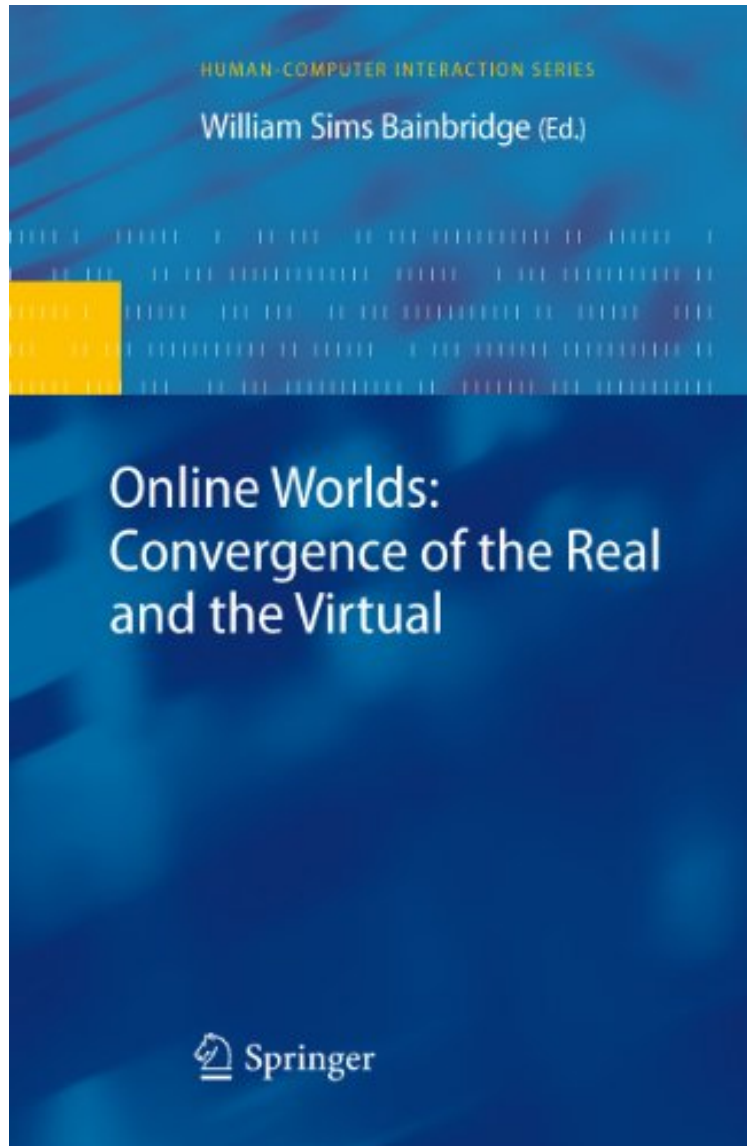


# Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual (HumanComputer Interaction Series)

Von Springer

audiobook / \*ebooks / Download PDF / ePub / DOC



 Download

 Read Online

Produktinformation Veröffentlicht am: 2009-12-08 Erscheinungsdatum: 2009-12-08 File Name: B008BBJ9C0  
| File size: 24.Mb

**Von Springer : Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual (HumanComputer Interaction Series)**  
before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Online Worlds:  
Convergence of the Real and the Virtual (HumanComputer Interaction Series):

Kundenrezensionen Hilfreichste Kundenrezensionen 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Die

Zukunft von virtuellen Welten in 23 lesenswerten Game Studies Beiträgen Von Karl H. Stinger 2008 wurde an der University of California eine Reihe von virtuellen Konferenzen im Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (kurz MMORPG) "World of Warcraft" abgehalten. Der mit diesen Veranstaltungen erfolgte Online-Meinungsaustausch von Forschenden, die sich mit virtuellen Welten auseinandersetzen, diente als Impuls für die im vorliegenden Sammelband vereinten Beiträge. Die ersten Kapitel geben einen guten Einblick in die vielfältigen Fragestellungen und den jeweils damit verknüpften empirischen Forschungsfokus: Anhand der Untersuchungen von aktiven oder bereits eingestampften Online-Welten wie "World of Warcraft", "Second Life", "Tabula Rasa" oder "Matrix Online" werden Ergebnisse präsentiert und interpretiert. Weitere Kapitel handeln von virtuellen Welten, die mit der Grundidee von interaktiven Online-Lernplattformen geschaffen wurden. Gemeinsam ist den couragierten Artikeln sowohl das Streben nach einer fundierten Erforschung von sozialen Dynamiken virtueller Welten als auch die Betonung der Tragweite für Sozialwissenschaft und Informationstechnologie. Im Mittelpunkt stehen auch die aktuellen und künftigen Folgewirkungen synthetischer Welten für die Zukunft der menschlichen Kultur. Die Kapitel 10-18 beleuchten erprobte Zugänge und Rahmenbedingungen für die sozialwissenschaftliche Forschung im Sinne virtueller Welten als brauchbare Laboratorien für die Erforschung des menschlichen Verhaltens und der Kommunikation. Der Schlussteil des Sammelbands fokussiert mit fünf Kapiteln auf die Frage, wie virtuelle Welten wachsen, welchen Nutzen sie als Plattformen für Teamzusammenarbeit besitzen und wie künftige Entwicklungen aussehen könnten. Herausgeber William Sims Bainbridge legt in der Einleitung großen Wert darauf, dass alle Beiträge durchaus für sich allein stehen können und sich zusammen betrachtet durch alle Kapitel ein roter Faden zieht, nämlich die wachsende Bedeutung von virtuellen Welten für eine neue menschliche Realität: "Although a child of nature, humanity always creates its own world. Before humans evolved, there were no farms, no cities, no battlefields, and no roads. Now humanity has created Internet, and this new highway is rapidly opening new destinations for its travellers." Der Sammelband insgesamt sowie auch der größte Teil der umfassten Einzelbeiträge ist klar strukturiert und richtet sich an interessierte Laien wie Forschende gleichermaßen. Sämtliche Kapitel sind verständlich aufgearbeitet und teils aufgelockert mit Bildmaterial versetzt. Fazit: "Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual" eröffnet einen breit gestreuten und hochinteressanten Einblick in Status quo und mögliche Zukunftsszenarien virtueller Welten und deren Bedeutung für Wissenschaft und das menschliche Zusammenleben. Alle Beiträge sind durch eine wesentliche Grundhypothese charakterisiert: Virtuelle Welten sind demnach (unter Anwendung einer grundsätzlich vorsichtigen Herangehensweise) brauchbare wissenschaftliche Laboratorien und damit geeignet für die Erforschung fundamentaler menschlicher Prozesse und Kreisläufe. Ebenfalls allen Beiträgen gemeinsam ist das Verständnis, dass virtuelle Online-Welten sukzessive für die Entwicklung der Menschheit an Bedeutung gewinnen. Der Sammelband ist aktuell lediglich auf Englisch verfügbar und setzt fortgeschrittene Kenntnisse der Sprache voraus. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Die Zukunft von virtuellen Welten in 23 lesenswerten Game Studies Beiträgen Von Karl H. Stinger 2008 wurde an der University of California eine Reihe von virtuellen Konferenzen im Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (kurz MMORPG) "World of Warcraft" abgehalten. Der mit diesen Veranstaltungen erfolgte Online-Meinungsaustausch von Forschenden, die sich mit virtuellen Welten auseinandersetzen, diente als Impuls für die im vorliegenden Sammelband vereinten Beiträge. Die ersten Kapitel geben einen guten Einblick in die vielfältigen Fragestellungen und den jeweils damit verknüpften empirischen Forschungsfokus: Anhand der Untersuchungen von aktiven oder bereits eingestampften Online-Welten wie "World of Warcraft", "Second Life", "Tabula Rasa" oder "Matrix Online" werden Ergebnisse präsentiert und interpretiert. Weitere Kapitel handeln von virtuellen Welten, die mit der Grundidee von interaktiven Online-Lernplattformen geschaffen wurden. Gemeinsam ist den couragierten Artikeln sowohl das Streben nach einer fundierten Erforschung von sozialen Dynamiken virtueller Welten als auch die Betonung der Tragweite für Sozialwissenschaft und Informationstechnologie. Im Mittelpunkt stehen auch die aktuellen und künftigen Folgewirkungen synthetischer Welten für die Zukunft der menschlichen Kultur. Die Kapitel 10-18 beleuchten erprobte Zugänge und Rahmenbedingungen für die sozialwissenschaftliche Forschung im Sinne virtueller Welten als brauchbare Laboratorien für die Erforschung des menschlichen Verhaltens und der Kommunikation. Der Schlussteil des Sammelbands fokussiert mit fünf Kapiteln auf die Frage, wie virtuelle Welten wachsen, welchen Nutzen sie als Plattformen für Teamzusammenarbeit besitzen und wie künftige Entwicklungen aussehen könnten. Herausgeber William Sims Bainbridge legt in der Einleitung großen Wert darauf, dass alle Beiträge durchaus für sich allein stehen können und sich zusammen betrachtet durch alle Kapitel ein roter Faden zieht, nämlich die wachsende Bedeutung von virtuellen Welten für eine neue menschliche Realität: "Although a child of nature, humanity always creates its own world. Before humans evolved, there were no farms, no cities, no battlefields, and no roads. Now humanity has created Internet, and this new highway is rapidly opening new destinations for its travellers." Der Sammelband insgesamt sowie auch der größte Teil der umfassten Einzelbeiträge ist klar strukturiert und richtet sich an interessierte Laien wie Forschende gleichermaßen. Sämtliche Kapitel sind verständlich aufgearbeitet und teils aufgelockert mit Bildmaterial versetzt. Fazit: "Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual" eröffnet einen breit gestreuten und hochinteressanten Einblick in Status quo und mögliche Zukunftsszenarien virtueller Welten und deren Bedeutung für Wissenschaft und das menschliche Zusammenleben. Alle Beiträge sind durch eine wesentliche Grundhypothese charakterisiert: Virtuelle Welten sind demnach (unter Anwendung einer grundsätzlich vorsichtigen

Herangehensweise) brauchbare wissenschaftliche Laboratorien und damit geeignet für die Erforschung fundamentaler menschlicher Prozesse und Kreisläufe. Ebenfalls allen Beiträgen gemeinsam ist das Verständnis, dass virtuelle Online-Welten sukzessive für die Entwicklung der Menschheit an Bedeutung gewinnen. Der Sammelband ist aktuell lediglich auf Englisch verfügbar und setzt fortgeschrittene Kenntnisse der Sprache voraus.

**Kurzbeschreibung** William Sims Bainbridge Virtual worlds are persistent online computer-generated environments where people can interact, whether for work or play, in a manner comparable to the real world. The most prominent current example is World of Warcraft (Corneliussen and Rettberg 2008), a massively multiplayer online game with 11 million subscribers. Some other virtual worlds, notably Second Life (Rymaszewski et al. 2007), are not games at all, but Internet-based collaboration contexts in which people can create virtual objects, simulated architecture, and working groups. Although interest in virtual worlds has been growing for at least a dozen years, only today it is possible to bring together an international team of highly accomplished authors to examine them with both care and excitement, employing a range of theories and methodologies to discover the principles that are making virtual worlds increasingly popular and may in future establish them as a major sector of human-centered computing.

**Kurzbeschreibung** William Sims Bainbridge Virtual worlds are persistent online computer-generated environments where people can interact, whether for work or play, in a manner comparable to the real world. The most prominent current example is World of Warcraft (Corneliussen and Rettberg 2008), a massively multiplayer online game with 11 million subscribers. Some other virtual worlds, notably Second Life (Rymaszewski et al. 2007), are not games at all, but Internet-based collaboration contexts in which people can create virtual objects, simulated architecture, and working groups. Although interest in virtual worlds has been growing for at least a dozen years, only today it is possible to bring together an international team of highly accomplished authors to examine them with both care and excitement, employing a range of theories and methodologies to discover the principles that are making virtual worlds increasingly popular and may in future establish them as a major sector of human-centered computing.

**Buchrückseite** Virtual worlds are persistent online computer-generated environments where people can interact, whether for work or play, in a manner comparable to the real world. The most popular current example is World of Warcraft, a massively multiplayer online game with eleven million subscribers. However, other virtual worlds, notably Second Life, are not games at all but internet-based collaboration contexts in which people can create virtual objects, simulated architecture, and working groups. This book brings together an international team of highly accomplished authors to examine the phenomena of virtual worlds, using a range of theories and methodologies to discover the principles that are making virtual worlds increasingly popular, and which are establishing them as a major sector of human-centred computing.