopfdruck Emotionen zeigen
- > Ist fast schon ein Erzählendes Element, erweckt den Eindruck einer Geschichte



Banja:

Banja verbindet Community und darin integrierte Erzählung (Bricht damit das traditionelle BBS-Model)

- > Character "Banja" lebt in einer virtuellen Welt mit anderen Bewohnern.
- > Dort gibt es Aufgaben mit Methaphern und Storylines zu lösen
- > Zusätzlich gibt es Service, Spiele und ein Interface zu einer Online Community (Chat Räume, Diskussionsforen und ähnliches)
- > In Banja diskutieren die Mitglieder über Spielewelt und Spielegeschichte von Banja.
- > Diese Tools, die Interaktion und Kommunikation verbinden, machen Banja so stark.
- > Das Spiel hat nicht nur reichhaltig Methapher und Handlung sondern ermöglicht dem User auch die Welt und den Charakter zu verändern.
- >Monatlich kommen neue Episoden mit "Problemen" auf den Markt
- > Soll eines der Tools mit der tiefsten interaktiven und erzählenden Handlung im Internet sein.





3. Beispiele für Kommunikation:

3.1 Beispiel Banja:

Banja bricht das traditionelle BBS-Model. Es verbindet Community und darin integrierte Erzählung.

Ein Charakter (Banja) lebt in einer virtuellen Welt mit anderen Bewohnern. In dieser Welt gibt es 'Metaphern', Storylines und ein Interface zu der Community. Es gibt einige Service, Spiele und eine Online Community. Banja hat kleine Spiele, Chat Centers, Diskussions-Foren und ähnliche Funktionen. Die Stärke liegt in den eigenen Tools zur Interaktion und Kommunikation, die im Spiel integriert sind.

Banja hat Handlungen die hinter den Chatinteraktionen stehen. Bei Banja haben die Community-Mitglieder ein Thema in ihren Chat Interaktionen, sie chatten über Spielewelt und Spielegeschichte von Banja. Es gibt nicht nur reichhaltigere Metaphern und stärkere Handlungen (welche die Teilnehmer am Anfang stärker binden) sondern auch die Möglichkeit ihren Charakter zu verändern und aufzubauen, sowie die Umgebungen zu verändern. Monatlich werden neue Episoden mit "Problemen" auf den Markt gebracht, die der User zu lösen hat. Banja ist eines der Produkte mit der tiefsten interaktiven erzählenden Handlung die es im Internet gibt.

3.2 Beispiel Microsoft Comic Chat

Der Microsoft Comic Chat ist ein IRC Programm mit einem graphischen Chatsystem. Die Teilnehmer diskutieren über interaktive Comicbilder, welche per Nachrichtenbeitrag einen vorher gewählten Comicstrip weiter ausarbeiten. Es gibt verschiedenen Welten, die der Benutzer aussuchen kann. Jeder Teilnehmer kann sich einen eigene Avatar-Figur zusammenstellen und ihm einen Nickname geben. Die Figur kann per Knopfdruck Emotionen zeigen. Jeder Beitrag wird in einer Sprechblase über der Figur gezeigt. Durch die Kommunikation entwickelt sich das Comic weiter. Dies könnte schon fast als eine Art von entwickelnder Geschichte gesehen werden.

Es gibt ähnliche Systeme (wie Virtual Places, WorldChat und ThePlaces) mit ähnlichen Interfacesystemen. Diese anderen Systeme vermitteln aber nicht sehr gut dieses Gefühl von gemeinsamen Räumen. Gerade bei dem Microsoft Comic Chat wurde sehr viel das Design der Räume gestaltet. Gute Communities müssen Orte schaffen...



SOZIOLOGIE

Inhalt Soziale Strukturen

Communites sind moderne Gesellschaftsformen mit eigenen sozialen Strukturen, Verhaltensnormen und Ritualen



1.Tribes

Der Begriff "Tribes", der soviel wie (Volks-)Stammbaum heißt, ist seit dem Aufkommen der Internet Gemeinschaften in einem neuen Zusammenhang zu sehen.



2. Soziale Strukturen

Communities sind soziale Gesellschaftsformen mit eigenen sozialen Struckturen, Verhaltensnormen und Ritualen



3.Der digitale Mensch

Der Mensch als soziales Wesen nutzt die Möglichkeiten des Internets um neue Stammgemeinschaften zu finden

4.Beispiel MUD's

5. Rituale in MUD's

Eine virtuelle Form von Gesellschaftsspielen mit angebundener Gemeinschaft...

1. Tribes

Die Untergruppen die sich in den Internet Gemeinschaften bilden, entstehen aus gemeinsamen Interessen oder Eigenschaften. Diese (Unter)-Gruppen nennt man "Tribes". Der Begriff "Tribes", der soviel wie (Volks)Stammbaum heißt, ist seit dem Aufkommen der Internet Communities in einem neuen Zusammenhang zu sehen. Im Allgemeinen gibt es vier wichtige Kriterien, die eine Rolle bei der Aufteilung der Mitglieder in Gruppen spielen:

- 1. Geographisch: physische Position wie Stadt, oder Religion
- 2. Demographisch: Alter, Geschlecht, ethnische Zugehörigkeit (Essen?), Nationalität
- 3. Thematisch: Interessen, Hobby, Fan, Beruf
- 4. Aktivitätsbasiert: gemeinsame Aktivitäten, Shopping, Investieren, Spielen, Musik machen...

Nach diesen Kriterien können Profile von Usern erstellt werden. Diese Profile ermöglichen über Suchfunktionen untern den Mitgliedern der Gemeinschaft Gleichgesinnte zu finden. Man muss sich auch darüber klar werden, welche Mitglieder man in der Community haben möchte und welche nicht. Was wollen die User wenn sie die Seite besuchen? Es ist ein allgemeiner Fehler zu glauben, dass bei jeder Community die gleichen User sind. Die Pfeiler der Web-Seite müssen danach konzipieren werden, schon auf der Eintrittseite sollte geklärt welche Menschengruppe erwünscht ist. Man sollte die User in einer aktiven Community mit Profilen und Fragebögen fragen, wer sie sind und weshalb sie die Community besuchen, um so auch ein Feedback über den Menschenschlag zu bekommen.

Zum Beispiel:

Ein Hersteller von Strumpfhosen richtete auf seiner Homepage ein Portal zum Thema Strumpfhosen ein. Dadurch erhoffte man sich aufschlussreiche Diskussionen von Frauen über das Produkt. Doch anstatt Frauen besuchten Männer die Webseite. Das Forum wurde zum Treffpunkt für anonyme Strumpfhosen-Fetischisten. Dies ist ein gutes Beispiel dafür wie man sich in Mitgliederntypen irren kann.

Tribe.net ist eine Community in der sich Gruppen zu jedem beliebigem Thema bilden können. Die Mitglieder können sich zusammenschließenund Gruppen bilden. Neue Personen können per Suchmaschine schnell Gruppen mit verwandten

Themen finden. Über diese Gruppen können Freunde gefunden werden. Per integrierten Messager, können die Mitglieder Nachrichten an Freunde versenden.

Eine erfolgreiche Community ist nicht nur von der Zahl der Mitglieder und dem sozialen Geflecht abhängig. Es ist auch wichtig, dass die Seite ihre Grundprinzipien erhalten.

Gliederung Tribes

Der Begriff "Tribes", der soviel wie (Volks-)
Stammbaum heißt, ist seit dem Aufkommen der Internet Gemeinschaften in einem neuen Zusammenhang zu sehen.



Untergruppen, die sich in den Online-Gemeinschaften bilden entstehen aus gemeinsamen Interessen und Eigenschaften.

Diese Untergruppen nennt man auf "Tribes".

Es gibt vier wichtige Kriterien, die bei der Aufteilung von Mitgliedern wichtig ist:

1. Geographisch:

physische Position wie Stadt, oder Religion



2. Demographisch:

Alter, Geschlecht, ethnische Zugehörigkeit (Essen?), Nationalität



3. Aktivitätsbasiert:

gemeinsame Aktivitäten; Shopping, Investieren, Spielen, Musik



4. Thematisch:

Interessen, Hobby, Fan, Beruf



Tribes 2: Von Menschen die sich finden und Strumpfhosen Was wollen die User, wenn sie die Seite besuchen?

Suchfunktionen:

Nach diesen vier Kriterien können Profile von Usern erstellt werden. Hieraus können Suchfunktionen gebildet werden um Gleichgesinnte zu finden.



Tribe.net ist eine Community in der sich Gruppen zu jedem beliebigem Thema bilden können:

- > Die Mitglieder können sich zusammenschließen und Gruppen bilden.
- > Neue Personen können per Suchmaschine schnell Gruppen mit verwandten Themen finden.
- > Über diese Gruppen können Freunde gefunden werden.
- > Per integrierten Messager, können die Mitglieder Nachrichten an Freunde versenden.

Zielgruppen:

Welche Mitglieder in der Community erwünscht sind und welche nicht?

Es ist ein allgemeiner Fehler zu glauben, dass alle User gleich sind:

Ein Hersteller von Strumpfhosen richtete auf seiner Homepage ein Portal zum Thema Strumpfhosen ein. Dadurch erhoffte er sich aufschlussreiche Diskussionen von Frauen über das Produkt. Doch anstatt Frauen besuchten Männer die Webseite. Das Forum wurde zum Treffpunkt für anonyme Strumpfhosen-Fetischisten. Dies ist ein gutes Beispiel dafür wie man sich in Mitgliederntypen irren kann.

Erfolgreiche Communities sind nicht nur von der Zahl der Mitglieder und dem sozialen Geflecht abhängig:

- > Auf der Eingangsseite sollte geklärt werden, welche Menschengruppe erwünscht ist.
- > In aktiven Communities sollte durch Profilen und Fragebögen geklärt werden, wer die User sind und warum sie die Seite besuchen, um so auch ein Feedback über den Menschenschlag zu bekommen.
- > Es ist auch wichtig, dass die Seite ihre Grundprinzipien beibehält.

Gliederung Soziales Geflecht

Communities sind soziale Gesellschaftsformen mit eigenen sozialen Struckturen, Verhaltensnormen und Ritualen

Gemeinschaften:

In jeder Gemeinschaft gibt es einen Zusammenhalt von Untergruppen und Verhaltensweisen von einzelnen Mitgliedern.

den verschiedensten Gründen. Gemeinschaften bauen auf Bedürfnisse auf. In der Regel unterscheidet man zwischen drei Arten von Online Gemeinschaften die sich aus den Bedürfnissen gebildet haben:

Gemeischaften entstehen aus



Gemeinschaften für Hilfestellungen

Seiten mit Hilfestellungen auf irgendeinem Gebiet. Hier kann man –Menschen finden, die einem weiter helfen und/oder die gleichen Probleme haben.

Gemeinschaften die Geschichten oder Interessen teilen

Seite, die auf Themen oder Geschichten basieren, die ihre User interessieren oder teilen.

-Auf Fray.com werden alle möglichen Geschichten und Themen diskutiert. Die Seite läuft seit über fünf Jahren erfolgreich. Es ist interessant was die User für private Geschichten der Gemeinschaft mitteilen.a

Kommerzielle Gemeinschaften

Seiten, die Geld nehmen um einer Gruppe von Menschen besondere Gegenleistungen zu bieten. Diese Gruppe hat eine private Community oder bildet eine durch diesen Zusammenhang.

2. Soziale Strukturen

Communites sind moderne Gesellschaftsformen mit eigenen sozialen Strukturen, Verhaltensnormen und Ritualen. Es gibt wie in jeder Gemeinschaft, einen Zusammenhalt von Untergruppen und Verhaltensweisen von einzelnen Mitgliedern.

Gemeinschaften entstehen aus den verschiedensten Gründen. Im Allgemeinen unterscheidet man zwischen drei Gruppen von Bedürfnissen, die Menschen in Communities suchen:

Gemeinschaften für Hilfestellungen

Seiten mit Hilfestellungen auf irgendeinem Gebiet. Hier kann man Menschen finden, die einem weiter helfen und/oder die gleichen Probleme haben. (Bsp. Healthatoz.com)

Gemeinschaften die Geschichten oder Interessen teilen

Seiten auf Themen oder Geschichten basieren, die ihre User interessieren oder teilen.

Auf Fray.com werden alle möglichen Geschichten und Themen diskutiert. Die Seite läuft seit über fünf Jahren erfolgreich. Es ist interessant was die User für private Geschichten der Gemeinschaft mitteilen,

Kommerzielle Gemeinschaften

Seiten die sich Geld nehmen um einer Gruppe von Menschen besondere Gegenleistungen zu bieten. Diese Gruppe hat eine private Community oder bildet eine durch diesen Zusammenhang.

Deshalb sollte man sich folgende Fragen stellen:

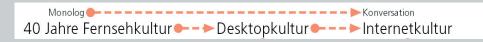
Welchen Typ von Gemeinschaft möchte ich aufbauen? Warum möchte ich die Gemeinschaft aufbauen? Für welche Zielgruppe möchte ich die Gemeinschaft aufbauen?

Die Fragen müssen öfters im Verlauf einer Gemeinschaft neu gestellt werden, da sich die Mitglieder in ihren Interessen und Wünschen öfters neu orientierenDurch Umfragen und Interviews über E-Mails, Messageboards oder Chat Sessions muss man sich über die Wünsche der Mitglieder informieren. Man kann auch über statistische Daten das Verhalten der Mitglieder studieren und daraus bestimmte Trends finden.

Interessenten sammeln sich dort, wo Dinge geboten werden die nicht sehr oft geboten werden. Das Internet ist voll mit "Geisterstädten", die wegen mangelnder Zielsetzungen keine Mitglieder finden.

Gliederung Der digitale Mensch

Der Mensch als soziales Wesen nutzt die Möglichkeiten des Internets um neue Stammgemeinschaften zu finden



Desktop Kultur

Faszination der Benutzeroberflächen: Die Betriebsysteme erzeugen selbst eine virtuelle Welt, mit:



Piktogrammen (z.B. Papierkorb) Ebenen (Ordner, Desktop), die zum Spielen und Experimentieren mit Form, Farbe und Klänge verleitet.

Die virtuelle Oberfläche ist eine Konstellation von kulturellen Assoziationen:

Bürosimulation:

Schreibtisch, Papierkorp Notizblock

Multimedia-System:

Musik, Film Fernsehen, Spiele (Unterhaltung)

Internet Kultur

Der Computer übernimmt soziale Aufgaben und globale Interessensg emeinschaften bilden sich:

- > Menschen können verschiedene digitale Rollen einnehmen. Diesen Identitäten spielgeln Sie selbst wieder oder dass was Sie gerne sein würden. Manche sind süchtig nach Rollentausch.
- > Durch den indirekten Kontakt über die Nachrichtenwege kommen Menschen aus sich hinaus, und machen Dinge, die Sie im wahren Leben nicht machen können.
- > Personen die Angst vor Intimität haben, aber gleichzeitig auch vor dem Alleinsein bietet das Internet eine scheinbare Lösung. Es vermittelt die Illusion von Gemeinschaft ohne die Forderung nach Freundschaft. Die Person bleibt alleine ohne einsam zu sein.
- > Chatlines, E-Mail, BBS und Online Rollenspiele versetzen uns in eine tägliche Feiertagswelt, die mitgestaltet werden kann.
- > Auch wenn diese Welten keine Antwort auf Probleme sind, so bieten sie neue Perspektiven.

3. Der digitale Mensch

Wahrscheinlich hat sich die Struktur der Internet-Kultur aus den letzten vierzig Jahren Fernsehkultur entwickelt. Ein neuer Strang neben den Fernseh-Kult. Internet-Kommunikation gibt dem Fernsehen noch eine weitere Ebene hinzu: die Möglichkeit aus dem Monolog mit dem Fernsehmoderator eine Konversation mit einer anderen Person/en zu bekommen.

Viele Menschen sitzen täglich vor Computerbildschirmen um zu arbeiten oder zu spielen. Gerade solche Menschen nutzen die Ressourcen des Internets um durch soziale Netze neue Verbindungen zu anderen Menschen zu schaffen. Man könnte sagen, dass der Mensch als soziales Wesen das Internet als Möglichkeit benutzt um neue Stammgemeinschaften zu finden.

Der Computer übernimmt heute eine soziale Funktion. Man schickt sich E-Mails, postet Beiträge über Message-Boards und Mailing-Lists und schließt sich Interessensgemeinschaften an, die über die ganze Welt verteilt sind.

Vor allem Teenager sehen den Computer mit seiner wandlungsfähigen Simulationsoberfläche als Pforte zur Kommunikation, über die auch Hausaufgaben gemacht werden und die Freizeit mit Computerspielen gestaltet wird. Die Faszination geht wohl von den Benutzeroberflächen aus. Die Betriebsysteme erzeugen selbst eine virtuelle Welt, mit Piktogrammen (z.B. Papierkorb) und Ebenen (Ordner, Desktop), die Spielen und experimentieren mit Form, Farbe und Klänge verleitet. In diesen Oberflächen erschaffen Sie sich viele eigene Welten. Die virtuelle Oberfläche ist eine Konstellation von kulturellen Assoziationen.

Menschen können über diesen Kommunikationsweg einfach verschiedene digitale Rollen einnehmen.

Die Benutzer erschaffen verschiedene Identitäten in denen Sie sich selbst widerspiegeln oder dass was Sie gerne sein würden. Manche sind süchtig danach in immer neuen Identitäten zu schlüpfen und damit in den verschiedenen Chaträumen zu verkehren. Viele Menschen können durch den indirekten Kontakt aus sich hinaus kommen und Dinge machen die Sie im wahren Leben nicht machen können.

Es gibt Personen die Angst vor Intimität haben, aber gleichzeitig auch vor dem Alleinsein. Der Computer bietet eine scheinbare Lösung. Er vermittelt die Illusion von Gemeinschaft ohne die Forderung nach Freundschaft. Die Person bleibt alleine ohne einsam zu sein.

Beispiel:

Jemand kauft Computer und arbeitet jeden Tag an ihm. Mit der Zeit entwickelt er durch das Gerät neue Denkweisen und gleichzeitig entstehen Erwartungen über die Beziehung zwischen User und Maschine. Der User schafft sich über das Internet die Möglichkeit neue Informationen zu erlangen und mit anderen Menschen zu interagieren. Er baut sich ein soziales Netz über den Computer auf. Gleichzeitig kann er in der virtuellen Welt navigieren und dort in mehrere Rollen eintauchen. Dort kann er seine Identität multiplizieren und so in eine Identitätskrise geraten. Dies ist ein in der PC-Kultur weit verbreitetes Problem. (Das Verstehen basiert weniger auf Analyse als auf Navigieren durch virtuelle Räume)

Chatlines, E-Mail, BBS und Online Rollenspiele versetzen uns in eine tägliche Feiertagswelt, die täglich mitgestaltet werden kann. Auch wenn diese Welten keine Antwort auf unsere Probleme sind, so bieten sie uns doch neue Perspektiven.

Durch diese Änderung der sozialen Netze werden Fragen aufgeworfen:

Wie verändert sich unsere Bindung zu anderen Menschen durch die neuen Kommunikationsmittel?

Befriedigt diese Form unsere Bedürfnisse nach Kontakt und sozialer Integration?

Welche Qualität haben unsere gesellschaftlichen Beziehungen?

Welche Verantwortung tragen wir für unsere Handlungen im wirklichen Leben und im Cyberspace?

Welche Art von Gesellschaft beziehungsweise Gesellschaft erschaffen wir <on> und <off the screen>?

Wer und was sind wir im digitalen Zeitalter überhaupt noch?

Welcher Zusammenhang besteht zwischen meinem physischen und meinem virtuellen Körper?

Diese Fragen werden am Beispiel von MUD(Multi User Domain) Spielen näher betrachtet.

4. MUD's (Multi User Domains)

Heute heißt MUD, Multi User Domain. Früher nannte man es "Multi User Dungeons", abgeleitet von den Dungeons & Dragons Rollenspielen aus den 70ern. Dungen sollten die virtuellen Räume der damaligen Rollenspiele bezeichnen.

Habitat:

Die älteste Vorstufe eines MUD Spieles ist das 1985 von Lucasfilm Games erschienene "Habitat". Die User trugen Waffen. Sie konnten sich gegenseitig töten und dann die Person berauben. Dadurch entstand eine Art von Gewalt im Spiel. Am Ende entschloss man sich im Spiel zwei Gebiete einzuteilen. Einen Stadtbezirk, in dem niemand verletzt werden konnte und der sogar von einem Sheriff bewacht wurde - und einen Waldbezirk, in dem sich die User bekriegen konnten. Der Stadtbezirk entwickelte sich zu einem idealen Ort des Zusammenlebens. Ein Pfarrer (im wirklichen Leben) hielt sogar Messen in einer digitalen Kirchengemeinschaft ab.

Es handelt sich dabei um eine (virtuelle) Form von Gesellschaftsspielen mit angebundener Gemeinschaft. Es gibt hunderttausende von MUD Spielern. Die Mehrzahl ist überwiegend aus der Mittelschicht und mit Abstand männlich.

MUDS sind Welten anonymer sozialer Interaktionen, in denen man eine oder mehrere Rollen/Identitäten spielen kann, die dem realen Leben so nah oder fern sind wie man es möchte und dabei anonym bleiben. Manche Menschen pendeln zwischen realer und digitaler Welt umher und sind digital in verschiedene sozialen Verflechtungen (sexuell, Clan-Wars, Gemeinschaften...) eingebunden.

Ein Spieler sagt:

"Die Fenster mit den verschiedenen Anwendungen ermöglichen es mir meine Psyche an und aus zu schalten. So kann ich einerseits Mathematik lernen anderseits in die virtuelle Welt eintauchen."

Für viele Spieler ist das Spiel wirklicher als das reale Leben. In diesen Spielen erschaffen sich die Spieler nach eigenen Vorstellungen einen Charakter undbestimmen selber die Regeln der sozialen Interaktion.

Die virtuellen Welten mit ihren Raumschiffen und mittelalterlichen Städten könnten mit dem Empfinden der Romantiker in ihrem künstlerischen Streben verglichen werden. Man könnte diese vertrauten MUD Communities mit der Bar um die Ecke vergleichen, in denen die Menschen sich kennen und gemeinsam Gespräch führen. Der Trend geht nun mal dahin sich zurück zu ziehen. Vielleicht wird der Computer die wachsende Isolation des Individuums rückgängig machen. Aber was für ein Leben wäre dies, wenn wir zuhause am Computer sitzen und unsere Zeit mit virtuellen Kontakten in eigentlicher Isolation verbringen?

Beispiel: Computerspiel "TrekMUSE", (Star-Trek orientiert) in dem tausende von Spielern über 80 Stunden die Woche an galaktischen Erkundungsflügen und Kriegen teilnehmen. Sie erzeugen Figuren, die sich zu Rendezvous treffen, bestimmte Berufstätigkeiten (virtuelles Geld erhalten) nachgehen, an virtuellen Ritualen und Festen teilnehmen, sich verlieben und heiraten.

Der Sinn dieser Spiele liegt darin schnell soziale Kontakte zu knüpfen und in einer Gemeinschaft an Projekten und Aufgaben im Spiel zu arbeiten. Gerade dadurch entsteht ein hoher Suchtfaktor in dieser Art des Spieles. Bei den MUD Playern die täglich am Computer arbeiten liegt der Durchschnitt bei 12 Stunden pro Tag im Spiel zu sein. Dank Multi-Tasking können die Fenster gewechselt werden.

Es gibt zwei Arten von MUD's:

der Adventure-Type: (welche nach dem traditionellen Dungeon & Dragons Kartenspiel funktioniert)

Der Player steigt in eine mittelalterliche Fantasiewelt hinunter. Diese Welt funktioniert nach dem Prinzip hack and slay, Kriege mit Fantasiewesen und Zauberwaffen finden statt mit dem Ziel Erfahrungspunkte und das Gold des Gegners zu bekommen. soziale MUD's

Der andere MUD, die so genannte sozialer MUD's, sind Userabhängig. Hier geht es darum mit anderen Usern zu interagieren. Es werden eigene Räume und Objekte programmiert, und der Verlauf der Geschichte wird zusammen bestimmt.

Soziale und Adventure MUD's haben Ähnlichkeiten. In beiden agieren die User zusammen in fremden Rollen.

5. Rituale in MUD's

Jede Gemeinschaft hat Rituale. Gerade in den Fantasiewelten der Online-Rollenspiele haben sich viele Rituale gebildet.

Es werden digitale Grabsteine geschaffen um verstorbene Spieler zu huldigen, fremdartige Jahreszeiten und Feiertage werden gehuldigt und es finden digitale Hochzeiten statt:

Sir Death

Der verstorbene Sir Death, war ein sehr aktiver Ultima Online Spieler. Wie schon sein Namen sagt, musste er frühzeitig sterben. Nach seinen Tod erschuf eine größere Anzahl von Spielern einen Gedenkplatz für Sir Death. Sie errichteten einen Grabstein mit besonderen Blumenbeeten. Neben dem Grabstein ließen sie einen unsterblichen Delphin herum schwimmen, den sie Sir Death nannten. Es kamen hunderte von Spielern und legten kleine Gaben wie zum Beispiel Essen, Geld oder Blumen an das virtuelle Grab.

Hochzeiten

Spieler die sich im Spiel nahe stehen können sich verloben und heiraten. Dieser Bund gilt natürlich nur im Spiel... weiter unten wird näher darauf eingegangen.

Jahreszeiten und Feiertage

In der Fantasy Community Elanthia dauert ein Jahr drei Monate. Die Jahreszeiten heißen Lormandu (Frühling), Anlandu (Sommer), Blufandu (Herbst) und Geomandu (Winter). Zu jeder Jahreszeit finden Feiern statt, die mit der Entstehungsgeschichte zu tun haben statt.

Bei Ultima Online, gibt es ähnliche Feiern zu den Feiertagen in der realen Welt. An Weihnachten geht ein Weihnachtsmann umher mit einem Sack voller Geschenke. So erzeugt Ultima Online den Eindruck, das reale Leben sei mit dieser virtuellen Welt verbunden.

Die Gaststätte

Ultima Online ermöglichte den Benutzern von Anfang an viele Möglichkeiten. So kann man auch mit Geld Häuser kaufen und dort mit Dingen handeln. Eine Onlinespielerin namens Kazola hatte sich mit erspartem Onine-Geld ein Haus gekauft und dort eine Gaststätte errichtet.

Nach einer Zeit kamen immer mehr Spieler dort hinein und unterhielten sich. So entstanden die ersten richtigen Treffpunkte. Alle Lokale wurden zu neutralen Orten erklärt und ein richtiges IRC Chatsystem wurde in Ultima Online integriert.

Ähnliche Rituale gibt es auch in anderen (nicht MUD) Communities. Besondere Tage Anlässe, im

Allgemeinen oder auf das einzelne Mitglied bezogen werden gefeiert und Verstorbene werden zur Erinnerung auf digitalen Friedhöfen beigesetzt.

Wie ich schon sagte sind MUD's Ersatzwelten für viele Player. So freut sich ein Spieler, darüber mit Menschen aus unterschiedlichen Länder der Welt spielen und kommunizieren zu können. Die Person hält das Spiel als einen Ersatz für sein eigenes Leben, er lernt dort viele neue Dinge in seinem nebenberuflichen Leben. Das MUD erweitert seine soziale Welt.

Seine einzige Liebes-Erfahrung war es einen viel umworbenen weiblichen (wer weiß...) Character aus dem MUD zu einem Abend in einem virtuelle Kaffee zu erobern. Danach gab Sie ihr Einverständnis sich im MUD mit Ihm zu verloben und später wurde auch digital geheiratet. Dadurch, dass er sich darüber sehr freute kann man sehen wie sehr er in dieser virtuellen Welt lebt. Immerhin hat er diese Frau, oder was auch immer, nie wirklich kennen gelernt. Die Heirat verbrachte er allein in seinem Zimmer am Bildschirm und freute sich. In der Realität führt er ein Leben von sozialer Isolation.

Beispiel:

Ein User der in einem MOD (Everquest) von seinen Mitspielern geächtet wurde, beging Selbstmord.

Dies sollte einen zu Denken geben. Gerade bei Rollenspielen besteht die Gefahr, dass sich Menschen in diesen Welten verlieren. Bei diesen ganzen negativen Aspekten sollte aber nicht vergessen werden, dass diese Spiele nicht der Hauptgrund für Realitätsverlust, Isolation und Sucht sind. Bei diesen Menschen existiert eine Vorgeschichte die sie zu tief in diese Welten eintauchen lässt. Für manche Menschen ist es einen bestimmten Zeitraum auch gut in solche Welten abzutauchen. Denn virtuelle Communities konstruieren soziale Gemeinschaften neu, die im "RL" (realen Leben) verloren gegangen sind. Natürlich gibt es auch Mitglieder die einfach nur in diese Spiele abtauchen, weil es ihnen Spaß macht...:-)

Beispiel MUD's

Eine virtuelle Form von Gesellschaftsspielen mit angebundener Gemeinschaft...

- > MUD'S, Multi User Domain (frühre Dungeons), abgeleitet von den Dungeons & Dragons Rollenspielen aus den 70ern. Dungeon bezeichnete die virtuellen Räume der damaligen Rollenspiele.
- > Es gibt tausende von Spielern. Die Mehrzahl ist überwiegend aus der Mittelschicht und mit Abstand männlich. Der Durchschnitt spielt 12 Stunden pro Tag.
- > Man könnte MUD Communities mit einer Bar vergleichen, in der die Menschen sich kennen und gemeinsam Gespräche führen.
- > Manche Menschen pendeln zwischen realer und digitaler Welt umher und sind digital in verschiedene sozialen Verflechtungen (sexuell, Clan-Wars, Gemeinschaften...) eingebunden.
- > MUDS sind Welten anonymer sozialer Interaktionen, in denen man eine oder mehrere Rollen/Identitäten spielen kann, die dem realen Leben so nah oder fern sind wie man es möchte und dabei anonym bleiben.
- > Für viele Spieler ist das Spiel wirklicher als das reale Leben. Sie erschaffen sich nach eigenen Vorstellungen einen Charakter und bestimmen selber die Regeln der sozialen Interaktion.
- > Der Sinn dieser Spiele liegt darin schnell soziale Kontakte zu knüpfen und in einer Gemeinschaft an Projekten und Aufgaben im Spiel zu arbeiten. Gerade dadurch entsteht ein hoher Suchtfaktor in dieser Art des Spieles.



Beispiel MUD's 2: Rituale und Gebräuche

Es werden digitale Grabsteine geschaffen um verstorbene Spieler zu huldigen, fremdartige Jahreszeiten und Feiertage werden gefeiert und es finden digitale Hochzeiten statt



Jahreszeiten und Feiertage

In der Fantasy Community Elanthia dauert ein Jahr drei Monate. Die Jahreszeiten heißen Lormandu (Frühling), Anlandu (Sommer), Blufandu (Herbst) und Geomandu (Winter). Zu jeder Jahreszeit finden Feiern statt, die mit der Entstehungsgeschichte zu tun haben. Bei Ultima Online, gibt es ähnliche Feiern zu den Feiertagen in der realen Welt. An Weihnachten geht ein Weihnachtsmann umher mit einem Sack voller Geschenke. So erzeugt Ultima Online den Eindruck, das reale Leben sei mit dieser virtuellen Welt verbunden.



Hochzeiten

Spieler die sich im Spiel nahe stehen können sich verloben und heiraten. Dieser Bund gilt natürlich nur im Spiel...



Die Gaststätte

In Ultima Online e kann man mit Online-Geld Häuser kaufen und dort mit Dingen handeln. So wurde irgendwann die erste Gaststätte errichtet. Nach einer Zeit kamen immer mehr Spieler dort hinein und unterhielten sich. So entstanden die ersten richtigen Treffpunkte. Alle Lokale wurden zu neutralen Orten erklärt und ein richtiges IRC Chatsystem wurde in Ultima Online integriert.



Totengedenken

Der verstorbene Sir Death, war ein sehr aktiver Ultima Online Spieler. Wie schon sein Namen sagt, musste er frühzeitig sterben. Nach seinen Tod erschuf eine größere Anzahl von Spielern einen Gedenkplatz für Sir Death. Sie errichteten einen Grabstein mit besonderen Blumenbeeten. Neben dem Grabstein ließen sie einen unsterblichen Delphin herum schwimmen, den sie Sir Death nannten. Es kamen hunderte von Spielern und legten kleine Gaben wie zum Beispiel Essen, Geld oder Blumen an das virtuelle Grab.



PSYCHOLOGIE

1. Gruppenpsychologie

In Online Communities gibt es ein Zusammenleben und gegenseitiges Vertrauen der Mitglieder, es werden Fotos ausgetauscht, persönliche Angaben frei gegeben und vertrauliche Geschichten erzählt. Was bindet diese Menschen so stark zusammen? Wie beeinflusst die Gemeinschaft den Einzelnen in seinen Entscheidungen und wie weit kann er durch diese Kontakte verändert werden?

Wie wir schon wissen können Bedürfnisse der Gruppenmitglieder aus Profilen und der Auswertung von statistischen Verhaltensweisen erstellt werden. Es gib aber bestimmte grundsätzlich Bedürfnisse, die jeder Mensch hat und die auf Online-Gemeinschaften bezogen werden können.

In der virtuellen Welt von MUD's und Online-Communities flüchten sich viele Menschen hinein und manche nehmen auch andere Identitäten an. Hier muss man sich ansehen welche Bedürfnisse diese Menschen haben und was für Auswirkung diese Dinge auf Sie haben können.

BEDÜRFNISSE

Dr. Maslow ist ein bekannter Psychologe. Er hat eine Hierarchie mit fünf Bedürfnissen aufgestellt, die der Mensch im Leben sucht. Die Bedürfnisse gehen von Selbsterhaltung bis Selbstverwirklichung und sind Triebfeder des Menschen. (Maslow diagramm:)

5. Physiologische Bedürfnisse

Im Allgemeinen: Nahrung, Unterkunft und Gesundheit, Online: Fähigkeit, die eigene Identität zu wahren und an einer Community teil zu nehmen

Es ist wichtig, dass die Mitglieder nicht den Verdacht haben, ihre Daten könnten weiter gereicht werden. Es sollte die Anonymität bis zu einem bestimmten Grad erhalten werden.

4.Schutz/Sicherheit

Im Allgemeinen: Schutz, Gefühl in einer gerechten, geregelten Gemeinschaft zu leben Online: Schutz vor Hackern und persönlichen Angriffen; das Spiel überschauen zu können

Die Mitglieder müssen aber auch vor sich selbst geschützt werden. Es müssen klare Regeln gesetzt werden, auch wenn dies gerade im Internet sehr schwer ist. Zusätzlich müssen Lösungen gefunden werden Unruhestifter fern zu halten, oder sie zu finden und auszuschließen.

Die Themen Gesetze und Moderation werden unten weiter behandelt.

3.Sozial

Im Allgemeinen: Liebe geben und nehmen, einer Gemeinschaft anzugehören.

Online: Zugehörigkeitsgefühl und die Möglichkeit sich in eine Untergruppe einzuleben

Gerade durch die sozialen Beziehungen, die sich in Online Gemeinschaften bilden, lassen neue Probleme entstehen. Es gibt Menschen die sich in diese Welten und deren Möglichkeit verschiedene Identitäten anzunehmen hinein flüchten. Dadurch kann es neben Suchterscheinungen und auch zu sozialer Isolation und Realitätsverlust führen.

Unter dem Thema Auswirkungen wird dies weiter Behandelt

2.Selbstachtung/Ego

Im Allgemeinen: Selbstwertgefühl, Respekt verdienen und sich in eine Gemeinschaft einzubringen

Online: Beiträge der User in die Community einfließen lassen, wodurch Sie anerkannt werden.

In vielen Online Gemeinschaften werden Punktekonten eingerichtet. Abhängig von der Punktehöhe hat man einen besseren Status. Personen die länger in der Community sind bekommen verantwortliche Aufgabe und dürfen neue Mitglieder einweisen. Dadurch, dass einem Verantwortung anvertraut wird kann bei manchen Mitglieder das Selbstwertgefühl gesteigert werden.

1.Selbstverwirklichung

Im Allgemeinen: Sich zu entwickeln und sein Potenzial auszuschöpfen

Online: Den Usern die Möglichkeit geben eine Rolle einzunehmen, durch die sie Fertigkeiten entwickeln und sich ihnen neue Möglichkeiten bieten.

Dies geht schon in die Richtung die in Punkt zwei genannt wurde. In MUD's beginnen viele User eigene Objekte, Räume und Handlungen zu programmieren. Es gibt Lerngruppen, die Themen zusammen erarbeiten und natürlich können Mitgliedern Verantwortungen übertragen werden. Ich glaube das dies das eigentliche Ziel aller Online-Gemeinschaften ist, Dinge zu erfahren oder zu lernen die einen im wirklichen Leben, sei es beruflich oder privat, weiter helfen.

2. Sicherheit und Gesetze

Die Gesetze

Es gibt User, die immer wieder versuchen mit ihren Beiträgen zu provozieren und andere Mitglieder angreifen.

Um Unruhestiftern die Anonymität zu nehmen, sollte bei der Anmeldung die Angabe einer E-Mail Adresse oder einer Wohnadresse im Profil Pflicht sein. So kann eine Person persönlich angesprochen werden, falls sie sich nicht an die Regeln hält.

Die User machen weniger Ärger, wenn ihre persönlichen Daten aufgenommen wurden. Es muss klar gemacht, dass virtuelle Taten auch in der Realität Konsequenzen haben können.

Neben dem Posting Button setzt man einen "Disclaimer Link". Dieser führt zu einen Text mit etwa folgenden Inhalt:

Disclaimer:

"Dies ist meine Seite. Niemand darf hier nach Lust und Laune alles sagen was er will. Auf diese Seite einen Betrag zu posten ist ein Privileg und kein Recht. Wer sich nicht daran hält verliert sein Recht in Zukunft hier zu posten."

Dabei sollte man direkt und klar schreiben, dass jeder Beitrag schnell gelöscht werden kann. Gerade im Internet hält sich niemand an sinnlose Gesetze. Gesetze müssen immer sichtbar sein, gut durchdacht ausgesucht werden, gut herüber gebracht werden und fair angewendet werden.

Neben dem "Disclaimer" können folgende Informationen auf die Seite gesetzt werden:

About:

Einen Text über den Entwickler und der Idee hinter der Seite steht. Dies gibt der Seite eine persönlichen Note.

Help:

Hilfe über die Bedienung der Funktionen. Wie man Menschen finden kann. Wo sich die Räume befinden. Wer weiter Helfen kann.

FAQ (Frequently Asked Questions):

Liste von allgemeinen Fragen wird geklärt. Es gibt eine Reihe von fragen die von vielen Usern bei Problemen oder einfach als Neuling in der Gemeinschaft gestellt werden. Die meisten von ihnen werden in dieser Liste aufgezählt und beantwortet.

Privacy Statement:

Text über die Rechte des Users und wie mit seinen persönlichen Daten

umgegangen wird.

Terms of Service:

Hier werden Dinge geklärt die sich um Dienstleistungen handeln.

Posting Guidelines:

Manchmal findet man diese Informationen auch unter den Terms of Services. In diesen Text steht, was in der Community erlaubt ist und was nicht

Gesetzt müssen visuell klar in ein paar Regeln erklärt werden. Jeder muss wissen was erlaubt ist und was passiert wenn er sich nicht daran hält.

Gesetze von blogger.com:

Stay On Topic, Be nice, kein HTML-Code, Textlimit, Bad-Postings werden gelöscht. Gerade in Chaträumen lässt die Moral oft zu wünschen übrig. Bei großen Communities mit mehreren tausend Mitgliedern gibt es kaum Möglichkeiten durch einen Moderator direkt einzugreifen. Oder es ist einfach nicht die Zeit bzw. das Geld um jemanden damit zu beauftragen. Um seine Gesetze trotzdem durchsetzten zu können, gibt es Automatismen, die Wörter herausfiltern und User (IP-Nummer) ermahnen und sperren.

E-Bay setzt ein positives Bild von seinen Usern voraus:

We believe people are basically good.

We believe everyone has s.t. to contribute.

We believe that an honest, open environment can bring out the best in people.

We recognize and respect everyone as a unique individual

We encourage you to treat others the way that you want to be treated.

(pages.ebay.com/help/community/values.html)

Man kann Usern Karmapunkte nach dem Verhalten im Chat geben und diesen Punktestatus im Chat preisgeben.

Der Host

Jede Seite hat einen Host, und wenn dieser nicht genannt werden kann ist man es selber.

Der Host muss sich darum kümmern, dass die Gesetze eingehalten werden. Bewacht den Eingang, hilft und setzt die Gesetze. Hat immer viel zu tun. Muss Vorbild für die Community sein und sich freundlich mit Unruhestiftern beschäftigen können.

Wie wichtig der Host ist, ist immer abhängig von der Seite. Der Host sollte sich bei seinen Nachrichten von den anderen so absetzten, dass er nicht imitiert werden kann.

3. Auswirkungen von Onlinespielen

Die Vorstellung, dass Online-Spiele für viele Spieler eine Flucht aus der Realität darstellen, ist weit verbreitet. Online-Spiele sollen depressiv machen und sogar potentiell gefährlich sein. Grund für diese Vorwürfe ist, dass diese Spiele halb real und halb fiktiv sind und die Grenzen zwischen diesen beiden Welten stark verwischen. Spieler erleben Erfolge, die Sie im wahren Leben nicht haben. Sie verlieren im Spiel alle natürlichen Hemmungen. Manche können sogar nicht mehr RL (Realität) und virtuelle Wirklichkeit auseinander halten. Die Anonymität ermöglicht den Usern sich in virtuellen Masken auszuleben.

Ein Spieler sagt:

"Durch das Spiel entwickelt sich mein Bewusstsein weiter und mein reales Selbst übernimmt Eigenschaften der Spielfiguren."

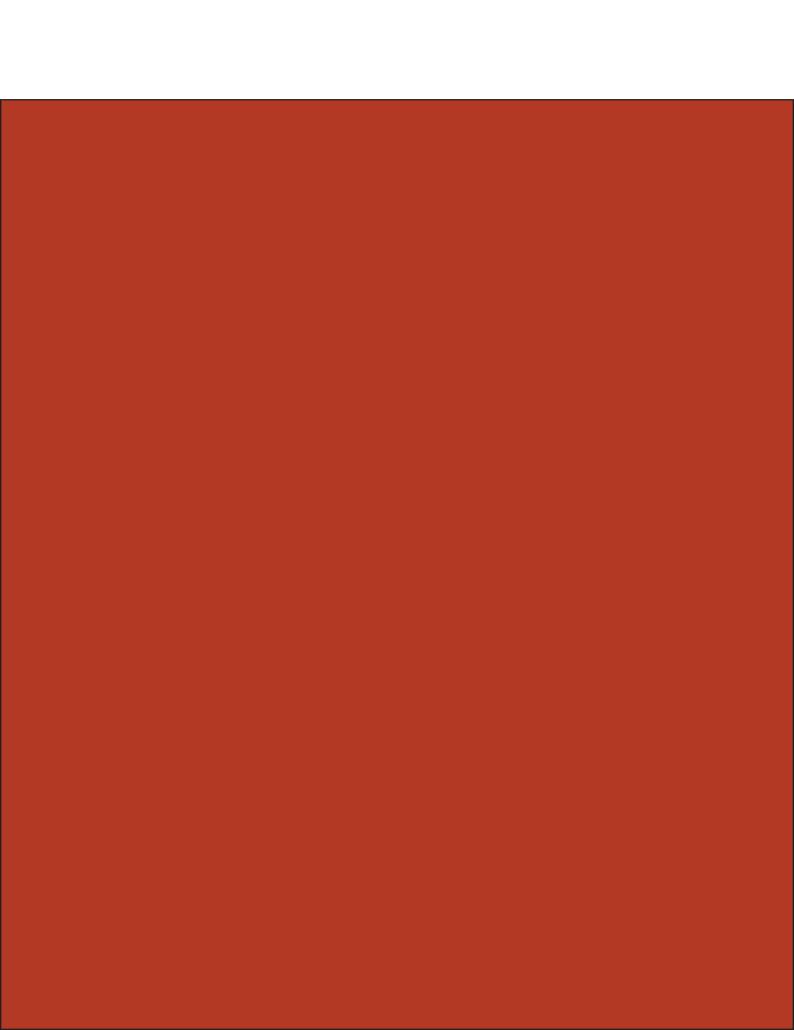
Menschen die in der Realität nicht zurecht kommen flüchten in diese Welten. Oft hängen sich diese Menschen so sehr in diese Welten, dass dies sie wiederum verletzlich und suchtgefährdet macht. Sie sehen die MUD's als einen "Neuanfang". Sie können hier immer wieder von vorne Beginnen und Freunde finden. Sie können sich Charaktere mit den Eigenschaften die Sie im realen Leben nicht haben erschaffen.

Wenn Figuren ihren psychischen Nutzwert erschöpft haben, können neue geschaffen werden. Die reale Welt ist nicht mehr so wichtig wie die virtuelle und die Person empfindet die Zeit im MUD als ein Aufleben. Konflikte in der virtuellen Welt können sich in ernsthaft in der realen Welt auf den Spieler auswirken.

Vor allen in Rollenspielen erschaffen sich die Spielen verschiedene Persönlichkeiten. Es handelt sich dabei aber nicht "multiple Persönlichkeiten". Sie erschaffen Fragmente ihrer selbst und dem was Sie gerne sein würden und übertragen diese zum Teil auf sich selbst. Menschen können sich ihren eigenen Träume verlieben und in ihnen verloren gehen.

Diese Welten sollten nicht als alternatives Leben betrachtet werden, sondern eher als einen neuen Freiraum indem man sich persönlich weiterentwickeln kann. Unser Streben nach Selbsterkenntnis ist heute größer als je zuvor, da wir versuchen dem Leben vor dem Bildschirm Sinn zu geben...

	Social Software.Psychologie



ABSCHLUSS

Vortrag zum Thema Social Software

von Thorsten Huhn

1. Einleitung Seminarinhalt

Das Semesterthema des Seminars Interaktive Medien, geleitet von Prof. Wrede war der Begriff "Social Software". Im Rahmen der Gruppengröße und den Vorkenntnissen der Semiarteilnehmer wurde eine Dokumentation angefertigt. Die Dokumentation beschäftigt sich mit dem geschichtlichen Hintergrund, Diskussionen über den Begriff, sowie größere Recherchen die die verschiedenen Eigenschaften des Begriffs untersuchen.

Der zweite Teil des Seminars war die Ausarbeitung eines eigenen Konzeptes zu dem Begriff. Hier wurden spezielle Recherchen für das jeweilige Projekt erstellt und das erlernte Wissen über Social Software darauf angewendet.

2. Social Software: Definition

"Social Software ist ein relativ junger Begriff, der versucht eine neue Softwaregattung zu beschreiben, welche menschliche Interaktionen ermöglicht und sich individuell dem Benutzer anpasst."

Man kann Social Software mit drei Eigenschaften beschreiben:

- 1. SSW verbindet und ermöglicht menschliche Interaktionen wie zum Beispiel das <u>Telefon</u> oder <u>Chatsysteme</u>.
- 2. SSW passt sich individuell den Menschen oder der Gruppe an wie zum Beispiel <u>Lerngruppensysteme</u>, in denen die Mitglieder den Inhalt selber organisieren
- 3. SSW wirkt sich auf soziale Strukturen aus. Es entstehen digitale Gesellschaften.

wie zum Beispiele Online Spiele, Communities

Vorläufer von Social Software sind Kommunikationssysteme die in den 80er mit der Verbreitung des Internets entstanden. SSW geht eine Stufe weiter, indem mit einer neuen Art von Software-Konzepten die Programme an den User angepasst werden.

Man könnte Open-Source Software Projekte, welche mit Kommunikation und Gemeinschaften zu tun haben als Social Software bezeichnen:

- 1. So wird zum Beispiel ein weltweiter Open-Source <u>Online-Stadtführer</u> als Social Software bezeichnet. Das System wird von den Mitgliedern entwickelt und die Besucher tragen Notizen zu Städten ein.
- <u>2.</u> Es gibt Online Spiele, die man "soziale MUD's" nennt. Dies sind digitale Welten die von ihren Mitgliedern erschaffen werden und in denen von Mitgliedern auch Handlungen die gespielt werden bestimmen. Diese Form von Open-Source Projekten könnte man auch als Social Software bezeichnen.

3. Geschichte, Entwicklung

1969 wurde das Arpanet entwickelt. Ein Computernetzwerk des Militärs, welches sich über Telefonleitungen verbindet. Im Kriegsfall können Daten ohne zentrale Angriffsstellen übertragen werden. Falls einzelne Computer ausfallen bleibt das Netz trotzdem funktionsfähig. Das Arpanet war der Vorläufer des Internets.

1971 entwickelte Ray Tomlinson, ein Softwareingenieur der Firma, welche die ersten Rechner vernetzt hat, das erste Nachrichtenprogramm. Ein Programm namens SNDMSG, mit dem man Nachrichten zu verschiedenen Computer versenden kann. Wodurch das @ Zeichen seine heutige Bedeutung bekam.

Mit der Entwicklung von den Großcomputern zu Personal Computern wurde die Zugänglichkeit zu Technik für eine größere Masse möglich. Die erste grafische Benutzeroberfläche des <u>Xerox</u> Großrechners und die Entwicklung der Maus war die Grundlage für die heutigen medialen Computersysteme.

Mit dem ersten <u>Mac 1981</u> wurde eine grafische Benutzeroberfläche (GUI=Graphic User Interface) für jeden preiswert zugänglich. Dieses Interface ist eine <u>Bürosimulation</u> mit Piktogrammen, wie Papierkorb, Icons und Ebenen wie einen Schreibtisch und Ordner in denen Akten abgelegt werden. Es verleitet zum Spielen mit Form, Farben und Klängen des Interfaces. Heute ist aus dieser Bürosimulation der <u>multimediale Computer</u> geworden, der nun auch einen großen Unterhaltungswert hat. Musik, Filme, Fernsehen, Spiele sind mit ihm möglich.

Der mediale Computer ist heute zum vernetzte Computer geworden. Als nächste Stufe ist durch das Internet der Computer zu einem sozialen Medium geworden. Es hat sich eine Internetkultur gebildet, wodurch der Computer mit Onlinespielen und Communities weiter in unser heutiges Leben Einzug erhält.

Beispiele für die ersten über Netze verbindenden Softwaregattungen sind "Lucasfilm Habitat" und "The Well" aus den 80ziger.

<u>Habitat</u> ist die älteste Vorstufe eines MUD (Online) Spieles. Es wurde 1985 von Lucasfilm Games herausgebracht. Das Spiel ermöglichte den Spielern mit anderen Menschen in digitalen Welten zu agieren und gemeinsam zu spielen. Es bildeten sich Untergruppen von Spielern die mit Ritualen und Gesetzen online zusammenlebten. (digitaler Gottesdienst)

Well (Whole Earth Lectronic Link) eine 1985 entstandene weltweite Community, lange vor dem Internet wie wir es heute kennen. The Well ist gerade deshalb so erfolgreich, weil dort eine große Auswahl von verschiedenen Themen zur Diskussion angeboten wurde.

1995 hatte The Well sogar mehr Mitglieder als American Online. Well, um 2000 mehrmals fast tot geglaubt - heute von einer Online Zeitschrift aufgekauft.

Howard Rheingold sprach 1986-87 schon über 'HUMAN-NETS' dem Vorläufer des Begriffs Social Software, im Zusammenhang mit Diskussionsrunden über E-Mails.

Heute, im Jahr 2004, haben in unserer westlichen Kultur die meisten Haushalte einen vernetzten Computer oder zumindestens ein Handy mit SMS. Durch die billige Technologie ist die Zugänglichkeit der Technik gestiegen. Menschen können einfach mit anderen Menschen über das Medium kommunizieren und Menschen kennen lernen.

4. Interesse als Designer an Social Software

Neal Stephensons schrieb in seinem 1992 erschienenem Buch "Snow Crash" über den "Cyberspace, als eine mysteriösen digitalen Ort der Zukunft. Das Internet ist heute zu einem solchen Ort geworden, in dem Menschen eine digitale Welt geschaffen haben mit Marktplätze, Orten zur Kommunikation und dunklen Seitenstrassen. Gerade hier entwickeln sich neue Aufgaben für Designer. Der Gedanke Social Software, beschäftigt sich mit den Menschen die täglich hinter den Anwendungen interagieren die diese Welt ermöglichen.

Softwaredesigner wie John Meader arbeiten experimentell mit Programmiersprachen um kommerzielle Grafiken und Anwendungen zu erschaffen. Es werden physikalische Naturgesetze verwendet um natürliche Strukturen und Formen in Massenelementen zu bekommen. Bei Social Software können Designer Eigenschaften der Natur anwenden die sich in Gesellschaftsformen (wie z.B. bei Bienen und Ameisen) widerspiegelt. So kann intelligente Software entwickelt werden, die sich selbstständig den Bedingungen und der Menschenmassen des Internets anpassen.

(Menschliche Strukturen und Ihre Verhaltensweisen müssen in Konzepten beachtet werden.)

5. Diskussion

Netzstrukturen in der Natur werden mit Computernetzwerken und den Verflechtungen von zwischenmenschlichen Beziehungen verglichen: Prof. Karen Stephenson denkt bei diesen Netzwerken in ihrem Fachbereich Wirtschaft an verschiedene Netzwerke in Firmen die zur Analyse für Profile benötigt werden. Stephenson ist überzeigt, dass verstecktes Wissen in der Natur zu finden ist.

Albert-László Barabási, Professor für Physik ist in seinem Buch "Linked" auf die Suche nach neuen Modellen von Netzwerken, die sich aus dem Vorbild der Natur herleiten lassen und auf das tägliche Leben anwenden lassen.

Das Programm InFlow v3 ermöglicht Netzwerkstrukturen grafisch darzustellen.

Es wurde erst verwendet um die Computerstruktur des Internets zu analysieren und später um "social network" darzustellen. Es wurde zum Beispiel verwendet um die Verknüpfungen bei Flugzeugentführung zu analysieren.

Der Begriff "social network" wird nicht nur von Valdis Krebs, dem Entwickler von InFlow verwendet. Auch Prof. Karen Stephenson benutzt in ihrem Firmenanalyse-Model "social network" als einen ihrer Netzwerk-Arten. <u>Clay Shirky</u> spricht von "social network" als Unterteilung des Seminarbegriff (SSW) in die drei Punkte "social network", Human Computer Interaction und Internet Service.

Social Software ist für Shirky eine Entwicklung von Internetprogrammen die mit Erfindung der E-Mail begann und nun von den Chatsystemen und Onlinespielen in Social Software mündet. Social Software sieht er als Programme, die sich den Interaktionen und Verhalten von Gruppen anpassen und den Mitgliedern die Möglichkeit geben sich selbst zu organisieren.

Ein kritischer Betrachter von Internetsoftware als Möglichkeit menschliche Kontakte zu knüpfen ist <u>Cory Docrow</u>.

Cory Docrow ist Schriftsteller und Author diverser Sciene-Fiction Romanen. Er schrieb ein Buch über Blogging (Foren) und wie man komplexere Softwaresysteme programmieren kann.

Docrow ist der Meinung, soziale Kontakte über Software sind einfach zu knüpfen, haben aber eine erheblich schlechtere Qualität. Trotzdem sieht er die Möglichkeiten durch Software zu kommunizieren als Fortschritt. Docrow selbst nutzt die Kommunikationsmöglichkeit des vernetzten Computers nur um mit Personen aus seinem privaten und beruflichen Umfeld zu kommunizieren.

6. Ergebnisse der Recherche

Wie Clary Shirky den Begriff Social Software in <u>drei Bereiche</u> unterteilt, haben wir den Begriff in Kommunikation (Interaction und Nachrichtenwege), Soziale Strukturen (Social Network) und Psychologie (Gruppenverhalten und Verhalten des Individuums) unterteilt.

Kommunikation über Nachrichtenwege

Neben heutigen Kommunikationstechnologien wie zum Beispiel mobile Telefone mit SMS ist die Kommunikation mit Computersystemen über Internetverbindungen weit verbreitet.

Es gibt synchrone Nachrichtenwege wie zum Beispiel verschiedene <u>Chatsysteme</u> die über eigenständige Programme(IRC) oder über Javascripte auf Internetseiten funktionieren. Gerade in Onlinespielen werden Chatsysteme integriert damit die Spieler miteinander kommunizieren können. Man erhält bei synchronen Nachrichtensystemen zwar schnelle Rückantworten und kann zu jeder Tageszeit Gesprächspartner finden, es hat aber den Nachteil dass alle Informationen im Textfluss verschwinden. Trotzdem können sich Freundschaften bilden, da man Personen über Nicknames wieder finden kann. Gerade bei graphischen Chatsystemen personifizieren sich die Teilnehmer mit grafischen Figuren, auch Avatars genannt, mit denen sich die Mitglieder

in virtuellen Welten bewegen können, die durch grafische Elemente und Soundeffekten aufgewertet werden.

Ein Beispiel für solche grafischen Chatsysteme ist <u>Microsoft Comic Chat</u>. Hier kann sich der User eine individuelle Figur auswählen mit der er durch seine Dialoge mit anderen Teilnehmern eine Comicgeschichte schreibt. So entsteht der Eindruck sich in einem Comic zu befinden. Die Mitglieder können dem Avatar verschiedene Emotionen per Mausklick geben und damit Gefühle innerhalb des interaktiven Comics ausdrücken.

Neben der <u>Echtzeitkommunkation</u> ist auch asynchrone Kommunikation über Mailinglisten oder Foren möglich. Bei <u>Mailinglisten</u> werden mit speziellen Programmen E-Mails versendet und empfangen; die Briefe werden in Ordner chronologisch nach bestimmten Themen sortiert abgelegt.

Bei Messageboards, auch <u>BBS(Black Boards oder Diskussionsforen genannt)</u> werden Nachrichten auf Internetseiten hinterlegt. Diskussionen gehen über Monate und Jahre da die Dialoge zeitungebunden sind. Gerade weil die einzelnen Beiträge nachzulesen sind und nicht wie bei Chats verschwinden können sich Besucher einlesen und es können komplizierte Themen erarbeitet werden. Man unterscheidet hier zwischen <u>Linear und Treaded Boards</u>. Bei Linear werden Beiträgen chronologisch sortiert und sich ergebene Themen in neuen Forenräumen diskutiert. Bei Treaded Board gibt es verästelte Strukturen mit aneinander gehangenen Beiträgen.

Sprachkultur und Zahlenkodes

Gerade durch die Hastigkeit der Kommunikation in Chaträumen haben sich eigene Sprachkulturen entwickelt. Man spricht von einer Sprachkultur mit Verfallsdatum. Es werden immer neue Worte und Abkürzungen erfunden. Es wird geschrieben wie gesprochen wird. Für alle Worte gilt Kleinschreibung und in den Dialogen werden Wortspiele und Sonderzeichen eingebunden. In China wird sich fast nur noch über Zahlenkodes und einem Slang aus vielen verschiedenen Sprachen unterhalten. So heißt zum Beispiel 286 687 666: Du bist langsam - tut mir leid - tschüss. Die Zahlenkodes haben sich im chinesischen Internet so stark Entwickelt, dass sich auch Domain-Namen mit Codes bekannten Chinesischen Internetseiten wieder finden. (Es gibt trotzdem freiwillige Gesetze in Chaträumen und Foren, die Netikette und die Chatikette. Hierbei handelt es sich um einige Gesetze die den Textfluss und die Leserlichkeit von Beiträgen verbessern sollen.)

Interaktion

Die Nachrichtenwege die vorgestellt wurden übermitteln keine körperlichen Signale. So entsteht eine <u>Beschränkung der Sprache [e12]</u> auf den reinen Akt des geschriebenen. Dadurch kann die Intention des Senders der Nachricht falsch interpretiert werden. Deshalb muss der Empfänger öfters ein Feedback geben damit seine Annahme bestätigt wird.

Bei Kommunikation, also der Interaktion von mehreren Menschen - spricht man von den "Drei Prinzipien der Interaktion" [e 13], welche die Tiefe und Qualität einer Interaktion ausmachen:

1. Input und Output: Input (z.B. Kenntnisse der Gesprächspartner) erzeugt

Output (Ergebnisse des Dialoges). Output sollte wiederum neuen Input (z.B. Unterthemen) vom Leser erzeugen. Dies kann auch so gesehen werden, dass der Inhalt der Webseite die Grundlage (Input) für die Gespräche der Communiy bildet. Die Gemeinschaft entwickelt sich aber, und mit der Zeit entstehen aus den vorgegebenen Themen neue Unterthemen (Output), die im Inhaltsbereich behandelt werden.

> Das Aufteilen in verschiedene Bereiche werden am Beispiel Banja noch erläutert.

<u>2. Inside / Outside:</u> Inside ist, was innerhalb des Kopfes vorgeht (wie z.B. beim Lesen eines Textes durch Interpretation des Gelesenen) und Outside sind Eindrücke, die außerhalb vermittelt werden

(wie z.B. das Gefühl beim Bedienen eines Joysticks, Grafik)

> Bei den vorgestellten Nachrichtenwegen wurde am Model der Sprachbegrenzung Inside/Outside angewendet.

3. Open / Closed: Geschlossene Systeme werden schnell langweilig, weil nichts außerhalb der Reihe passiert. Die Reaktionen sind absehbar. Offene Systeme sind komplizierter, weil man mögliche Reaktionen nicht vorhersehen kann. > Bei einer Community sollte immer die Möglichkeiten offen gelassen werden, dass die Mitglieder die Gemeinschaft ändern können, ohne dabei grundsätzliche die Ziele und Prinzipien zu verändern.

Man unterscheidet <u>vier Stufen von Interaktion[e 13b]</u>, wenn eine Person in einen Dialog einsteigt:

Erst wird die Situation eingeschätzt (<u>1. Beobachtung</u>). Als nächstes wird die Möglichkeit in das Geschehen einzugreifen überprüft (<u>2. Überprüfung</u>). Dann wird das System durch das Mitglied verändert. (<u>3. Änderung</u>). Und schließlich versucht das System die Mitglieder zu verändern (<u>4. Reciprocal Change</u>). Durch Punkt vier kann eine Gemeinschaft und deren Mitglieder sich gegenseitig belehren. Man nennt dies auch Meta Moderation, wenn Mitglieder neue Personen einweisen.

Beispiel Banja: Erzählende Elemente und Inhalt- und Community-Bereich 1. Was ist Banja:

Banja ist ein Online-Spiel welches das traditionelle BBS-Model bricht. Es verbindet eine Community mit darin integrierter Erzählung des Spieles. Ein Charakter (Banja) lebt in einer virtuellen Welt mit anderen Bewohnern. In dieser Welt gibt es 'Metaphern', Storylines und ein Interface zu einer Community. Es gibt einige Service, Spiele und eine Online Community. Banja hat kleine Spiele, Chat Centers, Diskussions-Foren und ähnliche Funktionen. Die Stärke liegt in den eigenen Tools zur Interaktion und Kommunikation, die im Spiel integriert sind.

2. Erzählungen, Spannungs-Dreieck:

Jede Geschichte hat einen Anfang (den Beginn der Steigung), einen Höhepunkt (der Krise) und ein Ende (Auflösen der Geschichte) die sich in einem bestimmten Zeitrahmen abspielen. Das Prinzip von Online-Spielen wie Banja ist es eine Haupthandlung zu erzählen die nie zum Höhepunkt der Krise kommt und auf dem endlosen Weg immer neue kleinere Geschichten erzählt.

Monatlich werden neue Episoden mit "Problemen" auf den Markt gebracht, die der User zu lösen hat. Banja ist eines der Produkte mit der tiefsten interaktiven erzählenden Handlung die es im Internet gibt.

3. The Two-Three-Theorie:

Bei vielen Communities gibt es einen Gemeinschaftsbereich in dem diskutiert wird und einen Inhaltsbereich in dem über Ziele und Themen der Seite geschrieben und nachgelesen wird. Im Inhalts-Bereich einer Community spiegeln sich die Mitglieder wieder. Bei Banja diskutieren die Mitglieder über die Spielwelt und Spielgeschichte von Banja. Es ist notwendig in der Community zu interagieren um die Spielepisoden lösen zu können. Es ist wichtig, dass die verschiedenen Bereiche einer Gemeinschaft miteinander verlinkt sind. Mitglieder müssen von Artikeln zu z.B. Foren über die Themen finden und umgekehrt. Es ist auch wichtig, dass beide Bereiche ein gleiches Design haben.

Die Spieler werden durch das Lösen von gemeinsamen Aufgaben in Online-Spielen stärker aneinander gebunden. Zusätzlich besteht die Möglichkeit die Charaktere und die Umgebungen des Spiels, durch das Agieren im Spiel, zu verändern.

Arten von Online Gemeinschaften

Jede Form von Gemeinschaft entsteht aus Bedürfnissen seiner Mitglieder. Man unterscheidet zwischen drei Arten von Gemeinschaften im Internet die aus Bedürfnissen entstehen.

Es gibt Gemeinschaftsformen die auf <u>Hilfestellungen basieren</u>. Hier helfen sich die Mitglieder gegenseitig und versuchen ihre Problemen lösen. *Dies können z.B. soziale oder technische Probleme sein*.

Es gibt auch <u>Themen- und Geschichten-basierte</u> Gemeinschaften. Die Mitglieder teilen gleiche Interessen oder wollen über gleiche Themen diskutieren. Und es gibt Gemeinschaften die aus der Benutzung von <u>kommerziellen Diensten</u> entstehen. Solche Dienste können z. B. exklusive Informationen sein (3d-luvre.com)

> Sobald sich solche Systeme mit Gemeinschaften selbst organisieren und sich ihren Mitgliedern anpassen spricht man von Social Software.

Tribes (Volksstämme)

Der Begriff <u>Tribes</u> (engl. Volksstämme) hat seit dem Aufkommen der Internet Gemeinschaften eine neue Bedeutung bekommen. Er beschreibt Untergruppen von Menschen die in Online-Gemeinschaften leben. Wie schon gesagt werden durch Bedürfnisse oder Interessen Gemeinschaften gebildet. Man kann diese Menschengruppen nach

geographischen (ortsabhängig), demographischen (Alter, Geschlecht, Nationalität), aktivbasierten (Spielen, Investieren) und thematischen (Interessen, Hobby, Beruf) Kriterien trennen. Nach diesen vier Kriterien teilen sich Personen in Untergruppen auf.

Die Online-Gemeinschaft Tribes.net basiert auf Tribes und Suchfunktionen.

Hier können sich Mitglieder finden und nach ihren Interessen Untergruppen zu beliebigen Themen bilden. Über Profile der Mitglieder mit Tribes-Kriterien können einfach gleiche Interessen gefunden werden. Per integriertem Messager können Nachrichten zu den einzelnen Mitgliedern versendet werden.

Tribe.net ist eine sich selbst organisierende Struktur von Online-Community. Das sich das System seinen Mitgliedern, Gruppen anpasst ist es einen Form von "Social Software".

(Beispiel Zielgruppen - es ist ein allgemeiner Fehler zu glauben, dass alle User gleich sind: Ein Strumpfhosen-Hersteller richtete ein Portal für Frauen ein um Feedback über seine Produkte zu bekommen. Anstatt Frauen besuchten aber Männer mit speziellen Vorlieben die Webseite.)

Erfolgreiche Internet-Gemeinschaften sind nicht nur von der Zahl der Mitglieder und dem sozialen Geflecht abhängig, sondern von die Art der Mitglieder. In aktiven Communities sollte durch Profile und Fragebögen geklärt werden, aus welchen Motiven die Mitglieder die Seite besuchen, um so ein Feedback über den Menschenschlag zu bekommen. Es ist wichtig, dass die Seite ihre Grundprinzipien beibehält.

Beispiel Rituale Multi User Dungeons und warum Social Software

MUD sind Fantasy-Online-Spiele in denen User in mittelalterlichen Welten spielen. Man unterscheidet zwei Arten dieser Spiele, den "Adventure MUD" und den "Sozialen MUD". Der Adventure Type funktioniert nach dem "hack and slay" Prinzip. Die Spieler müssen digitale Wesen besiegen, sowie Gold und Erfahrungspunkte sammeln.

Der "Soziale MUD" dagegen sind von den Spielern selbst erschaffenen Orte. Es werden eigene Räume, Objekte und Figuren programmiert. Die Mitglieder bestimmen selber den Verlauf der Geschichte. Sozusagen wird die Software von den Mitgliedern organisiert und angepasst. Gerade in diesen Spielen bilden sich soziale Gesellschaften. Die Spieler feiern eigene Online-Feste (wie z.B. Jahreszeiten und Feiertage). Es finden Hochzeiten zwischen Spielern statt, die sich nur auf das Spiel beschränken und unabhängig von dem eigentlichen Geschlecht die hinter der Person steht. Es werden mit Geld aus den Spielen Häuser gekauft in denen Gaststätte und kleine Läden geführt werden. Für beliebte Spieler, die im wirklichen Leben sterben werden Grabstätten errichtet an denen Bekannte trauern können.

7. Schlussfolgerung, Ergebnisse

Sichtweise von Social Software:

Viele Kritiker des Begriffs sehen SSW als Erfindung einiger Personen die damit Geld verdienen oder dadurch bekannt werden möchten. Durch den Begriff wurden viele Fehlinterpretationen im Internet veröffentlicht. SSW wird auch als Populismus bezeichnet und man behaupten es gäbe diese Softwaregattung bereits seit den 80ziger (z.B. The Well, Hapitat).

Die Denkweise Software mit Design für Menschen zu kombinieren ist alt. Dabei handelt es sich hier um mehr als Software die sich mit den Menschen hinter den Anwendungen und deren Bedürfnissen beschäftigt. SSW bricht aber das klassische Model, das Software(-Features) über den Usern und ihren Interaktionen stehen. Wie schon am Anfang in der Definition vorgestellt sind einige Open-Source Projekte SSW. Diese neue Softwaregattung ermöglicht den Mitgliedern selber die Regeln ihrer Interaktion zu setzen und sich eigenständig in sozialen Gruppen zu organisieren.

Darin liegt die Denkweise von Social Software:

Systeme zu bauen die sich nach dem Evolutions-Prinzip den Usern/Gruppen anpassen oder den Usern die Möglichkeit geben die Software anzupassen. Z.B. bei den vorgestellten Interaktions-Modellen kann man das erlernte Wissen nutzen um Social Software zu entwickeln.

So könnte z.B. die vier Stufen der Interaktion genutzt werden um den Einstieg neuer Mitglieder zu erleichtern. Es könnte ein Einsteigerprogramm entwickelt werden in denen die Gesellschaft neue Mitglieder einweisen.

Oder es können spezielle Plätze oder Suchfunktionen der Software Menschengruppen nach bestimmten Kriterien(Tribes) in Untergruppen aufteilen.

Blick in die Zukunft

Man kann heute noch schwer sagen wie sich Social Software entwickeln wird. Die technische Entwicklung der letzten 40 Jahre hat uns von großen Rechenmaschinen zu kleinen Alleskönnern, die sich ihren Bedienern anpassen geführt. Nun lernen die Maschinen sich unseren natürlichen gesellschaftlichen Eigenschaften anzupassen, um dem Menschen neue, schnellere Kommunikationsformen zu ermöglichen.

In Arthur Clarke's Roman <u>The Final Odysee</u> beschreibt er die Erfahrungen eines erwachten Menschen der eine Zukunft erlebt in der Menschen sich zu Maschinen entwickelt haben. Clarke beschreibt wie die Maschine eine immer grössere Rolle im Agieren des Menschen mit seiner Welt und der Kommunikation untereinander ausmachte. Bis der Punkt überschritten war und der Mensch nur noch die Summe von neuralen Netzwerken in Computersystemen von Robotern ist.

Eigenes Social Software Konzept

EIGENES SSW KONZEPT: 3D-COMMUNITY

KONZEPT 3D-Community

- Von Mitgliedern organisierte Community für Grafiker Untergruppen bilden sich nach künstlerischen Themen
- Since grappen bladen sich haten kantstiertscher in einen 3. Zusammenarbeit um gestalterische Lösungen zu finden 4. Nicht nur Hilfestellungen bei Gestaltung, sondern Grafik soll als Thema diskutiert werden

Weshalb 3D-Community? Könnte jedes gestalterische Thema sein, aber wurde wegen vorhandenen Strukturen und Vorkenntnissen gewählt

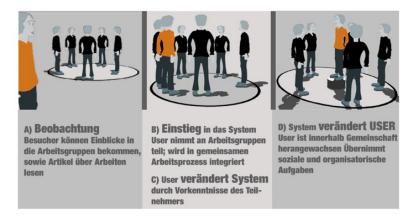
WERTEMATRIX Problematiken: Soziale Eigenschaften: 1. TECHNISCHE PROBLEME 1. Solidarität 2. Authentizität 2. UP-TO-DATE 3. SICH SELBST PRÄSENTIEREN 3. Anerkennung 4. KRITIK ÜBER EIGENE ARBEIT 4. Eigendynamik **5. JOBS BEKOMMEN** 6. KNOW HOW 7. WICHTIGE ADRESSEN 8. INSPIRATION







DIE VIER INTERAKTIONS-STUFEN FÜR EINSTEIGER



A) BEOBACHTUNG



B) EINSTIEG IN DAS SYSTEM

User trägt zum Wachstum des Systems bei



- 2. Aktive Teilnahme an Ausstellungsforen per Teilnehmer
- + Zugang zu technischer Hilfestellung geordnet nach Softwarepaketen

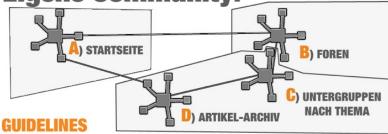
c) LEADER ROLLE

Übernimmt im System soz. und organisatorische Aufgaben



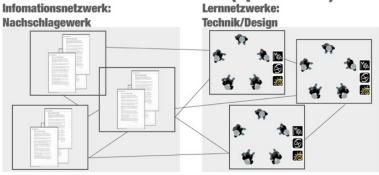
Nach Ende der AG (Zeitfrist) werden Artikel über die Ergebnisse erstellt und im Archiv abgelegt.

Eigene Community:



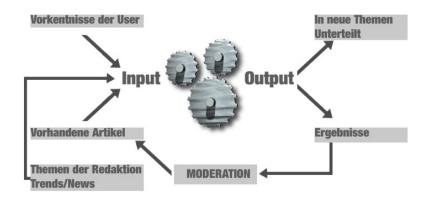
- A) STARTSEITE: Links, News in Artikel-Archiv, Foren-News
- B) FOREN: Suche nach gleichen Themen
- C) UNTERGRUPPEN: WIP-Foren pro Person; Allg. Diskussion über Thema; Softwareabhängige Foren zur technische Hilfestellung
- D) ARTIKEL-ARCHIV: Untergruppen dokumentieren nach Abschluss Ereignisse

Offene Netzwerke (Open/Closed)



Logische Verknüpfungen der Inhalten zu Verwandten Themen Möglichkeit das sich Gruppen untereinander >austauschen<

Kreative Maschine (Input/Output)



ABSCHLUSS

ist SSW sinnvoll ? welche Auswirkungen ? gibt es benötigte Voraussetzungen ? Empfehlungen bei Seminarwiederhohlung ?

Bewertung:

Kein Populismus > Konzept für neue SW-Gattung Chance > soziale Bindungen zu knüpfen Gefahr > Ersatz für Kontakte im realen Leben

Voraussetzungen:

Zusammenarbeit von Bereichen > IT, ING, DES, BWL Denkweisen > nicht Top-Down (von Oben) sondern Bottom-Up (User definieren Regeln)



CD-INHALT

