

Rezension:

Angela Tillmann

Johanna Mutzl (2005). "Die Macht von Dreien ..." Medienhexen und moderne Fangemeinschaften. Bedeutungskonstruktionen im Internet. Bielefeld. transcript, 192 Seiten, ISBN: 3-89942-374-7, EUR 25,80

Keywords:

Cultural Studies,
Populärkultur,
Medienforschung,
Virtuelle
Gemeinschaften,
Virtuelle Fan-
gemeinschaften,
Hexenbilder, Fan-
Websites,
Diskursanalyse,
Genreanalyse,
Grounded Theory

Zusammenfassung: JOHANNA MUTZL widmet sich in ihrer im englisch- und deutschsprachigen Raum durchgeführten und im Rahmen der Cultural Studies angesiedelten Studie den Bedeutungskonstruktionen der Fans der Fernsehserie "Charmed". Auf der Grundlage einer Diskurs- und Genreanalyse, einer E-Mailbefragung und Grounded-Theory-Auswertung von über 200 Fansites stellt sie überzeugend dar, wie das Internet zu neuen Produktions- und Distributionswegen sowie kreativen Gemeinschaftsbildungen *im* Medium beiträgt. Ihren Ergebnissen zufolge schreiben die Fans dem neuen Hexen- und Frauenbild in den Medien eine besondere Bedeutung für ihren realen Alltag zu. Dabei greifen sie für sich persönlich bedeutsame Diskurse auf und konstruieren durch ihre Produktivität auf ihren Fanpages und ihre sozialen Beziehungsgeflechte im Internet neue (diskursive) Räume, die MUTZL in Anlehnung an DOREEN MASSEY (1994) als "Fanspaces" bezeichnet und in einem eigenen Modell auf drei Ebenen weiter ausdifferenziert.

Inhaltsverzeichnis

- [1. Gewandelte Hexenbilder und neue Fanaktivitäten im Internet](#)
- [2. Fantum in den Cultural Studies](#)
- [2. Methodisches Vorgehen](#)
- [3. Bedeutungskonstruktionen und Beteiligungsformen von Fans im Internet](#)
- [4. Zusammenfassung](#)

[Literatur](#)

[Zur Autorin](#)

[Zitation](#)

1. Gewandelte Hexenbilder und neue Fanaktivitäten im Internet

Gemeinschaften (Communities) im Internet entstehen aus eigenem Antrieb der Mitglieder (z.B. in MUDs, Chats, Newsgroups, Mailinglisten) oder sie konstituieren sich um Inhalte herum, die sie aus den traditionellen Medien – einem "Muttermedium" (Zeitschrift, Fernsehserie) – entnehmen. Zu den sozialen Formationen der ersten Kategorie gibt es inzwischen zahlreiche Studien und Veröffentlichungen. Insbesondere die MUD-Szene (vgl. UTZ 1996; PARKS & ROBERTS 1997; GÖTZENBRÜCKER 2001; BECKER 2001), aber auch Newsgroups (vgl. PARKS & FLOYD 1996; HEINTZ 2000), Chats (vgl. BEIßWENGER 2002) und Mailinglisten (vgl. STEGBAUER 2001) wurden intensiv erforscht. Auffallend ist, dass zu Beginn vor allem der Vergleich mit Offline-Gemeinschaften im Vordergrund stand und nach Voraussetzungen für eine "richtige" Gemeinschaftsbildung im Internet gesucht wurde. Eine andere

Perspektive wählen Studien, die im Rahmen der Cultural Studies durchgeführt wurden. Sie betrachten die Online-Communities als soziale Netzwerke, die zunächst einmal den begeisterten Austausch von Fans ermöglichen (Online-Fantum; vgl. BAYM 2000; PULLEN 2000). Welche plurale Bedeutung den Online-Fangemeinschaften dabei zukommt, ist allerdings kaum erforscht. Eben diesem Phänomen hat sich die Kommunikationswissenschaftlerin Johanna MUTZL in ihrer Dissertation gewidmet, die nun im transcript Verlag in Buchform vorliegt. Motiviert durch ihre eigene Serienvorliebe, hat sie sich mit der Fangemeinschaft der Fernsehserie "Charmed" auseinandergesetzt. Dabei handelt es sich um eine Serie, die ein äußerst positives, laut MUTZL auch in vielerlei Hinsicht postfeministisches Hexenbild ausstrahlt. Im Mittelpunkt stehen drei junge und unabhängige Schwestern, die Woche für Woche mit ihren magischen Kräften gegen das Böse antreten. [1]

Die Reichweite ihrer Ergebnisse deutet sich bereits in den Kapitelüberschriften des Buches an: "Within", "Without", "Beyond". Zunächst analysiert die Autorin die innerseriellen Diskurse, also die vorherrschenden Themen innerhalb der Serie (Within), widmet sich anschließend den außerseriellen Aktivitäten der Fans, indem sie deren soziale Aktivitäten rund um das Fantum – die Sozialwelt (vgl. WINTER 1995) – beschreibt, um dann auf den Stellwert der Inhalte im Alltag und die Bedeutung der Zugehörigkeit zu einer Community einzugehen (Without). Abschließend entwickelt sie auf der Grundlage der Internetpraktiken der Fans ein hierarchisches Modell, mit dem sie neue Formen von Bedeutungskonstruktionen und Möglichkeiten der Teilnahme an Fangemeinschaften identifiziert (Beyond). [2]

2. Fantum in den Cultural Studies

MUTZL knüpft in ihrer Arbeit an eine Forschungstradition an, in deren Rahmen die populärkulturellen Produktionen von Fans nicht als realitätsfern und unreif hingestellt, sondern sehr ernst genommen werden – den Cultural Studies. Kennzeichnend für diesen Ansatz ist, dass der Prozess der Medienrezeption und -aneignung als soziales Handeln betrachtet wird, das in die Lebenspraxis von Individuen und Gemeinschaften eingebunden ist (vgl. WINTER 1997). Fans werden hier als produktive RezipientInnen verstanden, die nicht passiv mediale Texte konsumieren, sondern sich intellektuell und emotional in ein Geschehen verwickeln lassen und aktiv am Prozess der Bedeutungsproduktion bzw. am Kampf um Bedeutungen teilnehmen (vgl. JENKINS 1992; vgl. auch WINTER & MIKOS 2001). Trotz der emotionalen Verstrickungen zeigen sich die Fans äußerst anspruchsvoll und wählerisch, d.h. sie eignen sich die kommerziellen Stilmittel auf eigensinnige und z.T. widerständige Art und Weise an und entwickeln damit ein kulturelles Kapital (vgl. FISKE 1992). Die Fanpraktiken werden im Rahmen der Cultural Studies also nicht als eine Form der Unterwerfung der Jugendlichen unter die Trivialkultur gesehen, sondern als eine vielschichtige Aneignungspraxis, in der sich auch oppositionelle Lesarten wieder finden. [3]

Eine wesentliche Rolle spielt dabei der im Rahmen der Cultural Studies verwendete Kulturbegriff. Er beschränkt sich nicht auf den Bereich der Kunst

oder die kulturellen Artefakte (Hochkultur), sondern berücksichtigt vielmehr die alltägliche soziale und kulturelle Praxis. In Hinblick auf die Fankultur gilt es dann, die Texte und Praktiken des alltäglichen Fan-Lebens (Fankultur [Fan-Culture]) auf ihren symbolischen Bedeutungsgehalt zu analysieren und hierbei auch die Machtstrukturen in der Gesellschaft und Formen sozialer und kultureller Ungleichheit mit einzubeziehen und danach zu schauen, inwieweit widerständige Lesarten nicht nur einen symbolischen Charakter, sondern auch reale Auswirkungen haben. [4]

Mit der Einführung des Internets eröffneten sich für Fans nun potenziell viele neue Formen der Auseinandersetzung, des Austausches sowie der Produktion eigener Texte. Wie kreativ und vielseitig diese neuen Möglichkeiten genutzt werden und welche widerständigen Texte und Praktiken mit welchen Folgen für das "reale" Leben dabei praktiziert werden, zeigt Johanna MUTZL in ihrer Dissertation. [5]

2. Methodisches Vorgehen

Mit ihrem methodischen Vorgehen knüpft die Autorin an die methodologischen Prämissen der Cultural Studies an, die durch Bricolage und Perspektivenvielfalt gekennzeichnet sind (vgl. WINTER 2005). Dementsprechend kommen mehrere Methoden zum Einsatz: eine Diskursanalyse, eine Genreanalyse und eine E-Mailbefragung. Des Weiteren ergab sich während des Forschungsprozesses die Möglichkeit, einige zusätzliche Interviews mit Webdesignerinnen zu führen. Außerdem wurden 200 Fansites anhand der Methodologie der Grounded Theory analysiert (vgl. STRAUS & CORBIN 1996). [6]

Grundsätzlich ordnet Johanna MUTZL die Serie anhand einer Genreanalyse (vgl. TUDOR 1989; WINTER 1992) dem Genre "Mysterie" zu und macht daran deutlich, dass ein Großteil des Vergnügens in der Wiedererkennung bestimmter Genrekonventionen entsteht (vgl. WINTER 1995, S.177). Anhand der Diskursanalyse (vgl. SEITZ 1994) von einzelnen transkribierten Szenen aus 22 Folgen der TV-Serie "Charmed" arbeitet sie anschließend die vorherrschenden Inhalte in der Serie heraus, die ihr dann später als Grundlage dienen, um (a) einen Vergleich der vorherrschenden Diskurse mit den Bedeutungszuschreibungen von Fans vorzunehmen und (b) die Fragen für die E-Mailbefragung zu entwickeln. Die Fragen wurden dann auf einer eigens hierfür erstellten Website präsentiert. Die Fans wurden aufgefordert, sich diese Fragen in eine E-Mail zu kopieren und beantwortet zurück zu mailen. Im Fokus der Fanbefragung stehen: die Schwestern aus der Serie, die Internet-Fangemeinschaft und die Fanpages. Publik gemacht wurde die Studie u.a. auch durch WebdesignerInnen von Charmed-Fanpages, die einen Link zur Website setzten und andere Fans zur Mitarbeit aufriefen. [7]

Per E-Mail sind insgesamt über 700 Antworten, vor allem von 16- bis 29jährigen weiblichen Fans aus dem englischsprachigen Raum, eingegangen. Diese haben nicht nur die gestellten Fragen beantwortet, sondern darüber hinaus zahlreiche weitere Beiträge geliefert, die ebenfalls in die vorliegende Studie gingen. [8]

Um darüber hinaus auch die Intensität der Online-Aktivitäten der Fans in Erfahrung bringen zu können, wertete die Autorin anhand der Grounded Theory weiterhin 200 Fansites zu den TV-Serien Charmed, Buffy, Angel, Akte X und Star Trek aus und entwarf ein eigenes Modell, das unterschiedliche Stufen der Teilnahme an Online-Fansozialwelten aufzeigt. [9]

3. Bedeutungskonstruktionen und Beteiligungsformen von Fans im Internet

Die Auswertung der E-Mails machte deutlich, dass die Bedeutungen, die die Fans der Serie "Charmed" zuschreiben, durchweg positiv sind. Vorherrschend sind die Diskurse, welche die positive Macht der Magie, die starke, selbstsichere und eigenständige Frau oder die Familie und Schwesternschaft in den Vordergrund stellen; gegenläufige Diskurse – so macht die Autorin an einigen Beispielen deutlich – werden hingegen ausgeblendet. Im Sinne der Cultural Studies könnte das als eine subversive und in einigen Punkten sicherlich auch oppositionelle Lesart gedeutet werden. Ähnlich sieht es die Autorin, die nicht nur anhand der Bedeutungskonstruktionen der Fans, sondern auch aufgrund der eigenen Diskursanalyse zu dem Ergebnis kommt, dass Charmed sehr eindeutige Positionen bzw. Repräsentationen von Frauen anbietet, die durchaus mehr beinhalten, als nur Männern gefallen zu wollen (S.51). Wenngleich MUTZL ihren Standpunkt hier sehr überzeugend darlegen kann, bleibt aber doch offen, inwieweit die Fans sich parallel dazu nicht auch weiterhin mit einer "traditionellen Weiblichkeit" identifizieren und eine subversive Lesart bzw. postfeministische Betrachtung der Serie nur mit einigen Einschränkungen gelingen will. So ist der Autorin zwar beizupflichten, dass die Hexe "Piper" (die beliebteste Schwester in der Serie) sicherlich nicht dem typischen Bild des "Hausmütterchens" entspricht, weil sie "Karriere, ihr Hexensein und ihre Familie" vorbildlich "unter einen Hut" bringen kann – auffällig ist aber, dass sie trotz alledem einem eher traditionellen Frauenbild entspricht: Sie ist die Vorsichtige in der Familie, zurückhaltend und leise, verantwortungsbewusst, liebevoll und fürsorglich, sorgt sich meist allein um den Haushalt und ist stolze Mutter. Und auch die Betrachtung einer anderen Hauptfigur der Serie (der ältesten Schwester Prue) zeigt, dass eine postfeministische Betrachtung nur unter Vorbehalt möglich ist. Laut Autorin repräsentiert Prue in der Serie die emanzipierte Frau, wirkt (muss so wirken!?) dabei aber ernst und leidend und ist bei den Fans offenkundig am unbeliebtesten. Der im Rahmen der Cultural Studies fokussierte Machtkampf um Diskurse bzw. Kampf um Bedeutungen – in Hinblick auf die Medien geht es um mediale Repräsentationen bzw. Subjektpositionen, die den ZuschauerInnen nahe gelegt bzw. die ausgeblendet werden (vgl. HIPFL 2004) – offenbart hier nicht ein radikal verändertes, sondern ein eher modifiziertes Frauenbild, zum Preis einer nicht zu verdammenden, genüsslichen Identifikation. Ein weiterer, für bedeutend gehaltener Diskurs – die "gute, heile Familie" – scheint ebenfalls ideologisch aufgeladen und lässt kaum eine subversive Lesart zu. Aber Diskurse sind umkämpft, in diesem Sinne versteht sich diese Kritik auch als ein weiteres Deutungsangebot. [10]

Der zweite Aspekt, auf den genauer eingegangen wird, betrifft das Engagement und die Bedeutungskonstruktionen der Fans im Internet. Anhand der Analyse von 200 Fansites entwickelt die Autorin ein hierarchisches Modell, in dem sie die unterschiedliche Art und Weise der Auseinandersetzung der Fans mit der Serie sowie deren Bedeutungskonstruktionen festhält. Sie differenziert zwischen Fanspace, Fanplace und Fanstage, die sich – in dieser Reihenfolge gelesen – durch eine immer engagiertere Beteiligung und neue Dimensionen von Bedeutungskonstruktionen auszeichnen. Die Ebenen werden von der Autorin sehr trefflich mit den Begriffen "read" (Fanspace), "play" (Fanplace) und "live" (Fanstage) beschrieben. Herausgestellt werden damit die unterschiedlichen Beteiligungsformen: vom reinen Lesen und Aneignen von Wissen (read) über eine ausschließlich spielerische Beschäftigung mit den Inhalten (play) hin zu einem produktiven und kreativen Engagement (live), in dessen Rahmen sich die Fans selbst inszenieren und konstruieren, ganz im Sinne einer "performativen Identität" (BUTLER 1990). Der bereits angesprochene Kampf um Bedeutungen findet dabei auf allen Ebenen statt. Er manifestiert sich auf der ersten Ebene (Fanspace) in der Gestaltung und individuellen Rezeptionsweise, auf der zweiten Ebene (Fanplace) werden die Bedeutungen dann in der Diskussion und durch eigene Produktionen (Fanplace) geschaffen und auf der obersten Ebene (Fanstage) treten die Fans als ExpertInnen auf und können "Rangtitel" für besonders aktive Mitglieder erhalten. Das Modell führt anschaulich vor Augen, dass das Vergnügen für Fans nicht im Anschluss an die Rezeption endet, sondern Websites ganz neue – unterschiedlich intensiv genutzte – Formen des Erlebens und der Teilnahme an Gemeinschaften bieten. Darüber hinaus zeigt das Modell auch, dass es den Fans im Internet möglich ist, sich mit eigenen Bedeutungskonstruktionen einzubringen und ihr favorisiertes "Hexentum" auszugestalten. [11]

In Hinblick auf den Gemeinschaftsaspekt, der seit Howard RHEINGOLDS eher anekdotisch verfasstem Buch "The Virtual Community" (1993) intensiv diskutiert wird, kann die Autorin empirisch belegen, dass die Fans das Internet nutzen, um sich ihr eigenes soziales Netzwerk [Social Network] zu schaffen, "in das persönliche Gefühle eingebracht und in dem persönliche Beziehungen gefestigt werden" (MUTZL, S.140). Insgesamt arbeitet sie fünf Punkte heraus, die zeigen, welche Bedeutung die Teilnahme an Fangemeinschaften für Fans hat. Sie finden hier (a) vielfältige Anregungen und (b) soziale Anerkennung, können sich (c) kreativ ausdrücken, fühlen sie (d) ernst genommen und verstanden und können (e) Beziehungen und Freundschaften knüpfen. Damit macht Johanna MUTZL sehr überzeugend deutlich, dass das Internet für Fans neue Potenziale zur gemeinsamen Ausgestaltung persönlicher Interessen und Leidenschaften bereithält. [12]

4. Zusammenfassung

Insgesamt vermittelt uns die Autorin in ihrem Buch einen spannenden und differenzierten Einblick in die mediale Modifizierung des Hexen- und Frauenbildes, das von Fans in ihren Alltag transformiert, mit eigenen Bedeutungen versehen wird und im Rahmen von Fansites und Online-Fanggemeinschaften einen kreativen Ausdruck findet. Johanna MUTZLs Ergebnisse öffnen uns den Blick für die häufig zunächst unverständlichen Aktivitäten von Fans und zeigen ein weiteres Mal, dass Fans aktive und produktive RezipientInnen sind, die inzwischen auch die neuen Möglichkeiten des Internet engagiert und kreativ zur Herausbildung neuer sozialer Netzwerke zu nutzen wissen. Darüber hinaus leistet das Buch einen weiteren wichtigen Beitrag zur Etablierung der Cultural Studies im deutschsprachigen Raum. Die im Rahmen dieser Studien favorisierte mehrperspektivische methodische Herangehensweise ist auch von Johanna MUTZL erfolgreich im Rahmen einer Genre-, Diskurs- und Grounded-Theory-Analyse praktiziert worden und zeigt einige interessante Wege zur Erforschung des Phänomens Online-Fanggemeinschaften auf. Sie ermöglicht es ihr, sowohl die innerseriellen Diskurse als auch die außerseriellen sozialen und gestalterischen Aktivitäten der Fans zu erfassen. Das von ihr entwickelte und an 200 anderen Fansites getestete Modell zur Analyse von Online-Fanaktivitäten stellt darüber hinaus eine viel versprechende Grundlage für zukünftige Studien über Online-Fanggemeinschaften dar. [13]

Literatur

- Baym, Nancy (2000). Vom Heimatdorf zum Großstadtdschungel. In Ulrich Thiedecke (Hrsg.), *Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen* (S.292-312). Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Becker, Barbara (2001). Virtuelle Gemeinschaften: Ein Mythos? In Reinhard Keil-Slawik (Hrsg.), *Digitale Medien und gesellschaftliche Entwicklung. Arbeit, Recht und Gemeinschaft der Informationsgesellschaft* (S.193-211). Münster: Waxmann.
- Beißwenger, Michael (Hrsg.) (2002). *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein Forschungsfeld*. Band 1 und Band 2. Stuttgart: ibidem-Verlag.
- Butler, Judith (1990). *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge.
- Fiske, John (1992). The Cultural Economy of Fandom. In Linda Lewis (Hrsg.), *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media* (S.30-49). London: Routledge.
- Götzenbrucker, Gerit (2001). *Soziale Netzwerke und Internet-Spielwelten. Eine empirische Analyse der Transformation virtueller Gemeinschaften in realweltliche Gemeinschaften am Beispiel von MUDs (Multi User Dimensions)*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Heintz, Bettina (2000). Gemeinschaft ohne Nähe? Virtuelle Gruppen und reale Netze. In Udo Thiedecke (Hrsg.), *Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen* (S.188-243). Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Hipfl Brigitte (2004). Medien – Macht – Pädagogik: Konturen einer Cultural-Studies-basierten Medienpädagogik, illustriert an Reality-TV-Sendungen. *Medienpädagogik. Online-Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 3 (25. Februar 2004). Verfügbar über: <http://www.medienpaed.com/03-2/hipfl03-2.pdf> [Zugriff: 22.06.2004].
- Jenkins, Henry (1992). *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Massey, Doreen (1994). *Space, Place and Gender*. Cambridge: Polity Press.

- Parks, Malcom R. & Roberts, Lynne D. (1997). *"MakingMOOsic": The Development of Personal Relationships On-line and A Comparison To Their Off-line Counterparts*. Paper presented at the Annual Conference of the Western Speech Communication Association. Monterey, California 1997. Verfügbar über: http://www.fragment.nl/mirror/various/Parks_et_al.1997.Making_moosic.htm [Zugriff 08.04.2004].
- Pullen, Kirstin (2000). I-love-Xena.com: Creating Online Fan Communities. In David Gauntlett (Hrsg.), *Web.Studies: Rewiring Media Studies For The Digital Age* (S.52-61). New York: Arnold.
- Rheingold, Howard (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. New York, Addison-Wesley; Verfügbar über: <http://www.well.com/user/hlr/vcbook/index.html> [Zugriff: 08.08.2001].
- Seitz, Rita (1994). "Prisoner of Gender" or "Prisoner of Discourse"? Diskurstheoretische Analyse sozialwissenschaftlicher Daten. In Angelika Diezunger, Hedwig Kitzer, Ingrid Anker, Irma Bingel, Erika Haas & Simone Odierna (Hrsg.), *Erfahrung mit Methode. Weg sozialwissenschaftlicher Frauenforschung* (S.183-199). Freiburg: Kore.
- Stegbauer, Christian (2001). *Grenzen virtueller Gemeinschaft. Strukturen internetbasierter Kommunikationsforen*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Strauss, Anselm L. & Corbin, Juliet (1996). *Grounded Theory: Grundlagen Qualitativer Sozialforschung*. Weinheim: Beltz/PVU. (Orig. 1990)
- Tudor, Andrew (1989). *Monsters and Mad Scientists. A Cultural History Of The Horror Movie*. Oxford: Blackwell.
- Utz, Sonja (1996). *Kommunikationsstrukturen und Persönlichkeitsaspekte bei MUD-Nutzern*. Verfügbar über: <http://www.tu-chemnitz.de/phil/psych/professuren/sozpsy/Mitarbeiter/Utz/Diplom1.htm> [Zugriff 11.10.2004].
- Winter, Rainer (1992). *Filmsoziologie. Eine Einführung in das Verhältnis von Film, Kultur und Gesellschaft*. München: Quintessenz.
- Winter, Rainer (1995). *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*. München: Quintessenz.
- Winter, Rainer (1997). Vom Widerstand zur kulturellen Reflexivität. Die Jugendstudien der British Cultural Studies. In Michael Charlton & Silvia Schneider (Hrsg.), *Rezeptionsforschung. Theorien und Untersuchungen zum Umgang mit Massenmedien* (S.59-72). Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Winter, Rainer (2005). Cultural Studies. In Lothar Mikos & Claudia Wegener (Hrsg.), *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch* (S.50-57). Konstanz: UVK.
- Winter, Rainer & Mikos, Lothar (Hrsg.) (2001). *Die Fabrikation des Populären. Der John-Fiske-Reader*. (Reihe: Cultural Studies, Bd. 1). Bielefeld: Transcript.

Zur Autorin

Angela TILLMANN hat an der Universität Bielefeld
Diplompädagogik, Psychologie und Soziologie
studiert. Nach ihrem Studium arbeitete sie als
Online-Redakteurin bei DigiVison
Bösch&Grafe in Köln, wo sie eine
Online-Community für Mädchen (www.lizzynet.de)
konzipierte und betreute. Seit Dezember 2000 ist
sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin an der
Universität Dresden tätig. Ihre
Forschungsinteressen liegen auf den Gebieten
Medienpädagogik, Mediensozialisation, Medien
und Geschlecht und Internetforschung. In ihrer
Dissertation beschäftigt sie sich mit informellen
Lernprozessen im Internet und
Identitätsspielräumen von und für Mädchen in
einer virtuellen Gemeinschaft.

Kontakt:

Dipl.-Päd. Angela Tillmann

Technische Universität Dresden
Fakultät Erziehungswissenschaften
Medienpädagogik
D-01062 Dresden

E-Mail: angela.tillmann@mailbox.tu-dresden.de

URL: <http://www.tu-dresden.de/erzwiae/mp/start.htm>

Zitation

Tillmann, Angela (2006). Rezension: Johanna Mutzl (2005). "Die Macht von Dreien ..." Medienhexen und moderne Fanggemeinschaften. Bedeutungskonstruktionen im Internet [13 Absätze]. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 7(2), Art. 28, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0602287>.