SSOAR

Open Access Repository
www.ssoar.info

Von den Online Communities zu den computervermittelten sozialen Netzwerken: eine Reinterpretation klassischer Studien

Stegbauer, Christian

Veröffentlichungsversion / Published Version
Zeitschriftenartikel / journal article

Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:
Verlag Barbara Budrich

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Stegbauer, C. (2001). Von den Online Communities zu den computervermittelten sozialen Netzwerken: eine Reinterpretation klassischer Studien. *Zeitschrift für qualitative Bildungs-, Beratungs- und Sozialforschung*, *2*(2), 151-173. https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-280106

Nutzungsbedingungen:
Dieser Text wird unter einer CC BY-SA Lizenz (Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier: https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de

Terms of use:
This document is made available under a CC BY-SA Licence (Attribution-ShareAlike). For more Information see: https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

gesis Leibniz-Institut für Sozialwissenschaften

Mitglied der Leibniz-Gemeinschaft

Christian Stegbauer

Von den Online Communities zu den computervermittelten sozialen Netzwerken. Eine Reinterpretation klassischer Studien.[1]

Zusammenfassung
Dieser Aufsatz setzt sich kritisch mit unterschiedlichen Studien zu virtuellen Gemeinschaften auseinander und diskutiert methodologische Konsequenzen. Der Autor beschreibt zunächst, was allgemein unter „virtuellen Gemeinschaften“ verstanden wird. Dabei zeigt sich, daß zahlreiche Autoren gerade aus den technischen Medieneigenschaften Konsequenzen für die Sozialität ableiten. Über die anschließende Erörterung des klassischen soziologischen Gemeinschaftsbegriffs und klassischer Studien zu internetbasierten Communities, entwickelt Christian Stegbauer seine Kritik an den diskutierten Studien: Die prominenten Autoren betrieben mit den von ihnen vorgestellten empirischen Fakten eine Kommunikation anhand von Beispielen, die nicht als seriöse Empirie bezeichnet werden könne. Eine solche Herangehensweise zeige Defizite, die zu einseitigen und ideologischen Interpretationen führe. Einige der aufgezeigten Fehlinterpretationen könnten durch eine die Gesamtstruktur berücksichtigende Analyse, wie sie durch die Methoden der Netzwerkanalyse ermöglicht wird, vermieden werden. Allerdings sei eine solche strukturalistische Betrachtung ohne Erschließung von Bedeutungen ebenfalls einseitig. Und so steht am Ende die Forderung, die verschiedenen methodologischen Paradigmen zu integrieren, d.h. unterschiedlicher Methoden miteinander zu kombinieren.

Abstract
This article deals with a variety of studies concerning virtual communities and methodological consequences, in a critical manner. The author first describes „virtual communities” in a general understanding, where numerous authors demonstrate consequences for the sociality caused by technical characteristics of media. Next, the conception of classical sociological community and classical studies to Internet based communities will be debated. Christian Stegbauer developed a criticism to the discussed studies: prominent authors have practised communication based on empirical facts by examples which could not be denoted as serious empirical data. Such handling would also show deficits that would fall into an ideological and a partial interpretation. Few of the shown misinterpretation could be avoided by analysis of the whole structure such as e.g. the methods of the network analysis. Such a textural point of view without the understanding of the meaning is certainly limited also. In conclusion, the researchers make a claim that different methodological paradigms should be integrated, that is to say different methods should be combined.

1. Einleitung

In dem vorliegenden Beitrag erfolgt zunächst eine Beschreibung dessen, was allgemein als „virtuelle Gemeinschaften“ bezeichnet wird. Diese Charakterisierung stellt vor allem die technischen Medieneigenschaften in den Mittelpunkt. Zahlreiche Autoren leiten aus diesen Eigenschaften Konsequenzen für die Sozialität ab. Dann folgt eine Erörterung des klassischen soziologischen Gemeinschaftsbegriffs und klassischer Studien zu internetbasierten Communities.

Die vorgestellten prominenten Autoren zu virtuellen Gemeinschaften betreiben mit den von ihnen vorgestellten empirischen Fakten eine Kommunikation anhand von Beispielen, die nicht als seriöse Empirie bezeichnet werden kann. Es wird gezeigt, dass eine solche Herangehensweise Defizite aufweist und zu einer einseitigen und ideologischen Interpretation führt. Eine die Gesamtstruktur berücksichtigende Analyse würde vor einigen der aufgezeigten Fehlinterpretationen schützen. Allerdings ist eine solche strukturalistische Betrachtung ohne Erschließung von Bedeutungen ebenfalls von Gefahren bedroht. Am Ende steht die Forderung die verschiedenen methodologischen Paradigmen zu integrieren; es wird die Kombination unterschiedlicher Methoden eingefordert.

2. Technik und virtuelle Gemeinschaften

Will man sich einer soziologischen Analyse des Themas „virtuelle Gemeinschaften“ nähern, ist eine Betrachtung der technischen Grundlagen unabdingbar, denn die technischen Eigenschaften begrenzen den Handlungsraum. Das „Phänomen“ virtueller Gemeinschaften beruht auf unterschiedlichen Softwareprogrammen, die für die Medieneigenschaften konstitutiv sind. Die unterliegende Software teilt lediglich das Internet als Transportinfrastruktur. Die Medien sind an bestimmte Anwendungsprotokolle und dazugehörige Anwendungsprogramme geknüpft.

Im allgemeinen geht man davon aus, dass die folgenden vier Medien gemeinschaftsbildendes Potential besitzen: Newsgroups, Mailinglisten, Chat und Mud. Mit der Zeit verändern sich diese relativ alten[2] Medien, sie werden technisch weiterentwickelt. Die im folgenden beschriebenen Medien stellen daher lediglich variable Grundformen dar. Grob kann man die Medien in eher themenorientierte Diskussionsgruppen wie Newsgroups und Mailinglisten einteilen und in eher zum spielerischen Umgang konzipierte Chats und Muds.[3]

Newsgroups lassen sich von sog. Newsservern der Internetprovider abrufen, die die dezentrale Verteilung der Usenet-Newsgruppen sicherstellen. Der Internetbrowser besitzt eine Funktion mit dem Namen „Newsgroup“, „News lesen“ oder ähnliches. Hierunter findet sich die sog. Newsgrouphierarchie, die nach Kategorien und kurzen Inhaltsbeschreibungen die einzelnen Listen ordnet. Diese ursprünglich im akademischen Kontext entstandenen Gruppen wurden für das WWW angepasst und finden sich dort häufig mit einem kommerzialisierten Touch, in der Nähe von Werbebannern oder Handels- bzw. Herstellerseiten.[4] Allen Newsgroups ist gemein, dass man die Nachrichten, die nur durch die Betreffzeile und den Autorennamen gekennzeichnet werden, aktiv abrufen muß. In

vielen dieser Gruppen sind mehrere Hundert, oft in die Tausende gehende Nachrichten abrufbar. Um ein wenig Ordnung herzustellen, lassen sich die Nachrichten mit vielen der Newsleseprogramme (sog. Newsreader) nach Bezügen anordnen. Auf diese Weise kann anhand des sog. Threads ein Kommunikationsgang leicht nachgezeichnet werden und interessierende von weniger interessierenden Themen geschieden werden.

Beim zweiten potentiell „gemeinschaftsbildenden" Medium handelt es sich um Mailinglisten. Mailinglisten können als E-Mail Verteiler beschrieben werden. Ähnlich wie die Newsgroups werden auch diese durch ein Thema charakterisiert. Es wird zwischen moderierten und unmoderierten Mailinglisten unterschieden. Allen gemeinsam ist ein Verwaltungsprogramm, welches die Verteilung der Nachrichten und die Administration der Teilnehmer (Steuerung erfolgt weitestgehend über Befehle, die per E-Mail übermittelt werden) erleichtert. Um die an die Liste gesendeten Nachrichten zu empfangen, ist eine einmalige Aktion notwendig: Die Subskription mittels einer Nachricht.

Die technischen Eigenschaften legen die Inhalte noch in keinster Weise fest, allerdings wird normalerweise hinsichtlich des Merkmals synchrones und asynchrones Medium unterschieden. Bei den beiden vorgenannten asynchronen Medien ist nicht die gleichzeitige Anwesenheit der Teilnehmer notwendig, die Beiträge werden zeitversetzt versendet. Bei Chat und Mud hingegen ist eine gleichzeitige Anwesenheit notwendig (synchrone Medien).

Chat ist zur gleichzeitigen Kommunikation mittels der Tastatur gedacht. Dort können mehrere Teilnehmer in einem „Chatraum" miteinander kommunizieren. Wenn über Flirt- und Kennenlernmedien berichtet wird, geht es zumeist um Chat. Oft wird auch über die üblich gewordenen Akronyme und Emoticons berichtet, die zum einen den Eingabeaufwand abkürzen[5] und zum zweiten, eine Möglichkeit darstellen sollen, explizit Gefühle über ein auf Schriftlichkeit reduziertes Medium auszudrücken. Chat gilt als eine Art Kombination von mündlicher und schriftlicher Kommunikation. Neben dem klassischen rein textbasierten Internetrelay Chat, gibt es zahlreiche weitere Formen, etwa solche, die Teilnehmer mittels eines Avatars, einer künstlichen mit (Identitäts-)Requisiten ausgestatteten Figur durch eine programmierte Kulisse bewegt. Der visuell arme Austausch von Texten wird auf diese Weise durch bewegte (-liche) Bilder ergänzt.

Bei sogenannten Muds handelt es sich um Multi-User Dungeons, internetbasierten Phantasy-Spielen. Hier schlüpfen die Spieler in bestimmte Rollen. Um die Regeln zu erlernen, sind zumeist längere Spielphasen notwendig. Auch hier finden sich neben rein textbasierten Muds auch sog. Moos, die über eine graphische Oberfläche verfügen, wobei gleichwohl die Kommunikation mittels der Computertastatur, also textbasiert erfolgt.

Einerseits lassen die unterschiedlichen Medien aufgrund ihrer technischen Eigenschaften jeweils nur ein begrenztes Verhaltensspektrum zu, andererseits entwickelten sich unterschiedliche Nutzungsideen für die vorgestellten Medien, die zu einer Herausbildung von spezifischen Normen führte, so dass die Medien in der Diskussion und der empirischen Betrachtung getrennt werden müssen.

Ein Unterschied zu den klassischen Medien interpersonaler Kommunikation (Telefon, E-Mail, Fax) ist, dass sich in den „Community-Medien" mehrere Personen gleichzeitig erreichen lassen. Diese Möglichkeit ist für Medien interper-

sonaler Kommuniktion, relativ neu (abgesehen von Telefon- und Videokonferenzen). Hierin kann das gemeinschaftsbildende Potential der Medien gesehen werden. Im übertragenen Sinne können die Medien damit als potentielle „Sozialräume" betrachtet werden. In solchen Sozialräumen spielen sich Veränderungen in den Beziehungen der Beteiligten ab. Es findet sich ein „Aufeinanderzu" und ein „Voneinanderweg" also soziale Prozesse.[6] Während die sozialen Prozesse der Annäherung und Entfernung zwischen den Beteiligten durchaus „real" sind, ist der Raum, in dem diese stattfinden, imaginiert und damit virtuell.

Viele veröffentlichten Ideen zur Gemeinschaftsbildung beruhen vor allem auf einer Erweiterung der technischen Grundlagen ins Soziale. Dies führt zu einer Entgrenzungsrhetorik, die vielfach von einer Überwindung von räumlichen Grenzen aufgrund der distanzüberbrückenden Eigenschaft von Medien ausgeht; wegen des Fehlens von Hinweisen auf strukturierende askriptive Eigenschaften wird von einer größeren Gleichheit unter den Teilnehmern und aufgrund von im Medium fehlenden Sanktionsmöglichkeiten und der postulierten freien Wahl von „Identitäten" und „Bindungen" von einer Unverbindlichkeit von Sozialbeziehungen ausgegangen.

Howard Rheingold, auf den der Begriff der Virtuellen Gemeinschaft („virtual community") zurückgeht, definiert diese folgendermaßen: „*Virtuelle Gemeinschaften sind soziale Zusammenschlüsse, die dann im Netz entstehen, wenn genug Leute diese öffentlichen Diskussionen lange genug führen und dabei ihre Gefühle einbringen, so dass im Cyberspace ein Geflecht persönlicher Beziehungen entsteht*" (Rheingold 1994: 16).[7]

Die Definition, die eine Zusammenfassung seiner persönlichen Erfahrung mit dem Computernetzwerk „The Well" in Kalifornien darstellt, ist aus sozialwissenschaftlicher Perspektive defizitär und läßt zu viel Spielraum für Spekulationen. Es wird nicht zwischen den dargestellten Medien unterschieden, es fehlt die Idee einer internen Struktur des Kommunikationsraumes und sie legt eine Aufhebung der strukturierenden Eigenschaften von realen Räumen nahe.[8]

3. Virtuelle Gemeinschaften und soziologischer Gemeinschaftsbegriff

Im folgenden Abschnitt werden Begriffsdefinitionen diskutiert. Das Ergebnis der Abwägung der Bedeutung klassischer Begriffe der Gemeinschaft, der Gruppe und auch modernerer Gemeinschaftsinterpretationen führt zu einem Plädoyer für einen Netzwerkbegriff.

Wenn in der Soziologie von Gemeinschaft die Rede ist, fällt den meisten (nicht nur im deutschen Kontext) der Name Ferdinand Tönnies ein. Ferdinand Tönnies kann mit seiner Schrift „Gemeinschaft und Gesellschaft", die zuerst 1887 erschien (hier zitiert nach 1965) als einer der Begründer der Soziologie angesehen werden. Sein zentrales Thema war die Moderne, die mit der Industrialisierung die Menschen von ihren Wurzeln in traditionellen Beziehungen abschnitt. Mit Tönnies Gemeinschaftsbegriff wird zumeist, im moderneren sozialwissenschaftlichen Jargon würde man sagen, eine Multiplexität der Beziehun-

gen verbunden. Damit ist gemeint, dass Bindungen aus heute differenzierten Lebensbereichen und sozialen Kreisen noch nicht ausdifferenziert sind. Dort, wo man lebt, arbeitet man auch; ein Einkauf in einem Laden auf dem Lande beispielsweise ist immer mehr als die reine Transaktion. Es ist gleichzeitig eine Gelegenheit zum Klatsch über gemeinsame Bekannte (Bergmann 1987) und damit Ausweis einer vielfältigen Einbettung der Akteure.

In den zumeist thematisch begrenzten und regulierten (Netiquetten) Kommunikationsforen ist die Herausbildung von engen, multiplexen Beziehungen kaum zu erwarten, ja nach der Netiquette[9] als „off topic" praktisch ausgeschlossen. Eine Gemeinschaft, in Anlehnung an den Gemeinschaftsbegriff der klassischen deutschen Soziologie kommt damit wohl kaum in Frage, obgleich Tönnies bei der Formulierung seiner Sichtweise auf Gemeinschaften zwischen den drei Formen (von 1 bis 3 immer schwächer werdenden): 1. Gemeinschaft des Blutes, 2. Gemeinschaft des Ortes und 3. geistige Gemeinschaft unterschied. Die geistige Gemeinschaft war vor allem für religiöse Beziehungen, aber auch Freundschaften gedacht, würde aber am ehesten auch auf virtuelle Gemeinschaften anwendbar sein.[10]

Die vielfältige Lebensbereiche umschließenden engen Bindungen, die bei Tönnies Grundlage der Vergemeinschaftung sind, können dennoch kaum, als Vorbild für „virtuelle Gemeinschaften" dienen. Will man den Gemeinschaftsbegriff erhalten, müßte man sich einer weit weniger voraussetzungsreichen Definition bedienen.

Eine solche Definition erhielt mit der Rezeption des Buches „The Virtual Community" von Howard Rheingold (1994) Eingang in die Diskussion. Die Definition wurde bereits am Ende des vorstehenden Abschnitts vorgestellt. Mit Rheingolds „virtueller Gemeinschaft" fand der amerikanische Gemeinschaftsbegriff in die deutsche Diskussion Eingang, womit gleichzeitig einige Verwirrung entstand. Während in Langenscheidts „Großem Englischen Wörterbuch" Community mit Gemeinschaft oder Gemeinde übersetzt wird, finden sich neben den genannten Übersetzungen beim Übersetzungsdienst LEO[11]auch die Übersetzungen „die Gemeinsamkeit" und „die Gesellschaft". Letztere Auskunft ist unergiebig, wenn man diesem Begriff im Sinne von Ferdinand Tönnies nachspüren will, zumal bei ihm Gemeinschaft und Gesellschaft als Gegensätze behandelt werden. Näher liegt schon eine andere Interpretation, die sich eines Analogons aus dem Vergleich von Freundschaftsbeziehungen bedient. Hierbei ist die Freundschaftsdefinition, wie sie in Deutschland vorgezogen wird, eine, die mit „close-friendship", im Gegensatz zu eher lockeren Verbindungen, die in Amerika offenbar vorherrschend sind,[12] beschrieben werden kann. Es liegt nahe, auch hinsichtlich des Gemeinschaftsbegriffes ähnliche Unterschiede zu vermuten. Wenn dem so ist, erscheint die amerikanische Gemeinschaftsdefinition mit der klassischen deutschen Definition als nicht kompatibel.

In letzter Zeit wurden modernere Vorschläge für eine Gemeinschaftsdefinition vorgelegt. Ein interessanter Vorschlag, kommt von Craig Calhoun (1991). Er unterscheidet vier verschiedene Typen von Gemeinschaften[13] und versucht damit eine Veränderung der Beziehungen von direkten Beziehungen mit „wirklichen" Gemeinschaften hin zu vermehrt indirekten Beziehungen mit imaginierten Gemeinschaften[14] aufzuzeigen. Leider ist Calhouns Klassifikationsschema

alles andere als klar; tatsächlich stellt es sogar zwei verschiedene Schemata mit jeweils vier Kategorien dar. Interessant ist dennoch die Erweiterung des Gemeinschaftsbegriffs bis hin zu sogenannten „imaginierten Gemeinschaften", wie sie typischerweise in Solidaritätsbeziehungen aufgrund von gleichartigen Zuschreibungen zu finden sind. Als Beispiele könnte man hier die „Gemeinschaft" der Motorradfahrer, der Anhänger eines Fußballclubs, der Frauen untereinander, der Angehörigen einer Nationalität etc. nennen.

Eine solche Gemeinschaftsdefinition würde auf jeden Fall auch die imaginierten Beziehungen von Teilnehmern an internetbasierten Kommunikationsforen oder Chatkanälen umschließen. Allerdings stellt sich hier das Problem, dass die Grenzen einer solchen imaginierten Gemeinschaft beliebig sind und je nach Kontext wechseln können. Weit wichtiger für den hier behandelten Gegenstand ist jedoch, dass wenn man die Definition der imaginierten Gemeinschaft für die Erklärung von „virtuellen" Gemeinschaften heranzöge, die *gleichzeitig* existierenden engeren Beziehungen nicht integriert werden können. Zudem ist nicht gesagt, ob überhaupt die anderen Teilnehmer eine solche Gemeinschaft imaginieren.

Mittels dieser Versuche scheint es zwar möglich, auch die entfernteren Beziehungen, wie sie vielfach in virtuellen Gemeinschaften vorzufinden sind, unter den Gemeinschaftsbegriff einzuordnen, die Schärfe des traditionellen Tönniesschen Gegensatzpaares wäre damit aber aufgeweicht und der ursprünglichen Analyse der Sinn genommen.

Wollte man eine Rettung des Gemeinschaftsbegriffs vornehmen, könnte man bei diesen Gemeinschaftsdefinitionen den Vorteil, auch mit weniger engen Beziehungen zurecht zu kommen, anführen. Zumeist sehen allerdings auch die modernen, vielschichtigeren Gemeinschaftsdefinition, die unterschiedliche Bindungstypen definieren, lediglich einen einzigen Bindungstyp für jeweils eine typische Beziehung vor. Sei es die imaginierte Gemeinschaft für die Beziehung zwischen Bürgern eines Staates[15] oder die primären Bindungen in einer Gruppe. Beides gleichzeitig ist nicht vorgesehen. Betrachtet man aber internetbasierte Foren, dann finden sich in ein und demselben Forum gleichzeitig Teilnehmer, die untereinander gut bekannt sind, und solche, die nur mal reinschauen wollen.[16]

Wenn der klassische Gemeinschaftsbegriff unzutreffend ist, könnte man schließlich auf die Idee verfallen, dass ein Term mit geringeren Voraussetzungen die mittels der Medien konstituierbaren Beziehungen angemessener beschreiben kann. Hier liegt ein Rekurs auf den Gruppenbegriff nahe. Die wahrscheinlich bekannteste Gruppendefinition stammt von Homans. Er kennzeichnet (Homans 1960: 29) eine Gruppe als eine Reihe von Personen, die in einer bestimmten Zeitspanne häufig miteinander Umgang haben und deren Anzahl so gering ist, dass „*jede Person mit allen anderen Personen in Verbindung treten kann, und zwar nicht nur mittelbar über andere Menschen, sondern von Angesicht zu Angesicht. Die Soziologen nennen dies eine Primärgruppe (primary group). Bei einem zufälligen Zusammentreffen flüchtiger Bekannter sprechen wir nicht von einer Gruppe.*"[17]

Das Kriterium, auf einfache Weise miteinander in Kontakt treten zu können, scheint auf den ersten Blick aufgrund der technischen Grundlagen leicht erfüll-

bar zu sein – bei Betrachtung der schieren Größe vieler internetbasierter Kommunikationsforen, ist allerdings erkennbar, das die Voraussetzung zu stark ist, um von allen Teilnehmern erfüllt werden zu können.[18] Ähnlich steht es um das Face-to-face-Kriterium, auch dieses wird nicht erfüllt, letztlich handelt es sich bei einer Vielzahl von Teilnehmern um ein zufälliges Zusammentreffen (nicht einmal flüchtiger) Bekannter. Homans Gruppendefinition erscheint damit ebenfalls als unangemessen.

Mertons Gruppenbegriff ist, was die Stärke und Häufigkeit der Interaktion betrifft, weniger voraussetzungsreich. Er legt drei Merkmale zugrunde, die erfüllt sein sollen: 1. Eine Reihe von Personen muss in einem bestimmten, etablierten Muster miteinander interagieren. 2. Eine Person muss sich selbst als Mitglied begreifen. Wobei „*they have patterned expectations of forms of interaction which are morally binding on them and on other „members," but not those regarded as „outside" the group.*" (Merton 1957: 340). D.h. mit der Mitgliedschaft gehen Verhaltenserwartungen einher. 3. Außenstehende sollen erkennen, ob eine Person Mitglied einer Gruppe ist oder nicht. Allerdings schränkt Merton dieses Kriterium in einer Hinsicht ein: „*In the case of formal groups, these definitions tend to be explicit; in the case of informal groups, they are often tacit, being symbolized by behavior rather than expressed in so many words.*" (Merton 1957: 340). Auch hier scheinen die Voraussetzungen zunächst gegeben zu sein. Das erste Kriterium, dass in einer typischen Weise kommuniziert wird, trifft sicher auf „virtuelle Gemeinschaften" zu, zumal Außenstehende ohne eine gewisse Kenntnis von Akronymen, Emoticons und oft auch von Interna über vorangegangene Kommunikation, dem Geschehen nicht folgen können. Auch die anderen Kriterien passen auf den ersten Blick: Viele Teilnehmer begreifen sich selbst als Mitglied und Außenstehende können erkennen, dass diejenigen, die ihre Zeit vor dem Computer mit der Beschäftigung mit solchen Foren verbringen, solchen Gruppen angehören. Allerdings stellt sich auch hier die Frage, ob sich gelegentliche Teilnehmer und solche, die sich gar nicht aktiv beteiligen, als zugehörig zur „virtuellen Gruppe" bezeichnen würden.

Will man nicht auch noch den Gruppenbegriff aushöhlen, erscheint dieser daher ebenfalls als unangemessen, um die Beziehungen innerhalb internetbasierter Kommunikationsgruppen zu beschreiben. Es stellen sich Fragen, wie: Inwieweit ist eine äußere (formelle) Gruppe (Homans 1960) von einer inneren (informellen) Gruppe zu trennen? Kann man eine Schulklasse als eine Gruppe bezeichnen oder einen Raum, der mehrere Gruppen (oder Subgruppen) beherbergt? Angesichts dieser Schwierigkeiten ist ein Konzept willkommen, mit dem man die Unterschiedlichkeit der Beziehungen zunächst einmal beschreiben kann.

Ein solches Konzept stellt die Netzwerkanalyse zur Verfügung. Barry Wellman (1996) etwa erachtet es als zielführender von sozialen Netzwerken zu sprechen. Netzwerkkonzepte besäßen eine Reihe von Vorteilen: Sie seien weit offener. Sie umschlössen dabei auch die Möglichkeit einer Gruppenbildung. „*In social network analysis, a group is an empirically discovered structure*" (Garton et al. 1997: 8). Mittels der netzwerkanalytischen Konzepte lassen sich unterschiedliche Strukturen, etwa Gruppen bzw. Subgruppen im Kommunikationsraum zusätzlich qualifizieren. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass nicht nur Be-

züge zwischen einzelnen Gruppenmitgliedern in die Betrachtung einbezogen werden, zusätzlich kann die Untersuchung auf eine höhere Stufe gehoben werden, indem Beziehungen, bzw. ihr Fehlen zwischen sozialen Positionen und Gruppen oder Subgruppen analysiert wird. Auch der Versuch, den Gemeinschaftsbegriff zu retten, indem man ihn als graduell bezeichnet (Müller 1999, Heintz & Müller 1999), scheint kaum aufzugehen. Wenn man den Gemeinschaftsbegriff so weit dehnt, dass er sowohl das Ego und seine untereinander unverbundenen Alteri, als auch eng untereinander verknüpfte Akteure umfasst, verliert er seine Konturen völlig.

Dies führt zu der Überlegung, dass nicht eine a priori Festlegung über den Typ von Beziehungen erfolgen sollte, sondern dass die Frage, welche Beziehungen in virtuellen Gemeinschaften entstehen und bestehen und wie es mit den Beziehungen weitergeht, eine empirische Frage sein sollte. Das Werkzeug, um solche Fragen zu beantworten, stellt die Netzwerkanalyse bereit. Hier können Sozialbeziehungen hinsichtlich verschiedener Ausprägungen klassifiziert werden (allerdings muß das Untersuchungskollektiv in irgendeiner Weise abgrenzbar sein oder abgegrenzt werden) (Wellman 1996; Garton et al. 1997). Am Ende wird also für eine Netzwerkperspektive zu plädieren sein.

4. Ergebnisse und Vorgehensweisen in klassischen Studien

Wenn die Netzwerkanalyse das adäquate Mittel zur Analyse der Beziehungsstruktur von Online-Communities darstellt, dann ist es sinnvoll, zunächst einmal den Ertrag von anderen Vorgehensweisen zu betrachten und die Ergebnisse später mit dem formalen Vorgehen der Netzwerkanalyse zu vergleichen. In diesem Abschnitt soll daher zunächst exemplarisch das Vorgehen von drei prominenten Autoren dargestellt werden. Die drei Bücher erreichten allesamt hohe Auflagenzahlen und können hinsichtlich der Anzahl der Zitierungen durchaus als „Klassiker“ des Bereiches Internetforschung gelten. Die drei Werke sollen mit dem Ziel vorgestellt werden, Probleme, die bei dieser Art von Kommunikation von Beispielen auftreten, aufzuzeigen. Hierbei geht es weniger um eine vollständige Darstellung, als um das Schildern von typischen Vorgehensweisen und den davon abgeleiteten Schlüssen.

Es handelt sich um das Buch „Virtuelle Gemeinschaft“ von Howard Rheingold, Sherry Turkles „Leben im Netz“ und Don Tapscotts „Net Kids“.

Alle drei Autoren leben in Nordamerika. Die einzige (echte) Wissenschaftlerin in einem engeren Sinne ist Sherry Turkle, die eine Professur für Wissenschaftssoziologie am Massachusetts Institute of Technology (MIT) in Boston inne hat. Howard Rheingold ist Journalist und Don Tapscott ist Wirtschaftsberater in Toronto und gilt als „Cyber-Guru.“

Howard Rheingold

Howard Rheingold, dessen Buch wohl in Bezug zu „virtuellen Gemeinschaften" im Internet zu den am meisten zitierten zählt, bedient sich in seinen Schilderungen seiner eigenen Erfahrung, die er als stark involvierter „teilnehmender Beobachter" im kalifornischen Computernetzwerk „The Well"[19] sammelte. Die gesamte Empirie besteht aus persönlichen Eindrücken, die zu der vorne vorgestellten Definition seines Begriffes einer „virtuellen Gemeinschaft" verdichtet wurden.

In seiner Definition wird nicht zwischen dem Kommunikationsraum (als Sozialraum) und Grenzen der Beteiligung unterschieden. Ausgehend von einem einzelnen virtuellen Treffpunkt (das Computernetz „Well") und von den persönlichen Erfahrungen unterstützt durch unsystematische Beobachtungen wird hier über alle Teilnehmer generalisiert. Unterstützung, gegenseitige Gefühle, Beziehungen entstehen jedoch nur zwischen jenen Personen, die sich intensiv beteiligen. Rheingold zählt das persönliche Treffen ebenfalls zur virtuellen Gemeinschaft[20] - dies widerspricht jedoch der gleichzeitig geäußerten These von der Aufhebung von Raum und Zeit,[21] wenn zur Konstitution und zur Stützung von Beziehungen gemeinsame Treffen erforderlich sind. An diesem Problem zeigt sich aber auch, dass bestenfalls ein kleiner Teil der gesamten Teilnehmerschaft von „Well" als Gemeinschaft bezeichnet werden kann. Auch Rheingolds Gemeinschaftsdefinition, obgleich weit entfernt von der idealtypischen, stark voraussetzungsreichen Definition von Tönnies erweist sich also keineswegs als hinreichend. Hinsichtlich des von Rheingold betrachteten Netzwerkes „Well" bleibt anzumerken, dass es sich dort gerade um lokal rückgebundene Beziehungen handelt. Die meisten der Teilnehmer von Well wohnten in einem näheren Umkreis (San Fransisco Bay).

Don Tapscotts „Net Kids"

Tapscott beginnt sein Buch mit der Beobachtung einer Unterhaltung seiner neunjährigen Tochter mit einer Urlaubsfreundin über die Möglichkeit, per Computer weiterhin in Kontakt zu bleiben. Er behauptet, die Heranwachsenden seien die erste Generation, die in diesem jungen Alter gebildeter seien als ihre Eltern. Die von Tapscott gewählten Bezeichnungen „Net Kids", „Netz-Generation" oder „Generation N" beziehen sich auf alle im Jahre 1999 zwischen zwei und zweiundzwanzig Jahre alten Kinder und Jugendlichen, obgleich der Großteil von ihnen noch keinen direkten Zugang zu den digitalen Medien hat, besitzt diese Gruppe weitreichende Erfahrungen mit Videospielen. Aus der Zunahme der Verbreitung von Internetzugängen wird geschlossen, dass in wenigen Jahren der größte Teil der Jugendlichen auch über Interneterfahrungen verfügt (Tapscott 1998: 19). Hauptsächliche Grundlage des Buches bildet die „Zusammenarbeit" mit mehr als 300 Jugendlichen der „Generation N", die über ein Jahr lang digital in einer Reihe von „Growing up Digital"-Foren ihre Meinung, Erfahrungen und persönlichen Erkenntnisse einbringen konnten. Die „Gesprächsforen" wurden von der „New Paradigm Learning Corporation" an der

York University und dem FreeZone Network, der Cyberheimat von damals rund 15.000 Mitgliedern der Netz-Generation, betreut (Tapscott 1998: 22).[22] Den Kern des Buches bilden aber Beobachtungen in Chatrooms und Newsgruppen. Hier werden immer wieder einzelne Zitate herausgenommen, um bestimmte Aussagen zu belegen. Es geht dabei um Themenbereiche wie Kennenlernen, Cyber-Freundschaften, Netiquette, Schule und Lernen, Spielen, die besondere Sprachform etc. Aus diesen Beobachtungen in den „Gemeinschaften" und daraus einzeln zitierten Kommunikationssequenzen werden zehn kulturelle Merkmale der Netz-Generation herausdestilliert (Tapscott 1998: 103f):[23]

1. Ein ausgeprägtes Bedürfnis nach Unabhängigkeit und Autonomie: Sie seien in einer aktiven Rolle als Informationssucher. Ein Beispielzitat eines Jugendlichen: „Ich glaube, daß sich die Kids heute deshalb viel offener ausdrücken können, weil es für sie kein Drama ist, sich mit einer abweichenden Meinung unbeliebt zu machen." (Tapscott 1998: 103).
2. Sie verfügten über eine „emotionale und intellektuelle Offenheit", was sich daran zeige, dass sie Online-Journale herausgäben, eigene Homepages und im Chatroom ihre innersten Gedanken preisgäben.
3. Die N-Generation kümmere sich um die Integration von sozialen Anliegen in die Technik, wobei diese durch ihre Beteiligung an internationalen virtuellen Gemeinschaften global orientiert seien. Zitat einer 13jährigen aus Neuseeland: „Ich finde, wir haben da eine tolle Möglichkeit, neue Leute und verschiedene Kulturen kennenzulernen." (Tapscott 1998: 104)
4. Freie Meinungsäußerungen ohne Tabus: Ohne Netz würden die Jugendlichen niemals mit einer solchen Bandbreite an Meinungsäußerungen konfrontiert. Zitat eines 15 Jährigen: „Ich weiß, dass ich ein Recht auf unzensierten Zugang zur Internetkultur habe und dazu gehören auch umstrittene Sites. Würden meine Eltern oder andere Leute versuchen, hier eine Zensur einzuführen, fände ich bestimmt eine Möglichkeit, sie zu umgehen." (Tapscaott 1998: 106).
5. Das Thema Innovation sei für die beschriebene Generation allgegenwärtig; man suche laufend nach Verbesserungen.
6. Die zur Generation N Zugehörigen legten Wert darauf reifer zu sein, als die Erwachsenen glauben. Zitat eines 14jährigen: „Wenn ich mich an den Computer setze, weiß am anderen Ende keiner, dass ich noch nicht erwachsen bin. Erst wenn sie sich einen ersten Eindruck von mir verschafft haben, sag ich ihnen, daß ich vierzehn bin. Dann respektieren sie mich." (Tapscott 1998: 107).
7. Der Generation N gehe es darum, nachzuforschen und hinter die Fassaden zu blicken. Sie wollten die verwendeten Programme verstehen.
8. Unmittelbarkeit und Echtzeit: Die Kinder des Digitalzeitalters erwarteten, dass alles rasch geschieht, weil sie in ihrer Welt auch alles rasch erledigten (Tapscott 1998: 111).
9. Die Netzgeneration sei den Interessen von Unternehmen abgeneigt, sie wollten nicht auf Informationen aus nur einer Quelle vertrauen und sich stattdessen eine Vielfalt erhalten. Zitat eines Jugendlichen: „90 Prozent des gesamten Fernsehens aber auch neunzig Prozent von Microsoft sind schlecht.

Kein Mensch mag dieses Unternehmen, das dem reichsten Amerikaner gehört.“ (Tapscott 1998: 112)

10. Echtheit und Vertrauen: Die Informationen aus dem Internet müßten wegen der Anonymität und der umfassenden Zugangsmöglichkeiten immer auf Echtheit überprüft werden. Zitat einer 16 Jährigen: „Du kannst allein durch die Beobachtung, wie jemand mit dir und anderen spricht, einfach nicht sicher sein. Deshalb sollte man eine solche Person möglichst in verschiedenen Situationen beobachten, das könnte sie entlarven. Oder vielleicht sollte man sich einfach selbst verschiedene „alias“-Namen zulegen.“ (Tapscott 1998: 113f).

Das, was Tapscott anhand seiner Beobachtungen als Eigenschaften einer Generation herausdestilliert, liest sich wie die Eigenschaften einer Elite. Es ist kaum glaubhaft, allen in dieser Zeit Heranwachsenden solche Attribute zuzuschreiben.

Sherry Turkle

Sherry Turkle (1998) nahm als teilnehmende Beobachterin vor allem an Muds teil. Ihr Hauptanliegen ist die Darstellung der Möglichkeiten der Identitätsbildung und des probeweisen Hineinschlüpfens in andere Identitäten. Sie behauptet, es könnten neue virtuelle Gemeinschaften gebildet werden, zu denen sich Menschen aus allen Regionen der Erde zusammenschlössen (Turkle 1998: 10). Bekannte Grenzen würden dadurch aufgehoben, dass sich „die Grenzen zwischen dem Realen und dem Virtuellen, dem Belebten und Unbelebten, dem einheitlichen und multiplen Selbst sowohl auf modernen Forschungsfeldern als auch in den Mustern des Alltagslebens zunehmend verwischen.“ Tausende von Spielern verbrächten im interaktiven, textgestützten Spiel „Star Trek: Die nächste Generation“ bis zu 80 Stunden vor dem Bildschirm (Turkle 1998: 11).[24] Zur Zeit als Turkle das Buch schrieb, habe es 500 MUDs mit Hunderttausenden von Teilnehmern gegeben (Turkle 1998: 11). Die Mitspieler seien nicht nur Autoren von Text, sondern auch Schöpfer von Identität, in dem sie durch soziale Interaktion neue „Selbste“ entwürfen. MUDs ermöglichten es, eine Identität zu erzeugen, die so fließend und mannigfaltig sei, dass es fraglich würde, ob man überhaupt noch von einer einzigen Identität sprechen könne. Schließlich setze Identität die Gleichheit zwischen zwei Eigenschaften voraus, in diesem Fall zwischen einer Person und ihrer gespielten Rolle. In MUDs könne man aber viele Rollen annehmen. Turkle läßt für sich einen Spieler sprechen (Turkle 1998: 297): „Du kannst alles sein, was du willst. Wenn du möchtest, kannst du dich völlig umkrempeln. Du kannst ein anderes Geschlecht annehmen, mehr reden, weniger reden. Egal. Wirklich, du kannst der sein, der du sein möchtest, der zu sein du schaffst.“

Auch Turkles Beobachtungen fußen vorwiegend auf Erlebnissen mit Führungspersonen in den MUDs. Diese investierten enorm viel Zeit, auch für die Aufrechterhaltung und Erfindung von konsistenten Rollen. Einmal unterstellt, die getroffenen Aussagen seien korrekt, kann man tatsächlich behaupten, dass

der Zeitaufwand für alle zutrifft? Der schnelle und unverbindliche Wechsel zwischen Identitäten, wie er von Turkle beschrieben wird, steht zudem in einem Widerspruch zur Wahrnehmungsfähigkeit von Figuren. Tatsächlich aber behielten die meisten der von ihr beschriebenen Figuren ihre Rollen über einen längeren Zeitraum bei – die Beliebigkeit trifft offenbar selbst auf wählbare Rollen nicht ohne weiteres zu. Zudem stehen nicht alle möglichen Figuren zur Wahl bereit: Einige, die wahrscheinlich besonders attraktiven, sind bereits belegt und mit zunehmender Erfahrung steigt der Rang des einzelnen Teilnehmers erst allmählich oder auch nicht. Die Wahl von Rollen ist zudem nicht alleine aufgrund der Entscheidung eines Einzelnen möglich, denn zur Rolle gehört eine Zuschreibung aufgrund von gesellschaftlichen Normen einerseits und sozialen Prozessen andererseits in einer Art Aushandlungsprozess. Offensichtlich fehlt auch hier eine genauere Qualifizierung und Quantifizierung des Beschriebenen. Beobachtungen einzelner werden verallgemeinert, unter Missachtung aller nicht offensichtlichen Bereiche. Zudem wird nicht zwischen den vier oben beschriebenen Medien potentieller Gemeinschaftsbildung unterschieden. Dies wäre aber wichtig, denn in Muds gehört die Maskierung zur Spielregel, während in anderen Medien diese eher verpönt ist.

5. Kontextualisierung: Bezug auf den ganzen Raum

Alle drei genannten Autoren verbindet eine ähnliche Vorgehensweise.[25] Aus Beobachtungen, eigener Teilnahme und Interviews mit herausragenden Persönlichkeiten im jeweiligen Forum werden Schlüsse gezogen, die über alle Teilnehmer generalisiert werden. Es wird die Ideologie und das Wissen einer Elite kommuniziert, ohne dass es sich ausgewiesenermaßen um Elitestudien handelt. Es werden Beispiele mitgeteilt, die nach Wunsch herausgegriffen zur Verifikation beliebiger Vorurteile dienen können. Im vorliegenden Fall dienen sie zu Bestätigung der verschiedenen Kommunikationsutopien, die von einer Gleichheit der Teilnehmer bis zu einer Aufhebung des geographischen Raumes reichen. Die Reichweite der getroffenen Aussagen ist unbekannt. Allen im vorangehenden Abschnitt vorgestellten Untersuchungen mangelt es an einer seriösen Empirie.

Die Beobachtung der Interaktion blendet den Rest der Teilnehmer, gelegentlich- und gering Aktive und das „Publikum“ aus. Ein Kommunikationsraum zeichnet sich aber durch alle Teilnehmer aus. Aussagen, die aufgrund von Verallgemeinerungen eines kleinen, durch seine herausragende Sichtbarkeit definierten Teils der Teilnehmer getroffen werden, gehen daher notwendig fehl.

Gemeinschaften, auch in der Definition von Rheingold sind auf enge Beziehungen zwischen den Teilnehmern angewiesen. Solche Beziehungen können zweifelsfrei entstehen, aber eben nicht zwischen allen Teilnehmern, sondern lediglich zwischen wenigen. Und zwischen diesen können ganz unterschiedliche Beziehungen entstehen – von engen Beziehungen, bis hin zu gänzlich fehlender Wahrnehmung.

Hierzu einige empirische Beispiele:

SWF3 – Chat:

Wir haben in dem Zeitraum vom 03.12.1997 bis zum 25.03.1998 alle fünf Minuten im SWF3-Chat die Teilnehmernamen abgefragt.[26] In den insgesamt über 30.000 Messungen fanden sich 12.680 unterschiedliche Nutzernamen, was für die enorme Popularität dieses Mediums spricht. Um eine für andere wahrnehmbare Identität herausbilden zu können, ist eine relativ kontinuierliche Teilnahme notwendig. Als Kriterium hierfür wurde eine Anwesenheit von mindestens 1% der Zeit gesetzt. Lediglich 123 von 12.680 Teilnehmern (ca. 1%) erfüllen dieses Kriterium. Die hier referierten prominenten Untersuchungen stützen sich lediglich auf diesen kleinen Kern der Teilnehmerschaft. Übertragen auf diese stünden die 123 dann stellvertretend für die mehr als 12.000 anderen.[27] Will man aber eine realistische Aussage über Chat als „Community" treffen, müsste man systematisch mit dem quantitativ größeren Teil umgehen. Sherry Turkle, die über MUDs schreibt, quantifiziert in ihrem Buch die Anzahl der MUDs mit etwa 500, die Anzahl der Teilnehmer mit Hunderttausenden. Der Mindestdurchschnitt beträgt demnach etwa 200 Teilnehmer pro Phantasyspiel. Während mit solchen Zahlen der Untersuchung einerseits eine übertriebene Bedeutung verliehen wird, beschränken sich die Beobachtungen andererseits vor allem auf denjenigen Teil der Spieler mit der größten Sichtbarkeit, also solchen, die bis zu 80 Stunden pro Woche vor dem Bildschirm verbringen. Im Vergleich ist das in der SWF3 Chat Untersuchung verwendete Kriterium konservativ gewählt, denn es reichen im Untersuchungszeitraum durchschnittlich 15 Minuten tägliche Anwesenheit um nach dem gewählten Kriterium (1% Anwesenheit) als stark engagierte Teilnehmer zu gelten.

Einige Mailinglisten:[28]

	Anzahl Teilnehmer	Anzahl Nachrichten	Nachrichtenanteil des Teilnehmers, der die größte Beteiligung aufweist	Anteil Teilnehmer, die zusammen mehr als die Hälfte des Kommunikationsvolumens beitragen
Sparkles	62	1928	45%	3%
Mbike	61	935	19%	8%
Popper	176	2244	17%	3%
GWTF	60	227	17%	7%
Talkaboutdogs	505	8585	13%	2%
Ph-logic	316	8962	13%	3%
Europa	262	1142	13%	6%
IPNG	919	8536	11%	4%
Soziologie	348	1342	8%	8%
Critical cafe	147	2503	8%	7%
Sci-fraud	492	8354	7%	3%
Bee-l97	752	6921	7%	6%
WMST96	1136	4160	6%	12%
Cel-Kids	146	409	6%	16%

In die Tabelle sind Daten zu Mailinglisten mit unterschiedlichen Themen[29] eingetragen. Neben allgemeinen Kennzahlen wie der Anzahl der Teilnehmer, die im jeweiligen Untersuchungszeitraum Nachrichten beitrugen und der Anzahl der Nachrichten, die während des Untersuchungszeitraums an die Liste gesendet wurden, sind auch Kennziffern für eine Konzentration der Mitteilungen bei wenigen Teilnehmern in der Tabelle enthalten. In der Sparkles-Liste beispielsweise wurden 45% aller Mitteilungen von einem einzigen Teilnehmer abgesendet. Ein anderes Maß für die ungleiche Verteilung der Kommunikationsbeiträge ist der Anteil der Teilnehmer, die zusammen mehr als die Hälfte des gesamten Kommunikationsvolumens beitragen. Je kleiner dieser Anteil, um so ungleicher ist die Verteilung der Beiträge. In der Tabelle ist ausgewiesen, dass sich nicht nur am Chat, sondern auch an den untersuchten Mailinglisten zeigen läßt, dass eine Konzentration auf wenige aktive Teilnehmer zu finden ist. Dies sind diejenigen, über die Don Tapscott seine Schlußfolgerungen für die „Generation N" zieht. Auch Howard Rheingold betrachtet nur die ungewöhnlich engagierten Teilnehmer und kommt zu ähnlich weitreichenden Schlüssen. Das aufgezeigte Problem findet sich nicht nur bei amerikanischen Autoren.[30]

In den vorangestellten Abschnitten wurde aufgezeigt, dass der Gemeinschaftsbegriff, ein Gruppenbegriff und das Vorgehen der Autoren der klassischen Internetliteratur nicht adäquat ist. Hier nun soll, um die Fehler der genannten prominenten Autoren zu vermeiden, eine netzwerkanalytische Perspektive vorgestellt werden. Eine solche Perspektive ist die formale Herangehensweise von Stegbauer (Untersuchung von Mailinglisten 2001) und Stegbauer & Rausch (Analyse von Lurkerverhalten 2001a),[31] bei der alle aktiv gewordenen und selbst die Lurker in die Untersuchung mit einbezogen werden.

Eine positionale netzwerkanalytische Betrachtung[32] ergibt Hinweise darauf, wie einzelne Beobachtungen eingeordnet werden können und die Reichweite der Aussagen wird abschätzbar. Die positionale Analyse basiert auf der Idee, dass es möglich ist, von den Beziehungen zwischen den Akteuren eines Netzwerkes zu Beziehungen zwischen sozialen Aggregaten zu kommen. Hierzu wird mindestens ein Beziehungskriterium benötigt, welches in eine Beziehungsmatrix eingetragen wird. Die Beziehungsmatrix wird dann mittels des Verfahrens der Blockmodellanalyse so umsortiert, dass strukturell ähnliche Akteure (äquivalente Akteure) in sog. Blöcken zusammengefasst werden. Strukturell ähnliche Akteure haben ähnliche Beziehungen zu anderen strukturell ähnlichen Akteuren. Am Ende wird von der Betrachtung der Akteure zu einer Interpretation der Beziehungen zwischen den Blöcken übergegangen.[33] Die unterschiedlichen Blöcke werden als soziale Positionen (mit Rollenbeziehungen) interpretiert, die in jeweils spezifischer Art und Weise untereinander interagieren.[34]

Zusammengefasst kommen Stegbauer und Rausch in den angegebenen Untersuchungen zu den folgenden Ergebnissen:

1. Der Lukeranteil in den untersuchten Listen (allesamt solche mit philosophischen Themen) lag zwischen 56% und 81%. D.h. In allen Listen waren die Passiven (diejenigen die keine Beiträge schrieben) in der Mehrheit. Wer nicht innerhalb der ersten paar Monate aktiv wurde, wird es auch in Zukunft nicht mehr.[35]

2. Multilogstruktur: Nicht jeder steht mit jedem in Kontakt. Vielmehr bilden sich subgruppenähnliche kommunikative „Inseln", die untereinander entweder unverbunden sind, oder lediglich mittelbar über zentrale Teilnehmer miteinander in Kontakt stehen.
3. In praktisch allen untersuchten Listen zeigt sich eine Zentrum-Peripherie-Struktur. Es finden sich überall Teilnehmer, die (relativ) permanent durch Beiträge auffallen. Die peripheren Multiloge werden auf diese Weise miteinander verbunden. Daneben läßt sich noch ein weiterer Teilnehmerkreis unterscheiden, der als „Propagandisten" bezeichnet wird, Teilnehmer, die Nachrichten an das Forum senden, aber keine Antwort erhalten (bei diesen Nachrichten handelt es sich in einem Großteil um Ankündigungen z.B. für Tagungen in wissenschaftlichen Listen).
4. Die genannten Gruppen stellen „Positionen" dar, d.h. sie stehen in typischen Beziehungen zueinander. Eine solche positionale Analyse konstatiert, dass nicht alle Positionen gleichermaßen für alle Teilnehmer zugänglich sind. Plätze in der zentralen Position sind beispielsweise nicht beliebig vermehrbar, während die Lurkerposition hinsichtlich einer Ausweitung relativ unempfindlich ist.
5. Neben der positionalen Beschränkung finden sich Kapazitätsbeschränkungen hinsichtlich der Menge der zu verkraftenden Nachrichten.
6. Auch Mailinglisten unterliegen einer Geschichtlichkeit. Teilnehmer, die die Entwicklung von Beginn an miterlebt haben, besitzen einen reicheren Erfahrungsschatz, etwa bei der Behandlung von Konflikten. Im Zeitverlauf finden Schließungen statt.
7. Die unterschiedlichen Positionen stehen in einem Zusammenhang mit der Herkunft der Teilnehmer (hinsichtlich der Geographie bzw. des Providers).[36] Es ist in Bezug auf das jeweilige Forum keineswegs unerheblich, woher jemand kommt.

Wegen der Kapazitätsbeschränkung, der Positionenbeschränkung (eine zentrale Position ist ohne Peripherie nicht denkbar) und der Geschichtlichkeit, sind sich entwickelnde foreninterne Ungleichheiten unvermeidbar.

Wie schon gesagt, fokussieren die Beobachtungen der angeführten Beispielautoren (Rheingold, Tapscott und Turkle) vor allem auf die am deutlichsten in Erscheinung tretenden Teilnehmer. Mit Hilfe der strukturanalytischen Perspektive zeigt sich jedoch, dass die „Gruppe", von der aus die Generalisierung vorgenommen wird, in jedem Fall eine deutliche und kleine Minderheit darstellt. Darüber hinaus wird bestritten, dass sich überhaupt „gleichmäßige" Kommunikationsbeziehungen herstellen lassen, denn bereits in einem relativ kleinen virtuellen Raum mit 50 Teilnehmern wären hierfür (50*(50-1)/2), also 1225 unterschiedliche binäre[37] Beziehungen notwendig.[38] Hinzu kommt die Menge der Nachrichten, die in solchen Diskussionsforen verteilt werden. Da nicht alle mit gleichem Engagement teilnehmen (können), trägt auch dies zu einer Differenzierung der Positionen bei. Werden alle Kommunikationsbeziehungen einbezogen, dann läßt sich feststellen, dass eine weit differenziertere Analyse notwendig ist, um zu validen Aussagen über „virtuelle Gemeinschaften" zu kommen.

Gegenüber einem Vorgehen, welches bemüht ist, die Teilnehmer des gesamten Kommunikationsraums in die Analyse mit einzubeziehen, kann zugunsten einer Vorgehensweise wie von den prominenten Autoren zur virtuellen Gemeinschaften gewählt, bestenfalls der Einwand erhoben werden, es reiche, wenn man sich bei der Betrachtung auf die zentralen Teilnehmer beschränkt, denn bei diesen handele es sich schließlich um den wichtigsten Teil. Neben dem schon genannten Argument, dass ein Zentrum nicht ohne Hierarchie denkbar ist, besitzen die periphereren Teilnehmer aber für die „Community" konstitutive Aufgaben: Sie erweitern die Reichweite eines Forums, indem sie dieses bekannt machen, gelegentliche Teilnehmer erweitern das Themenspektrum und durch sie lässt sich die „Hierarchie" aufrechterhalten, da hierdurch Teilnehmer des Zentrums Gelegenheit bekommen, sich vor anderen zu profilieren.

Die Ergebnisse der empirischen Analyse zeigen aber auch, dass eine andere Definition von „virtuellen Gemeinschaften" notwendig ist. Zunächst wäre ein Aufgeben des Gemeinschaftsbegriffs notwendig. Der Terminus „computervermitteltes soziales Netzwerk" würde den Sachverhalt besser beschreiben, da mit diesen Begriffen nicht schon von vornherein eine Qualifizierung der Beziehungen verbunden ist. Leider finden sich mit zunehmender Popularität des Netzwerkbegriffes auch vermehrt Versuche, diesen Begriff inhaltlich zu interpretieren, womit das an sich unbefangen wirkende Analyseinstrument in Frage gestellt wird (so etwa Dollhausen & Wehner 2000: 84): „Soziale Vernetzungen stehen (..) für Übergänge von traditionalen festen Bindungen in fluidere, auf vergleichbaren Lebenslagen und Problemsituationen der Teilnehmer beruhenden Sozialformen, die gleichwohl den einzelnen mit entsprechenden Realitätsdeutungen und Handlungsorientierungen versorgen können."

Die Metapher der virtuellen Gemeinschaft erscheint als irreführend – besser wäre es, computervermittelten sozialen Netzwerken, in denen sich verschiedene Arten von Beziehungen ausformen können, zu sprechen. Eine solche Definition hierfür müßte die Unterschiedlichkeit der Beziehungen berücksichtigen und die Anwesenheit von engen Bezügen bis hin zu nichtexistenten Beziehungen integrieren:

1. Direkte Beziehungen, die durch häufigen Umgang miteinander (oft auch gestützt durch Face-to-face-Beziehungen [Müller 2001]) gekennzeichnet sind. Hierbei kann die Intensität der Beziehungen zwischen multiplexen, über das eigentliche Forum hinausreichenden Beziehungen bis hin zu zwar intensiven, aber uniplexen Beziehungen reichen. Solche Beziehungen finden sich in den Multilogen und im Zentrum.
2. Lockere Beziehungen mit nur kurzer Zeitdauer.
3. Indirekte (vermittelte) Beziehungen: Hiermit sind etwa solche Beziehungen gemeint, die zwischen den relativ isolierten Beziehungen über das Zentrum zustande kommen.[39]
4. Einseitige Beziehungen, bei denen ein Engagement nicht erwidert wird oder welches durch Lurking, das „Beobachten" der anderen, zustande kommt.

Die Aufstellung zeigt, dass es sich keineswegs nur um „virtuelle" (oder imaginierte) und keineswegs nur um „echte" Beziehungen handelt. Es findet sich eine Vielfalt von Beziehungen innerhalb eines jeden internetbasierten Kommunikationsraumes.

Bei der formalen Analyse handelt es sich auch um ein qualitatives Verfahren, denn dabei kommt es gar nicht darauf an, die einzelnen Positionen zu quantifizieren. Vielmehr wird versucht, die Beziehungen der Positionen untereinander aufzudecken. Eine solche formale Analyse, die sozialrauminterne Strukturen berücksichtigt, könnte also helfen, die Ergebnisse traditioneller qualitativer Untersuchungen einzuordnen. Darüber hinaus schärft sie auch den Blick für das Untersuchungsfeld in Bereiche, in denen blinde Flecken zu finden sind, nämlich solche, die durch die qualitative Methode gar nicht oder nur schwer erfassbar sind.

Formales strukturalistisches Vorgehen kann zwar den Mangel des Ausblendens eines großen Bereiches von Teilnehmern, mit dem die (alleinige) Beobachtung oder hermeneutischen Verfahren oft verbunden sind, beseitigen, Strukturen lassen sich aber ohne Analyse der Inhalte ebenfalls nur unzureichend beschreiben. Bestimmte Strukturbrüche sind allein aufgrund der Struktur gar nicht erklärbar (vergl. Emirbayer & Goodwin 1994). Eine rein strukturalistische (formale) Betrachtung kann zwar Strukturen ermitteln, tut sich aber schwer in verschiedenerlei Hinsicht: Zum einen hinsichtlich eines vorherrschenden „strukturellen Determinismus". Hiermit ist gemeint, dass die verbleibende „Handlungsfreiheit" der Akteure unterbelichtet bleibt und alle Handlungen durch die Eigenschaften der Position im Beziehungsnetz erklärt werden sollen. Zum anderen und vielleicht noch wichtiger, fehlt einer formalen Analyse alles das, was Georg Simmel mit „Inhalten" im Gegensatz zur „Form" bezeichnete. Ohne diese Inhalte ist eine Interpretation der Struktur nur schwer vorzunehmen und es ergibt sich das Risiko, zu Fehlinterpretationen zu gelangen.

Beispielsweise kann die formale Analyse auch nicht klären, inwieweit es sich um imaginierte Gemeinschaften handelt. Es gibt keine Erklärung dafür, warum in ehemals florierenden virtuellen Räumen mit einem Mal keine (bzw. nur noch marginale) Kommunikation stattfindet wenn sich ein wichtiger zentraler Akteur (bzw. der wichtigste) nicht mehr beteiligt.

Weitere Anwendungsbeispiele für ein Versagen quantitativer oder strukturalistischer Verfahren können anhand der Cultural Studies aufgezeigt werden: Vordergründig die gleichen Phänomene (die Ausstrahlung bestimmter Seifenopern [Ang 1985], die weltweite Verbreitung von Fastfoodketten [Klaus 1998], akademische Diskussionsrituale [Galtung 1981], Konservendosen [Cargo-Kulte][40] erfuhren vor dem jeweilig spezifischen kulturellen Hintergrund eine völlig unterschiedliche Bedeutung. Das gleiche Artefakt, die gleiche Verbreitung führt somit zu möglicherweise völlig verschiedenen Deutungen und Bedeutungen.[41]

In Anlehnung an den Ethnologen Thomas Schweizer (1993), der ein sogenannten „flesh and bone" Modell favorisierte, ist daher ein Mix von aufeinander bezogenen Methoden anzustreben, die sowohl Quantifizierungen, strukturalistisches Vorgehen und qualitative Methoden integriert.[42] Die formale Analyse könnte darin als das Skelett bezeichnet werden, um den Körper jedoch zu komplettieren ist neben den Knochen auch das Fleisch notwendig. Hiermit sind die Inhalte gemeint, die zur Interpretation notwendig sind. So gesehen, ergibt sich eine Notwendigkeit die verschiedenen Perspektiven zu verknüpfen.

Eine seriöse Empirie, die Aufklärung über soziale Sachverhalte wie die der computervermittelten Kommunikationsnetzwerke bieten will, müßte im einzelnen mindestens die folgenden Schritte integrieren:

1. Eine Analyse der Struktur des gesamten Kommunikationsraumes und eine Quantifizierung der einzelnen Positionen.
2. Über die Vielfalt der Kommunikationsqualitäten und –kulturen aufklären (ethnographische Perspektive).
3. Exemplarische Analyse einzelner Inhalte.

In einer an einem Gegenstand durchgeführten Forschung, die umfassende und valide Ergebnisse anstrebt, ist eine Kombination unterschiedlicher Forschungsansätze nicht zu umgehen. Diese müßten explizit aufeinander bezogen werden – und nicht, wie leider immer noch zu oft der Fall, von der jeweils einen Grundsatzentscheidung für den einen oder anderen Ansatz, das andere, wenn überhaupt eher als vielleicht notwendiges, dennoch als Übel mitzuschleppen. Eine Vereinseitigung in der Hinsicht, dass die eine Methode „besser" als die andere sei, ist verfehlt. Alle Beteiligten sollten sich ob der jeweiligen methodologischen Schwächen im Klaren sein, daher bedürfen die jeweiligen Verfahren einer Ergänzung und einer Überprüfung durch andere Methoden. Ideal wäre eine Integration dieser unterschiedlichen Perspektiven bereits in der Planungsphase von Forschungsprojekten. Natürlich bedarf es dann einer entsprechenden Ausstattung sowohl in personeller, als auch in materieller Hinsicht.

Anmerkungen

1 Ich möchte Herrn Prof. Klaus Neumann-Braun für zahlreiche konstruktive Hinweise danken.
2 Relativ alt sind diese Medien im Vergleich zu dem erst 1993 eingeführten WWW.
3 Eine solche Trennung meint wesentliche Nutzungen. Ein „ernsthafter" Gebrauch von Chatforen und ein spielerischer Umgang miteinander in Newsgroups bleiben nicht ausgeschlossen.
4 Diese Form findet sich in zunehmendem Maße, seit die Idee mittels solcher Foren Kunden zu binden und zu gewinnen, populär wurde (Hagel & Amstrong 1997).
5 Zwei Beispiele: rofl – rolling on the floor laughing; imho – in my humble opinion.
6 Diese Definition von sozialen Prozessen wurde von Wiese (1924) übernommen. Ein Problem dieser Definition ist die implizit angenommene Symmetrie der unterliegenden Beziehungen. Diese ist keineswegs immer gegeben.
7 Diese Definition wird des öfteren zitiert (z.B. Orthmann & Näcke 2000, Döring 1997).
8 Rheingold weist zwar in seinem Buch darauf hin, dass sich die Teilnehmer am Computernetz auch gelegentlich zu Grillparties treffen, gleichzeitig wird aber der Anschein erweckt, als sei der Raum aufgehoben, etwa wenn von Freundschaften mit Teilnehmern ohne geographische Beschränkungen berichtet wird.
9 Netiquetten sind „Benimmregeln" für die Teilnehmer an Onlinegemeinschaften.
10 Der zweite soziologisch prominente Gemeinschaftsbegriff von Max Weber schließt an Tönnies an. Im Unterschied zu Tönnies sieht Weber weniger die reinen Formen als ein Mischungsverhältnis: „Die große Mehrzahl sozialer Beziehungen aber hat teils den Charakter der Vergemeinschaftung, teils den der Vergesellschaftung" (Weber 1922, zitiert nach 1972: 22). Analog Tönnies (Tönnies 1931, zitiert nach 1965) späterer Übereinstimmung mit Weber, wird der Wesenswille bei Weber die affektuellen, emotionalen oder traditionalen Bestandteile der Gemeinschaft zugerechnet, der Kürwille bei Weber die zweckrationalen Bestandteile den gesellschaftlichen Teilen zugerechnet.
11 Link Everything Online (http//:dict.leo.org).

12 Kurt Lewin (1953) beschreibt solche Unterschiede aus sozialpsychologischer Perspektive.

13 Genauer finden sich eher zusammenhangslos sogar zwei verschiedene Schemata mit jeweils vier Gemeinschaftstypen. Beim ersten Schema werden Beziehungen verschiedener Ordnung unterschieden: Hier wird Cooleys (zuerst 1909, hier Cooley et al. 1933) Einteilung in primäre und sekundäre Beziehungen zugrundegelegt und um zwei weitere Typen erweitert. Unter primären Beziehungen sind direkte (Face-to-face) Kontakte zu verstehen. Mit Cooleys Unterscheidung zwischen primären und sekundären Beziehungen wird auf Differenzen hinsichtlich der Enge von Beziehungen in den Dimensionen Multiplexität und Wahrnehmungsfähigkeit des anderen hingewiesen. Bei Beziehungen dritter Ordnung können die Akteure im Prinzip miteinander in Kontakt treten. Diese Möglichkeit besteht allerdings zumeist nur theoretisch, etwa, wenn ein normaler Bürger mit dem Bundeskanzler in Kontakt treten will. Beziehungen vierter Ordnung sind einseitige Beziehungen, bei denen eine Seite die andere nicht wahrnehmen kann.
Um das zweite Schema vorzustellen, soll ein Zitat ausreichen: (Calhoun 1991: 97) „I will suggest, however, that there are at least four „worlds" to be considered: the world of directly interpersonal relations typified by actual or potential face-to-face interaction, the world of imagined personal connection (through some medium such as television, but also tradition), the one-directional world of active relationships (such as surveillance) known only or primarily to one of the parties, and the world of systemic integration or coordination by impersonal and delinguistified steering media, which give the illusion of not involving human action or interpersonal power. These „worlds" are based on different sorts of social relationships, different forms of mediation, for even directly interpersonal relationships, different forms of mediation, for even directly interpersonal relationships are not simply given materially but are constituted in communication and intersubjective understanding." Darauf, dass beide Schemen nicht zusammenpassen weist Gudmund Hernes in seinem Kommentar zu Calhoun im selben Band (Bourdieu/Coleman 1991: 124) hin.

14 Der Begriff der imaginierten Gemeinschaft stammt von Benedict Anderson (1983).

15 Die Beziehungen zwischen den Bürgern sind allerdings weit komplexer, als es ein Begriff als der der imaginierten Gemeinschaft zu veranschaulichen vermag. Es finden sich zahlreiche durch den Statt und den Markt vermittelte Beziehungen. Im einfachsten Fall können diese Beziehungen mit Pooling und Redistribution (Sahlins 1999) beschrieben werden.

16 Eine gewisse Ausnahme bilden Heintz & Müller (1999).

17 Dass Homans sich nicht immer konsistent an seine eigene Definition hält, erkennt man, wenn man sich die unterschiedlichen Kollektive, die er als Gruppen bezeichnet, Revue passieren läßt. Hierauf weist auch Neidhardt (1983) hin.

18 Nicht umsonst gilt die Gruppensoziologie als eine Soziologie der kleinen Gruppe, deren Obergröße zumeist mit etwa einem Dutzend Akteuren erreicht ist.

19 Well ist ein Akronym für „Whole Earth Lectronic Link".

20 „WELLianer, die weiter als eine Autofahrt von der Bucht von San Francisco entfernt wohnen, können nur eingeschränkt an den lokalen Netzen teilnehmen." (Rheingold 1994: 12).

21 „Nun besitze ich überall auf der Welt gute Freunde, die ich ohne Vermittlung des Netzes nie getroffen hätte. (..) die gemeinsame Begeisterung für virtuelle Gemeinschaften diente uns als Brücke zu Menschen, deren Bräuche und deren Sprache unübersehbar verschieden war von den Gebräuchen und der Sprache derer, die ich in Kalifornien kenne." (Rheingold 1994: 22)

22 Angeblich handelt es sich um eine repräsentative Auswahl von Jugendlichen hinsichtlich des sozialen, wirtschaftlichen und kulturellen Hintergrundes, der Regionen, der Altersstufen und des Geschlechts. Wie und wofür was repräsentativ sein soll, bleibt im dunkeln. Am ehesten ist man als Leser geneigt, den „Repräsentativitätsbegriff" als Metapher für eine gewisse Variation hinsichtlich der genannten soziodemo-

graphischen Merkmale zu begreifen. Ganz sicher nicht repräsentativ ist die Auswahl der Zitate der interviewten Jugendlichen hinsichtlich der vorgenommenen Verallgemeinerungen, denn Zweijährige sind nur schwer über ihre Internetnutzungsgewohnheiten zu befragen.

23 In diesem Abschnitt wurden einige Zitate als Beispiele aus dem Buch eingefügt, um den Umgang von Tapscott mit dem Material aufzuzeigen.

24 Auf S. 296 schreibt sie von 6 bis 12 Stunden pro Tag. Es wird ein Stammspieler zitiert: „Du kannst nicht wirklich dazugehören, wenn du nicht jeden Tag dabei bist."

25 Neben der Vorgehensweise verbindet sie auch eine individualistische Grundauffassung. Die Betrachtung ist einseitig auf den Akteur gerichtet – die begrenzenden Sozialstrukturen bleiben weitestgehend ausgespart.

26 Dank an dieser Stelle an Alexander Rausch, der mit seinen Ideen und Programmen einen wesentlichen Beitrag zum Gelingen dieser Untersuchungen leistete.

27 Natürlich sind diese Quantitäten mit einigen Unsicherheiten behaftet: Pseudonyme können mehrfach (nacheinander) verwandt werden; ist ein Lieblingspseudonym bereits von einem anderen belegt, könnte er eine Variation davon benutzen, die gleichen Teilnehmer können unter verschiedenen Namen auftreten etc. Es geht hier aber nicht um eine genaue Quantifizierung, sondern um eine ungefähre Abschätzung des Verhältnisses von „sichtbaren" Identitäten und kurzfristigen, die für die Beziehungen innerhalb des Kommunikationsraumes wohl kaum von Bedeutung sein werden. Hierfür ist die Genauigkeit allemal ausreichend.

28 Die Beispiele wurden dem Buch „Grenzen virtueller Gemeinschaft" von Christian Stegbauer (2001) entnommen. Für die einzelnen Mailinglisten gehen unterschiedliche Zeiträume (mindestens 12 Monate) in die Untersuchung ein.

29 Über die Sparkles-Liste kommunizieren jüdische Senioren, die Mbike-Liste dient der Verständigung des Mountain Bike Teams der Bucknell University, in der Popper-Liste wird über Leben und Werk von Karl Popper diskutiert, die GWTF-Liste ist die Mitteilungsliste der Gesellschaft für Wissenschafts- und Technikforschung, in der Talkaboutdogs-Liste geht es um die Vierbeiner, Ph-logig steht für philosophical logic, in der Europa-Liste geht es um Fragen der europäischen Integration, die Teilnehmer der IPNG widmen sich der Weiterentwicklung des Internet, an die Soziologie-Liste werden Fragen und Mitteilungen um das Fachgebiet der Soziologie geschickt, in der Mailingliste Critical Cafe treffen sich Philosophen, die Sci-fraud-Liste behandelt Betrug in der Wissenschaft, die Bee-Liste beschäftigt sich mit dem Leben von Bienen, bei der WMST-Liste stehen Frauenstudien im Mittelpunkt und in der Cel-Kids Liste kommen Eltern von Kindern, die an einer bestimmten Stoffwechselkrankheit leiden, zu Wort.

30 Jeanette Hofmann (1998) etwa untersuchte (teilnehmende Beobachtung, qualitative Interviews) die auch hier betrachtete IPNG-Liste. Auch sie zieht weitreichende Schlüsse aus einem systematisch verzerrten Untersuchungskollektiv.

31 Die Teilnehmer, die zwar in einer Mailingliste eingeschrieben sind, aber keine eigenen Beiträge liefern, bezeichnet man als Lurker. Die Bestimmung von Lurkeranteilen ist methodisch nicht trivial, denn der Vergleich der in der Vergangenheit aktiv gewordenen mit der jeweils aktuellen Teilnehmerliste von Mailinglisten führt nicht zu einer Aufklärung. Denn es ist unbekannt, wieviele der dort eingeschriebenen Teilnehmer noch in Zukunft aktiv werden und wie lange diese bereits eingetragen sind.

32 Die Messung der Beziehung erfolgt über ein einfaches und ungerichtetes Kriterium. Eine Beziehung nach der verwendeten operationalen Definition (es kann nicht nach Inhalten unterschieden werden, also keine Klassifikation vorgenommen werden) kommt dann zustande, wenn zwei Akteure sich in einer Mailingliste gemeinsam an einem Thread beteiligen. Es handelt sich um ein schwaches, für die Registrierung von Beziehungen freilich konservatives Kriterium.

33 Erste Ideen für eine positionale Analyse finden sich in Siegfried Nadels (1957) entworfenen Positionsmodellen. Die Ideen Nadels wurden später von Harrison White und Mitarbeitern erweitert und empirisch umsetzbar gemacht.

34 Zum Verfahren siehe White et al. (1976) und Wasserman & Faust (1997).
35 Die Lurker sind keineswegs unbedeutend. Ihnen fällt die Rolle des Publikums zu, zudem helfen diese, den Kommunikationsraum bekannt zu machen und diese stellen (potentiell) einen weiterreichenden Kommunikationsfluß zwischen den unterschiedlichen Foren her.
36 Gemessen an der nur grob zuzuordnenden „toplevel domain", dem letzten Teil der E-Mail Adresse der Teilnehmer.
37 Oftmals werden Beziehungen leidgleich als binär, d.h. zwischen Zweien interpretiert. Die Annahme, dass sich Beziehungen zwischen größeren Einheiten auf binäre Beziehungen herunterbrechen ließen, vernachlässigt die Spezifika solcher Konstellationen. Der einfachste Fall wird durch die Beziehung zwischen Dreien in einer sozialen Einheit gebildet. Zum Beleg der strukturellen Veränderungen, die durch das Hinzutreten einer zusätzlichen Person verursacht werden, finden sich bei Georg Simmel (1908) genügend Hinweise.
38 Für die durchschnittliche Mud-Community, bei Turkle mit 200 Teilnehmern ergeben sich 19.900 mögliche Beziehungen. Mailinglisten haben oft mehr als 1000 eingetragene Teilnehmer, wobei eintausend Teilnehmer knapp einer halben Millionen potentieller Beziehungen entspricht (hierbei sind nur dyadische Beziehungen gemeint).
39 Mit solchen vermittelten Beziehungen wird beispielsweise bei der Untersuchung der Verknüpfung von Fachgebieten (Stegbauer & Rausch 2001b) argumentiert.
40 Der Cargo-Kult nahm seinen Ursprung in den vierziger Jahren dieses Jahrhunderts auf den Neuen Hebriden nordöstlich von Australien.
41 In der Literatur finden sich allerdings auch Beispiele (etwa anhand der Sampson-Daten), in denen gezeigt werden konnte, dass die eine strukturalistische Analyse einer längerfristigen teilnehmenden Beobachtung überlegen sein kann (Lorrain & White 1971; White & Breiger 1975). Voraussetzung für den Erfolg (ex-post Vorhersage über den Verbleib von Novizen in einem Kloster) war eine Charakterisierung verschiedener Beziehungsdimensionen („types of tie"), die simultan in die Analyse eingeführt wurden. Ohne die vorhergehende teilnehmende Beobachtung hätte freilich auch hier nicht die Mächtigkeit des Verfahrens demonstriert werden können.
42 „Qualitative Vorinterviews sind für die Anwendung dieser Verfahren unabdingbar; anschließende Tiefeninterviews klären und vertiefen das mit den strukturierten Verfahren erzielte Verständnis ebenso wie ethnographische Beobachtungen. Dem Vorgehen unterliegt ein „flesh and bone"-Modell, in dem die systematischen kognitiven Verfahren das Ordnungsmuster gewinnen und die qualitativen Daten dieses Skelett mit Inhalt anfüllen. Die systematischen Verfahren erschließen die Wissensstruktur, die hinter den komplexen Detailinformationen narrativer Interviews oft verborgen bleibt oder nur unter großen Mühen und Kosten erkannt wird." (Schweizer 1993: 93)

Literatur

Anderson, B.: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism London, New York. 1983
Ang, I.: Watching ,,Dallas": Soap Opera and the Melodramatic Imagination. London & New York. 1985
Bergmann, J. R.: Klatsch: Zur Sozialform der diskreten Indiskretion. Berlin. 1987
Bourdieu, P./ Coleman, J. S. (Hrsg.): Social Theory for a Changing Society. Boulder. 1991
Calhoun, C.: Indirect Relationships and Imagined Communities: Large-Scale Social Integration and the Transformations of Everyday Life. In: Bourdieu, P./ Coleman, J. S. (Hrsg.): Social Theory for a Changing Society. Boulder. 1991, S. 95-121
Cooley, C. H./ Angell, R. C./ Carr, L. J.: Introductory Sociology. New York, Chicago u.a.: C. Scribner's Sons. 1933

Döring, N.: Identitäten, Beziehungen und Gemeinschaften im Internet. In: Batinic, B. (Hrsg.): Internet für Psychologen. Göttingen. 1997, S. 299-336

Dollhausen, K./ Wehner, J.: Virtuelle Bindungen. Überlegungen zum Verhältnis von sozialer Integration und neuen elektronischen Medien. In: Thiedeke, U. (Hrsg.): Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen. Wiesbaden. 2000, S. 75-93

Emirbayer, M./ Goodwin, J.: Network Analysis, culture, and the Problem of Agency. American Journal of Sociology 99, 6: 1411-1454. 1994

Galtung, J.: Structure, culture, and intellectual style: An essay comparing saxonic, teutonic, gallic and nipponic approaches. Social Science Information 10, 1981, 6: 817-856.

Garton, L./ Haythornthwaite, C./ Wellman, B.: Studying online social Networks. Journal of Computer Mediated Communication 3, 1. 1997
(URL: http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/garton.html, 19.09.2000).

Hagel, J. III/ Amstrong, A. G.: Net Gain - Profit im Netz. Wiesbaden. 1997

Heintz, B./ Müller, C.: Fallstudie „Die Sozialwelt des Internet". 1999
(URL: http://sozweber.unibe.ch/ii/virt_d.html, 19.09.2000).

Hofmann, J.: „Let a thousand proposals bloom" - Mailing-Listen als Forschungsquelle. In: Batinic, B. u.a. (Hrsg.): Online Research. Methoden, Anwendungen und Ergebnisse. Göttingen. 1999, S. 179-200

Homans, G. C.: Theorie der sozialen Gruppe. Köln und Opladen. 1960 (orig.: 1950, The Human Group. New York).

Klaus, M.: Hot dogs statt Rorty. Wie amerikanisch ist die „Amerikanisierung" der Welt? Frankfurter Allgemeine Zeitung, 21.01.98. 1998

Korenman, J./ Wyatt, N.: Group dynamics in an e-mail forum. In: Herring, Susan C. (Ed.), Computer-mediated communication – linguistic, social, and cross-cultural perspectives. Amsterdam/Philadelphia. 1996, S. 225-242

Lewin, K.: Die Lösung sozialer Konflikte. Bad Nauheim. 1953

Lorrain, F./ White H.C.: Structural equivalence of individuals in social networks. Journal of Mathematical Sociology 1, 1971, S. 49-80.

Merton, R. K.: Social theory and social structure. New York. 1957

Müller, C.: Networks of 'personal communities' and 'group communities' in different online communication services. 1999a
(URL: http://sozweber.unibe.ch/ii/virt/newcastle.html, 19.09.2000).

Müller, C.: Online Communities im Internet. Vortrag zur XI. Tagung des Berufsverbandes Deutscher Soziologinnen und Soziologen. 27.04-28.04.2001 in Bad Boll. 2001

Nadel, Siegfried F., The theory of social structure. New York. 1957

Neidhardt, F.: Themen und Thesen zur Gruppensoziologie. In: Neidhardt, F. (Hrsg.): Gruppensoziologie. Perspektiven und Materialien. Sonderheft der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie 25/1983, S. 12-34

Orthmann, C./ Näcke, L.: Die Chancen virtueller sozialer Gemeinschaften im Internet für einen interkulturellen Wissenschaftsdiskurs. In: Ohly, H. P. / Rahmstorf, G. und Sigel, A. (Hrsg.): Globalisierung und Wissensorganisation: Neue Aspekte für Wissen, Wissenschaft und Informationssysteme. Würzburg. 2000, S. 141-151

Rheingold, H.: Virtuelle Gemeinschaft: soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers. Bonn u.a. 1994

Sahlins, M. D.: Zur Soziologie des primitiven Tauschs. Berliner Journal für Soziologie 1999, 2, 149-178. (zuerst in: Michael Banton (Hrsg.): The Relevance of Models for Socail Anthropology. A.S.A. Monographs 1. London: Tavistock, darin Sahlins, M. D.: The Sociology of Primitive Exchange. 1965, 139-236).

Schweizer, T.: Perspektiven der analytischen Ethnologie. In: Schweizer, T. / Schweizer, M. und Kokot, W. (Hrsg.): Handbuch der Ethnologie. Festschrift für Ulla Johansen. Berlin: Reimer. 1993, S. 79-113

Simmel, G.: Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung. Georg Simmel Gesamtausgabe Bd. 11. Frankfurt: Suhrkamp 1908 (1992).
Stegbauer, C.: Grenzen virtueller Gemeinschaft. Strukturen internetbasierter Kommunikationsforen. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag. 2001
Stegbauer, C./ Rausch, A.: Die schweigende Mehrheit – „Lurker" in internetbasierten Diskussionsforen. Zeitschrift für Soziologie 2001a, 30: 48-64.
Stegbauer, C./ Rausch, A.: Neue Wissensproduktion durch das Internet? Vernetzung von wissenschaftlichen Diskussionsforen am Beispiel des MAILBASE-Systems. In: Bender, G. (Hrsg.): Neue Formen der Wissensproduktion. Frankfurt/New York. 2001b
Tapscott, D.: Net Kids. Die digitale Generation erobert Wirtschaft und Gesellschaft. Wiesbaden. 1998
Tönnies, F.: Gemeinschaft und Gesellschaft. Darmstadt 1887 (zitiert nach 1991, unveränderter Fortdruck der 8. Auflage von 1935).
Tönnies, F.: Einführung in die Soziologie. Stuttgart.1931 (zitiert nach 1965, Nachdruck der ersten Auflage).
Turkle, S.: Leben im Netz. Reinbek. 1998
Wasserman, S./ Faust, K.: Social Network Analysis. Methods and Applications. Cambridge. 1997 (Dritte korrigierte Auflage, zuerst 1994).
Weber, M.: Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss einer verstehenden Soziologie. Tübingen.1922a (zitiert nach 5. Aufl.).
Wellman, B.: An electronic group is virtually a social network. In: Kiesler, S. (Ed.), Culture of the Internet. Mahwah. 1996, S. 179-205
White, H. C./ Breiger, R. L.: Pattern Across Networks. Society 12, Jul./Aug. 1975, S. 68-73.
White, H. C./ Boorman, S. A./ Breiger, R. L.: Social Structure from Multiple Networks I. Blockmodels of Roles and Positions. American Journal of Sociology 1976 81, 730-780.
Wiese, L. von: System der Allgemeinen Soziologie als Lehre von den sozialen Gebilden der Menschen (Beziehungslehre). Berlin. 1968 (4. Überarbeitete Auflage, Original von 1924).