

Der unmögliche Subtyp: Unter welchen Oberbegriff passen 'virtuelle Gemeinschaften?

Gläser, Jochen

Veröffentlichungsversion / Published Version

Sammelwerksbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Gläser, J. (2006). Der unmögliche Subtyp: Unter welchen Oberbegriff passen 'virtuelle Gemeinschaften? In K.-S. Rehberg (Hrsg.), *Soziale Ungleichheit, kulturelle Unterschiede: Verhandlungen des 32. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in München. Teilbd. 1 und 2* (S. 1882-1891). Frankfurt am Main: Campus Verl. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-144162>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Der unmögliche Subtyp: Unter welchen Oberbegriff passen ›virtuelle Gemeinschaften‹?

Jochen Gläser

1. Ein nicht entscheidbarer Streit

Ich möchte im Folgenden den Begriff ›virtuelle Gemeinschaft‹ benutzen, um unser Konzept von Gemeinschaft auf die Probe zu stellen. Dass es ›virtuelle Gemeinschaften‹ gibt, wird für gewöhnlich damit begründet, dass auch in der computervermittelten Kommunikation emotionale Bindungen entstehen und die Beteiligten ein Interesse am Leben ihrer Kommunikationspartner entwickeln. Dieses Alltagsverständnis von Gemeinschaft hat Pate gestanden, als Howard Rheingold den Begriff einführte:

»Virtual communities are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace« (Rheingold 1993: 5).

Nun ist Rheingold kein Soziologe und wir müssen ihm die verschwommene, am Alltagsverständnis orientierte Definition von Gemeinschaft nachsehen. Die Soziologen haben sie aber aufgegriffen und argumentieren häufig ganz genauso (z.B. Baym 1995: 147). Das Alltagsverständnis der Untersuchten geht mitunter sogar explizit in die soziologische Argumentation ein und zwar in Form der Feststellung, die Mitglieder der untersuchten Kollektive nähmen diese als Gemeinschaften wahr (z.B. Watson 1997: 109–110). Letztlich weiß aber niemand genau, was eine virtuelle Gemeinschaft eigentlich sein soll (z.B. Wilbur 1997) und auch der Gemeinschaftsbegriff, auf dem die Etablierung ›virtueller Gemeinschaften‹ in der Soziologie beruht, bleibt diffus.

Die Gegner des Konzepts ›virtuelle Gemeinschaft‹ operieren ebenfalls mit diesem diffusen Alltagsbegriff. Ganz wie ihre Kontrahenten berufen sie sich auf die Merkmale ›emotionale Bindungen‹ und ›Solidarität‹, behaupten aber, dass diese nur in unvermittelten Interaktionen auftreten können (Foster 1997: 33; Calhoun 1998). Christian Stegbauer ist hier präziser und geht auch noch einen Schritt weiter. Sich auf Ferdinand Tönnies berufend, behandelt er die unvermittelte face-to-face Kommunikation als ein definitives Merkmal von Gemeinschaft, was die Existenz virtueller Gemeinschaften ausschließt (Stegbauer 2001: 67–73).

Beide Seiten verwenden dieselben Begriffe und verzichten dabei auf explizite theoretische Vereinbarungen. Die Teilnehmer an der Debatte unterstellen vielmehr, dass alle Beteiligten wüssten, was Gemeinschaften bzw. virtuelle Gemeinschaften »wirklich sind«. Das Argumentieren auf der Basis impliziter Begriffsbildungen macht den Streit unentscheidbar: Wenn nicht zunächst vereinbart wird, was wir unter Gemeinschaften verstehen wollen, werden wir uns nie darüber einigen können, ob die über das Internet kommunizierenden Kollektive »Gemeinschaften sind«, das heißt unter diesen Begriff fallen.

2. Ein nicht definierter Begriff

Die Verwendung eines impliziten Gemeinschaftsbegriffs ist über die Diskussion »virtueller Gemeinschaften« hinaus für die gesamte Soziologie der Gemeinschaft charakteristisch. Mittlerweile gibt es zahlreiche empirische Studien, die den Gemeinschaftsbegriff unreflektiert für ihre Objekte reklamieren. Die »Soziologie der Gemeinschaft« ist heute nicht mehr als eine nur durch das Wort verbundene Sammlung empirischer Studien, die immer mehr »Gemeinschaften« »entdecken«. Gleichzeitig scheint die theoretische Integration in immer weitere Ferne zu rücken, weil zwar die jeweiligen spezifischen Gemeinschaften definiert werden, der Oberbegriff jedoch nicht. Die wichtigsten »Gemeinschaften«, die auf diese Weise in den letzten Dekaden in die Diskussion eingeführt wurden, sind:

- Berufsgemeinschaften (Van Maanen/Barley 1984: 294–295),
- Fan-Gemeinschaften (z.B. Watson 1997),
- Praxisgemeinschaften (Lave/Wenger 1991; Wenger 2001),
- Posttraditionale Gemeinschaften (Hitzler/Pfadenhauer 1998) und
- Epistemische Gemeinschaften (Haas 1992)

Die in dieser Liste aufgeführten Kollektive, denen man nun die virtuellen Gemeinschaften hinzufügen könnte, haben kaum etwas mit dem sozialen Phänomen zu tun, das Tönnies (1991) unter dem Begriff der Gemeinschaft diskutiert hat. Die »Soziologie der Gemeinschaft« – wenn man angesichts der disparaten und wenig reflektierten Begriffsverwendung überhaupt von der Existenz eines solchen Gebietes sprechen will – steht also vor einem Dilemma. Der Begriff Gemeinschaft soll an den Klassiker Tönnies und an unser Alltagsverständnis anschließend ein durch persönliche Kontakte, emotionale Bindungen und Solidarität charakterisiertes Kollektiv bezeichnen. Zugleich soll er all die Kollektive einschließen, die wir gern als Gemeinschaft bezeichnen wollen, obwohl sie nicht unter unseren impliziten Begriff fallen und einige der von Tönnies aufgeführten Merkmale vermissen lassen.

Auf dieses Dilemma gibt es drei mögliche Antworten. Wir können auf einer klassischen, an Tönnies angelehnten Definition beharren, wie das zum Beispiel Stegbauer (2001: 67–73) tut. Damit würden wir alle genannten neuen Phänomene – einschließlich virtueller Gemeinschaften – aus dem Begriff der Gemeinschaft ausschließen, und können nur noch den »Verlust von Gemeinschaft« konstatieren (z.B. Calhoun 1998). Eine zweite Lösung besteht darin, die Tönniessche Definition soweit »aufzuweichen«, dass sie unseren impliziten Begriff und die empirischen Phänomene einschließt. Wir können zum Beispiel die Dominanz »gemeinschaftstypischer Beziehungen« zur Grundlage der Definition machen, aber offenlassen, was das im Einzelfall bedeuten soll (Brint 2001: 8). Damit erhält man eine sehr verschwommene Definition, die kein empirisches Phänomen mehr ausschließt. Eine dritte Antwort auf das Dilemma besteht darin, die Konfusion zunächst zu ignorieren und Gemeinschaften auf einer höheren Abstraktionsebene zu definieren.

3. Die Gemeinschaft als Typ sozialer Ordnung

Wenn Gemeinschaften spezifische soziale Kollektive sein sollen, die sich von anderen (wie z.B. Organisationen, Märkten oder Netzwerken) unterscheiden, dann müssen sie eine von den anderen Kollektiven verschiedene soziale Ordnung aufweisen, und diese soziale Ordnung muss im Zentrum einer Theorie der Gemeinschaft stehen. Max Weber (1976: 21) und Craig Calhoun (1980: 108–110) haben darauf hingewiesen, dass »Gemeinschaft« nur dann ein soziologisch relevantes Phänomen ist, wenn sie das Handeln ihrer Mitglieder beeinflusst, das heißt eine spezifische soziale Ordnung erzeugt. In den empirischen Analysen der als Gemeinschaften bezeichneten Kollektive bleibt aber völlig offen, worin diese soziale Ordnung bestehen soll und wodurch sie erzeugt wird.

In einem handlungstheoretischen Rahmen lassen sich Gemeinschaften als Akteurkonstellationen verstehen. Diese wiederum sind Zusammenhänge von Akteuren, deren Interessen oder Einflusspotentiale einander überlagern (vgl. Schimank 1988: 620–621). Wir können nun die Frage nach der sozialen Ordnung spezifizieren, indem wir fragen, welche sozialen Phänomene die Mitgliedschaft in einer Akteurkonstellation »Gemeinschaft« konstituieren und welche sozialen Phänomene die Ordnung (aufeinander abgestimmtes Handeln) in dieser Akteurkonstellation herstellen.

Ein Blick auf die in empirischen Studien unter »Gemeinschaft« firmierenden Kollektive zeigt eine unüberschaubare Vielfalt von Mitgliedschaft konstituierenden Phänomenen. Das Ausüben desselben Berufs oder der gleichen Tätigkeit, Handeln auf der Grundlage derselben Kausalmodelle, Interesse an derselben Seifenoper oder

am selben Fußballklub, Wohnen im selben Ort und viele andere Merkmale scheinen gleichermaßen geeignet, Gemeinschaften zu konstituieren. Das für die Akteurkonstellation spezifische Handeln wird jeweils durch die Wahrnehmung beeinflusst, dass andere dasselbe Merkmal aufweisen. Man agiert, weil man anderen in einem spezifischen Merkmal gleicht und man agiert deswegen auf eine spezifische Weise.

Es sind also die individuellen und kollektiven Selbstbilder, die Mitgliedschaft in den genannten Kollektiven konstituieren und abgestimmtes Handeln erzeugen. Mit dieser Beobachtung korrespondiert ein Argument, demzufolge Gemeinschaften nur dann Handlungen ihrer Mitglieder beeinflussen können, wenn sich diese auch als Mitglieder einer Gemeinschaft wahrnehmen, wenn also eine geteilte Vorstellung von Gemeinschaft existiert (Gusfield 1975: 30–39; Silk 1999: 9–10). Das gilt insbesondere dann, wenn es prinzipiell unmöglich ist, alle oder auch nur die meisten Mitglieder der Gemeinschaft kennen zu lernen. Die Vorstellung von der Gemeinschaft (die »imagined community«, Anderson 1991) ersetzt die Kontakte zu den unbekanntem Mitgliedern.

Verwenden wir nun diese Beobachtungen als Grundlage einer Definition: *Gemeinschaften sind Akteurkonstellationen, deren Zusammenhang durch eine auf ein gemeinsames Merkmal bezogene kollektive Identität und deren soziale Ordnung durch identitätsgeleitetes Handeln hergestellt wird.* Diese Definition löst das oben beschriebene Dilemma in der Verwendung des Gemeinschaftsbegriffs und schließt die in den empirischen Studien als Gemeinschaften beschriebenen Kollektive ein. Sie schließt auch virtuelle Gemeinschaften ein, deren Kommunikation durch kollektive Identitäten beeinflusst wird. Legt man die hier vorgeschlagene Definition zugrunde, »gibt« es also virtuelle Gemeinschaften.

4. Subtypen von Gemeinschaften

Nachdem mit der Definition der Grundtyp sozialer Ordnung festgelegt wurde, stellt sich nunmehr die Frage, wie die soziale Ordnung innerhalb des Typs – zwischen verschiedenen Gemeinschaften – variiert. Für die Suche nach Subtypen scheint eine Klassifizierung von Gemeinschaft konstituierenden Merkmalen ein geeigneter Ausgangspunkt. Um die Grundlage für die Klassifizierung zu erweitern, baue ich die in Zweitens begonnene Liste um Religionsgemeinschaften (geteilter Glaube), Familie (geteilte Abstammung) und örtliche Gemeinschaften (geteilter Wohnort/Nachbarschaft) weiter aus. Hinzu kommen soziale Bewegungen, die zwar in der Literatur häufiger als Netzwerke bezeichnet werden, aber unter den vorgeschlagenen allgemeinen Begriff der Gemeinschaft fallen (Gläser 2004b). Schließlich habe ich auch

die virtuellen Gemeinschaften in die Tabelle aufgenommen, um die Zweckmäßigkeit eines solchen Subtyps diskutieren zu können.

Für diese Gemeinschaften listet Tabelle 1 die Merkmale auf, deren Wahrnehmung jeweils die Gemeinschaft konstituiert und handlungsrelevant ist, das heißt die soziale Ordnung konstituiert.¹ Die Mitglieder der Gemeinschaften haben gewöhnlich mehr gemeinsam (und nehmen mehr Gemeinsamkeiten wahr) als in der Tabelle angegeben. Entscheidend für die Konstitution der Gemeinschaft sind aber die Merkmale, die tatsächlich ordnend wirken, das heißt auf die sich die das Handeln leitende Identität bezieht.

Gemeinschaften	identitätsstiftendes Merkmal				
	Interessen	Handlungen	Annahmen	Besitz	Soziale Beziehungen
Religions-			X		
Familie					X
Örtliche					X
Fan-	X				
Praxis-		X			
Epistemische			X		
Soziale Bewegungen	X				
Virtuelle	X	X	X	X	X

Tabelle 1: Identitätsstiftende Merkmale in Gemeinschaften

Bei allen in der Tabelle aufgelisteten Subtypen lässt sich zentrales, Mitgliedschaft und soziale Ordnung konstituierendes Merkmal identifizieren – mit einer Ausnahme: virtuelle Gemeinschaften entziehen sich dieser Typologie. Dafür gibt es zwei Gründe. Erstens inkorporieren viele virtuelle und realweltliche Gemeinschaften den jeweils anderen Kommunikationstyp. Virtuelle Gemeinschaften initiieren face-to-face Kommunikation, indem sie Treffen ihrer Mitglieder organisieren (O'Mahony/Ferraro 2004). Umgekehrt inkorporieren »realweltliche« Gemeinschaften zunehmend internetbasierte Kommunikation: Familien, Religionsgemeinschaften, soziale Bewegungen, Fußballfans und viele andere Gemeinschaften schaffen

¹ Diese Merkmale ergeben sich aus den empirischen Studien (z.B. aus den in Zweitens aufgelisteten, siehe Gläser 2004a: 236 – 244 für eine ausführlichere Analyse).

Internetpräsenzen, richten Email-Listen ein usw. (Jindra 1994: 37; Baym 1995; Watson 1997; Foltz/Foltz 2003). Der virtuelle Charakter von Gemeinschaften ist also eine Variable. Zweitens haben viele der aufgelisteten Gemeinschaften jeweils »realweltliche« und »virtuelle« Formen, das heißt dominant realweltliche und dominant virtuelle Gemeinschaften, die durch dasselbe Merkmal konstituiert werden und grundsätzlich dieselbe soziale Ordnung aufweisen. Das werde ich nun an einem Vergleich »realweltlicher« und »virtueller« Varianten eines Subtyps von Gemeinschaft – der produzierenden Gemeinschaft – demonstrieren.²

5. Zwei produzierende Gemeinschaften

Als »produzierende Gemeinschaften« bezeichne ich Akteurkonstellationen, die gemeinsam einen Arbeitsgegenstand erweitern, indem alle Mitglieder ihm auf der Grundlage ihrer isolierten, autonomen Entscheidungen Beiträge hinzufügen. Das bekannteste Beispiel sind wissenschaftliche Gemeinschaften, deren soziale Ordnung in der Wissenschaftlichen Revolution des 17. Jahrhunderts entstanden ist und sich trotz des Aufkommens internetbasierter formaler Kommunikation, informeller Kommunikation und Kooperation nicht verändert (Gläser 2003). Die Mitgliedschaft in einer spezifischen wissenschaftlichen Gemeinschaft wird dadurch konstituiert, dass Wissenschaftler sich als mit anderen gemeinsam produzierend wahrnehmen. Diese für Gemeinschaften charakteristische, auf Wahrnehmungen basierende Mitgliedschaft macht wissenschaftliche Gemeinschaften zu Akteurkonstellationen mit sich ständig verändernden und unscharfen Grenzen. Wie ist unter diesen Bedingungen kollektive Produktion, die ja aufeinander abgestimmte Beiträge erfordert, überhaupt möglich? Die spezifische Ordnung gemeinschaftlicher Wissensproduktion entsteht dadurch, dass alle Produzenten ihre Aufgaben aus einem gemeinsamen Wissensbestand ableiten. Der Wissensbestand vermittelt die wechselseitige Anpassung der Produzenten und ermöglicht so abgestimmtes Handeln. Gemeinschaftliche Wissensproduktion setzt deshalb auch voraus, dass der gemeinsame Arbeitsgegenstand – der Wissensbestand – öffentlich zugänglich ist. Die Wissenschaft hat sich im Laufe der Jahrhunderte ein elaboriertes System der formalen Kommunikation geschaffen, um die notwendige Öffentlichkeit zu sichern.

² Der Vergleich der kollektiven Produktionsprozesse wissenschaftlicher Gemeinschaften und Open-Source-Software produzierender Gemeinschaften beruht auf einer Sekundäranalyse empirischer wissenschaftssoziologischer, scientometrischer und wissenschaftshistorischer Studien und der Literatur zu Open-Source-Software (Gläser 2004a: 45–214).

Für die öffentliche Kommunikation und Speicherung von Wissen sind durch das Internet völlig neue Möglichkeiten entstanden. Es verwundert deshalb nicht, wenn wir weitere produzierende Gemeinschaften gerade unter den virtuellen Gemeinschaften finden. Die bekanntesten produzierenden virtuellen Gemeinschaften sind die Open-Source-Software produzierenden Gemeinschaften. Open-Source-Software wird durch Freiwillige entwickelt, die über das Internet miteinander kommunizieren, ihre Beiträge zu einem Computerprogramm öffentlich anbieten und fertige Programme über das Internet verteilen. Das im Entstehen begriffene Programm und alle Informationen darüber sowie über den Entwicklungsprozess sind öffentlich zugänglich. Das bekannteste Beispiel für eine solche Software ist das Betriebssystem LINUX.

Wissenschaftliche und Open-Source-Software produzierende Gemeinschaften ähneln einander in wichtigen Aspekten ihrer sozialen Ordnung:

- 1) Die Mitgliedschaft in der produzierenden Gemeinschaft wird durch die Benutzung des gemeinsamen Arbeitsgegenstandes und die damit einsetzende Teilnahme an der kollektiven Produktion konstituiert.
- 2) Die kollektive Produktion basiert jeweils auf den autonomen Entscheidungen der Mitglieder, die jeweils für sich entscheiden, welcher Beitrag benötigt wird, wie er erzeugt werden kann und dass sie ihn erzeugen werden.
- 3) Die individuellen Entscheidungen orientieren sich an einem gemeinsamen Arbeitsgegenstand, der gleichzeitig Ausgangsmaterial und Produkt ist.
- 4) Die Integration der Beiträge in das gemeinsame Produkt erfolgt durch Peer review und nachfolgende Benutzung des Beitrages durch die Gemeinschaft. Die Benutzung der Beiträge in einer Vielzahl unterschiedlicher Kontexte ist der wichtigste Mechanismus der Qualitätskontrolle.
- 5) Regeln der Aufgabenbearbeitung und Standards für die individuelle Erzeugung von Beiträgen erhöhen die Kompatibilität der Beiträge.

Diese Gemeinsamkeiten charakterisieren die soziale Ordnung produzierender Gemeinschaften – völlig unabhängig davon, dass es sich im Falle wissenschaftlicher Gemeinschaften um »realweltliche« und im Falle der Open-Source-Software produzierenden Gemeinschaften um »virtuelle« produzierende Gemeinschaften handelt. Die genannten konstituierenden Merkmale der sozialen Ordnung sind unabhängig vom Kommunikationsmedium und vom Arbeitsgegenstand selbst, der einmal als »Papierarchiv« und einmal im Internet existiert. Der spezifische Kommunikationsmechanismus wissenschaftlicher Gemeinschaften ist das funktionale Äquivalent zu der Öffentlichkeit, die das Internet bietet. Das Internet begünstigt mit seinem Öffentlichkeitspotenzial die Entstehung »virtueller« produzierender Gemeinschaften. Notwendig ist es nicht.

Die beiden Varianten produzierender Gemeinschaften weisen auch interessante Unterschiede auf. Die Strukturen und Prozesse der Produktion von Open-Source-Software sind viel stärker formalisiert als ihre Analoga in der Wissenschaft. Die Elite der Open-Source-Gemeinschaft wird in einem expliziten Entscheidungsprozess bestimmt und ist mit besonderen formalen Rechten ausgestattet: Nur sie hat das Recht, den gemeinsamen Arbeitsgegenstand zu verändern. In gewissen Abständen werden Versionen des Arbeitsgegenstandes formal durch die Elite als funktionsfähige Produkte definiert und freigegeben.

Können wir nun diese Differenzen der Tatsache anrechnen, dass die Produktion von Open-Source-Software in virtuellen statt in »realweltlichen« Gemeinschaften erfolgt? Dieser Schluss scheint gewagt, da der internetbasierten Kommunikation generell eine geringere Verbindlichkeit und Formalität attestiert wird als der traditionellen. Und in der Tat gibt es eine plausible und durch empirische Befunde gestützte Erklärung: Bei der Open-Source-Software handelt es sich um Technik, und ihre Produktion ist ein Prozess der Technikentwicklung. Solche Prozesse müssen auf definierte Produkte führen, für deren Funktionieren jemand die Verantwortung übernimmt. Die Wissenschaft kann sehr gut mit vorläufigen, in sich widersprüchlichen Varianten ihrer Wissensbestände existieren und braucht deshalb keine von allen akzeptierten, für fehlerfrei erklärten Versionen ihrer Produkte. Die Open-Source-Software produzierenden Gemeinschaften dagegen wollen solche konsistenten Produkte herstellen und brauchen dafür die Fähigkeit, bindende Entscheidungen zu treffen. Es ist die Besonderheit des Arbeitsgegenstandes oder Produkts, welche die Variation in der sozialen Ordnung erzeugt, nicht das Medium, durch das die Mitglieder der Gemeinschaft kommunizieren und gemeinsam produzieren.

6. Virtuelle Gemeinschaften als Gelegenheit für soziologische Forschung

Das Attribut »virtuell« induziert eine Kommunikationspraxis, die in unterschiedlichem Maße den Alltag von immer mehr Menschen (damit auch die Kommunikation von immer mehr Gemeinschaften) durchsetzt und die das Entstehen neuer Gemeinschaften mit räumlich voneinander entfernten Mitgliedern ermöglicht. »Virtuell« erweist sich aber als theoretisch unzweckmäßige Abgrenzung, weil die computervermittelte Kommunikation keine spezifische soziale Ordnung in Gemeinschaften erzeugt. Aus diesen Gründen mag die spezifische Kommunikation, das »Virtuelle«, ein interessanter Gegenstand für kommunikationswissenschaftliche und andere soziologische Untersuchungen haben. Im Kontext einer Soziologie der

Gemeinschaft ist es irrelevant und eher irreführend. »Virtuelle Gemeinschaft« taugt bestenfalls als Sammelbezeichnung, nicht aber als Begriff.

Aus der Behandlung von Gemeinschaften als Typ sozialer Ordnung ergibt sich vor allem die Aufgabe, Gemeinschaften vergleichend zu behandeln. Nur vergleichende Studien unterschiedlicher Gemeinschaften – innerhalb von Subtypen, über Subtypen hinweg sowie unter Einbeziehung virtueller und realweltlicher Formen von Gemeinschaft – bringen uns der Antwort auf die Frage nach der sozialen Ordnung der Gemeinschaften näher. Das »Virtuelle« – die computervermittelte Kommunikation – ist hier von unschätzbarem Wert, weil es beobachtbar ist und häufig sogar protokolliert wird. Paradoxe Weise werden virtuelle Gemeinschaften gerade wegen ihrer Indifferenz gegenüber sozialer Ordnung zu einem interessanten Untersuchungsobjekt. Sie bieten der Soziologie einen empirischen Zugang zu Interaktionen in Gemeinschaften, die vorher nicht oder nur unter Schwierigkeiten beobachtbar waren.³ Der Stammtisch, das Dorf, der Fanclub, die Religionsgemeinschaft und viele andere soziale Phänomene werden plötzlich leichter oder überhaupt erst beobachtbar, weil sie jeweils ein soziales Pendant im Internet haben, dessen Kommunikation öffentlich zugänglich ist und archiviert wird. Auf diese Weise kann das Studium virtueller Gemeinschaften unser Wissen über die soziale Ordnung in Gemeinschaften erheblich bereichern – eben weil virtuelle Gemeinschaften die sozialen Ordnungen der uns bereits bekannten Gemeinschaften aufweisen.

Literatur

- Anderson, Benedict R.O.G. (1991), *Imagined communities: reflections on the origin and spread of nationalism*, London.
- Baym, Nancy K. (1995), »The Emergence of Community in Computer-Mediated Communication«, in: Jones, Steven G. (Hg.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks, S. 138–163.
- Brint, Steven (2001), »Gemeinschaft revisited: A critique and reconstruction of the community concept«, *Sociological Theory*, Jg. 19, S. 1–23.
- Calhoun, Craig (1980), »Community: toward a variable conceptualization for comparative research«, *Social History*, Jg. 5, S. 105–129.
- Calhoun, Craig (1998), »Community without Propinquity Revisited: Communications Technology and the Transformation of the Urban Public Sphere«, *Sociological Inquiry*, Jg. 68, S. 373–397.

³ Allerdings darf die Beobachtung nicht auf die Inhalte der computervermittelten Kommunikation beschränkt werden, wie das die »Cyber-Ethnographie« nahe legt. Auch virtuelle Gemeinschaften bestehen aus realweltlichen Akteuren. Wir müssen deshalb die Beobachtungen der computervermittelten Kommunikation um die Beobachtung dessen ergänzen, was die Mitglieder der Gemeinschaften am Computer (und gegebenenfalls ohne Computer) tun.

- Foltz, Franz/Foltz, Frederick (2003), »Religion on the Internet: Community and Virtual Existence«, *Bulletin of Science, Technology & Society*, Jg. 23, S. 321–330.
- Foster, Derek (1997), »Community and Identity in the Electronic Village«, in: Porter, David (Hg.), *Internet Culture*, New York, S. 23–37.
- Gläser, Jochen (2003), »What Internet Use Does and Does not Change in Scientific communities«, *Science Studies*, Jg. 16, S. 38–51.
- Gläser, Jochen (2004a), *Produzierende Gemeinschaften: Soziale Ordnung und kollektive Produktion (nicht nur) in scientific communities*, Manuskript.
- Gläser, Jochen (2004b), *Social Movements as Communities*, Vortrag auf der TASA 2004 Conference in Beechworth (Australien), 8.–11. Dezember.
- Gusfield, Joseph R. (1975), *Community: A Critical Response*, New York.
- Haas, Peter M. (1992), »Introduction: Epistemic Communities and International Policy Coordination«, *International Organization*, Jg. 46, S. 1–35.
- Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (1998), »Eine posttraditionale Gemeinschaft. Integration und Distinktion in der Techno-Szene«, in: Hillebrandt, Frank/Kneer, Georg/Kraemer, Klaus (Hg.), *Verlust der Sicherheit? Lebensstile zwischen Multioptionalität und Knappheit*, Opladen, S. 83–102.
- Jindra, Michael (1994), »Star-Trek Fandom as a Religious Phenomenon«, *Sociology of Religion*, Jg. 55, S. 27–51.
- Lave, Jean/Wenger, Etienne C. (1991), *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*, Cambridge.
- O'Mahony, Siobhán/Ferraro, Fabrizio (2004), *Hacking Alone? The Effects of Online and Offline Participation on Open Source Community Leadership*, Manuskript, <http://opensource.mit.edu/papers/omahonyferraro2.pdf>.
- Rheingold, Howard (1993), *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading, Mass.
- Schimank, Uwe (1988), »Gesellschaftliche Teilsysteme als Akteurfiktionen«, *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*, Jg. 40, S. 619–639.
- Silk, J. (1999), »Guest editorial: The dynamics of community, place, and identity«, *Environment and Planning A*, Jg. 31, S. 5–17.
- Stegbauer, Christian (2001), *Grenzen virtueller Gemeinschaft: Strukturen internetbasierter Kommunikationsforen*, Opladen.
- Tönnies, Ferdinand (1991/1887), *Gemeinschaft und Gesellschaft: Grundbegriffe der reinen Soziologie*, Darmstadt.
- Van Maanen, John/Barley, Stephen R. (1984), »Occupational Communities: Culture and Control in Organizations«, in: Straw, B./Cummings, L. (Hg.), *Research in Organizational Behaviour*, London, S. 287–365.
- Watson, Nessim (1997), »Why We Argue About Virtual Community: A Case Study of the Phish.Net Fan Community«, in: Jones, Steven G. (Hg.), *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*, London, S. 102–132.
- Weber, Max (1976/1922), *Wirtschaft und Gesellschaft: Grundriss der verstehenden Soziologie*, Tübingen.
- Wenger, Etienne (2001), »Communities of Practice«, in: Smelser, Neil J./Baltes, Paul B. (Hg.), *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, Oxford, S. 2339–2342.
- Wilbur, Shawn P. (1997), »An Archeology of Cyberspaces: Virtuality, Community, Identity«, in: Porter, David (Hg.), *Internet Culture*, London.