



Moderne Online-Rollenspiele - Zeitvertreib oder soziales Phänomen? (German Edition)

Marcus Breisinger

Download now

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Moderne Online-Rollenspiele - Zeitvertreib oder soziales Phänomen? (German Edition)

Marcus Breisinger

Moderne Online-Rollenspiele - Zeitvertreib oder soziales Phänomen? (German Edition) Marcus Breisinger

Studienarbeit aus dem Jahr 2003 im Fachbereich Medien / Kommunikation - Multimedia, Internet, neue Technologien, Note: 1,3, Ludwig-Maximilians-Universität München (Institut für Kommunikationswissenschaft), Veranstaltung: Proseminar II - Medienkunde, Sprache: Deutsch, Abstract: Seit Sherry Turkle 1995 ihr, vom Medienphilosoph Mike Sandbothe als „...das Gründungsdokument der humanbiologischen Internetforschung...“ bezeichnete, Buch „Life on the Screen“ herausbrachte hat sich viel getan im Areal der computervermittelten Kommunikation. Schon damals berichtet sie von MUDs¹, die ambitionierte Spieler eher als ihre Lebensräume sehen, als die Realität. So zitiert sie einen amerikanischen Collegestudenten und exzessive MUD - User: „RL2 ist nur ein Fenster unter vielen“ [...], und es ist gewöhnlich nicht mein Bestes.“ (Turkle 1995: S. 16). Heute sind solche Online-Rollenspiele nicht länger nur textbasierende Chats, in denen Charaktere und deren Umfeld lediglich durch Worte beschrieben werden, sondern ausgeklügelte, visualisierte, vertonte, virtuelle Welten, die der realen in immer weniger Punkten nachstehen und in immer mehr überlegen sind. Da ist es kaum verwunderlich, dass diese auch immer mehr zum Schauplatz sozialen Lebens werden. Menschen treffen sich dort, lernen sich kennen, freunden sich an, kommunizieren also. Und diese Kommunikation geht über das Spiel als solches oft weit hinaus, lässt es teilweise sogar zur Nebensache werden.

„Warum“, so fragt ein begeisterter MUD - Spieler und IRC - User, „dem Selbst, das einen Körper hat eine so große Überlegenheit zu billigen, wenn die Selbst, die keinen Körper haben, ganz andere Arten von Erfahrungen machen können?“ (Turkle ebd. S.18)

Was für einen Einfluss hat diese einerseits ausgeweitete, andererseits eingeschränkte Kommunikationsform auf unser Leben?

Birgt die Virtualität nicht eine große Gefahr in sich, den Bezug zur Realität zu verwischen oder ganz zu verlieren, oder lassen sich lediglich ‘Kinderkrankheiten’ aufzeigen, wie sie mit der Einführung jedes neuen Mediums verbunden sind?

Ist eine globale Kommunikationsform wie diese vielleicht eine Chance, uns sozial weiter zu entwickeln, ethnische und kulturelle Grenzen abzubauen, oder lässt uns eine Welt, die uns ihr ganzes Spektrum durch ein einziges Fenster an einem einzigen Ort darbietet zu eigenbrötlerischen ‘Einsiedlern’ werden, die ihre sozialen Kompetenzen allmählich verlieren?

Das herauszufinden würde den Umfang dieser Arbeit sprengen. Sie soll vielmehr eine Idee davon bieten, womit wir es bei diesem noch relativ jungen Medium zu tun haben, wohin die Entwicklung gehen könnte und wo sich weitere Nachforschungen anbieten würden.

 [Download Moderne Online-Rollenspiele - Zeitvertreib oder so ...pdf](#)

 [Read Online Moderne Online-Rollenspiele - Zeitvertreib oder ...pdf](#)

Download and Read Free Online Moderne Online-Rollenspiele - Zeitvertreib oder soziales Phänomen? (German Edition) Marcus Breisinger

From reader reviews:

Dawn Spigner:

Hey guys, do you really want to find a new book to learn? Maybe the book with the name *Moderne Online-Rollenspiele - Zeitvertreib oder soziales Phänomen? (German Edition)* suitable to you? Often the book was written by renowned writer in this era. The actual book entitled *Moderne Online-Rollenspiele - Zeitvertreib oder soziales Phänomen? (German Edition)* is the main of several books which everyone read now. This specific book was inspired a number of people in the world. When you read this guide you will enter the new dimensions that you ever know ahead of. The author explained their plan in the simple way, thus all of people can easily to recognise the core of this guide. This book will give you a great deal of information about this world now. In order to see the represented of the world on this book.

Jason Norfleet:

In this period globalization it is important to someone to receive information. The information will make a professional understand the condition of the world. The fitness of the world makes the information much easier to share. You can find a lot of referrals to get information example: internet, newspaper, book, and soon. You will observe that now, a lot of publisher in which print many kinds of book. The particular book that recommended for you is *Moderne Online-Rollenspiele - Zeitvertreib oder soziales Phänomen? (German Edition)* this e-book consist a lot of the information of the condition of this world now. This specific book was represented how can the world has grown up. The words styles that writer use for explain it is easy to understand. Often the writer made some analysis when he makes this book. That is why this book suitable all of you.

Faye Berg:

Many people spending their time period by playing outside with friends, fun activity together with family or just watching TV all day long. You can have new activity to invest your whole day by reading through a book. Ugh, you think reading a book really can hard because you have to take the book everywhere? It okay you can have the e-book, bringing everywhere you want in your Smart phone. Like *Moderne Online-Rollenspiele - Zeitvertreib oder soziales Phänomen? (German Edition)* which is finding the e-book version. So , try out this book? Let's view.

Mark Bock:

This *Moderne Online-Rollenspiele - Zeitvertreib oder soziales Phänomen? (German Edition)* is brand-new way for you who has intense curiosity to look for some information mainly because it relief your hunger of knowledge. Getting deeper you into it getting knowledge more you know or you who still having little digest in reading this *Moderne Online-Rollenspiele - Zeitvertreib oder soziales Phänomen? (German Edition)* can be the light food in your case because the information inside this kind of book is easy to get through anyone. These books build itself in the form which can be reachable by anyone, sure I mean in the e-book contact

form. People who think that in guide form make them feel sleepy even dizzy this book is the answer. So there is no in reading a publication especially this one. You can find what you are looking for. It should be here for you actually. So , don't miss that! Just read this e-book variety for your better life in addition to knowledge.

**Download and Read Online Moderne Online-Rollenspiele -
Zeitvertreib oder soziales Phänomen? (German Edition) Marcus
Breisinger #UGLV9TAEZQO**

Read Moderne Online-Rollenspiele - Zeitvertreib oder soziales Phänomen? (German Edition) by Marcus Breisinger for online ebook

Moderne Online-Rollenspiele - Zeitvertreib oder soziales Phänomen? (German Edition) by Marcus Breisinger Free PDF d0wnl0ad, audio books, books to read, good books to read, cheap books, good books, online books, books online, book reviews epub, read books online, books to read online, online library, greatbooks to read, PDF best books to read, top books to read Moderne Online-Rollenspiele - Zeitvertreib oder soziales Phänomen? (German Edition) by Marcus Breisinger books to read online.

Online Moderne Online-Rollenspiele - Zeitvertreib oder soziales Phänomen? (German Edition) by Marcus Breisinger ebook PDF download

Moderne Online-Rollenspiele - Zeitvertreib oder soziales Phänomen? (German Edition) by Marcus Breisinger Doc

Moderne Online-Rollenspiele - Zeitvertreib oder soziales Phänomen? (German Edition) by Marcus Breisinger Mobipocket

Moderne Online-Rollenspiele - Zeitvertreib oder soziales Phänomen? (German Edition) by Marcus Breisinger EPub