

Rezension:

*Thomas Link*

**Michael Jäckel & Manfred Mai (Hrsg.) (2005). Online-Vergesellschaftung? Mediensoziologische Perspektiven auf neue Kommunikationstechnologien.** Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 224 Seiten, ISBN: 3-531-14583, EUR 24.90

**Keywords:**

Mediensoziologie,  
Internet,  
Informations- und  
Kommunikationstechnologien (IKT),  
Vergesellschaftung,  
Kommunikation,  
Interaktion, Netzwerkanalyse,  
Interaktivität,  
Social Design,  
Open Source  
Software, Wissensmanagement,  
PowerPoint

**Zusammenfassung:** Der vorliegende Band ging aus einer Veranstaltung der Sektion Mediensoziologie beim 32. Kongress der DGS 2004 in München hervor. Er beinhaltet Arbeiten, die sich auf unterschiedliche Weise mit soziologischen Aspekten des Einsatzes von Informations- und Kommunikationstechnologien beschäftigen. Die Bandbreite reicht von Studien zum Einsatz von PowerPoint und technikgestütztem Wissensmanagement in Betrieben bis hin zur Übertragung des Personenkonzepts in den virtuellen "Raum". Was der Band möglicherweise nur bedingt leistet, ist eine Weiterführung des als dritte Position jenseits von Technik- und Kulturdeterminismus angedachten Konzepts einer technischen Vergesellschaftung.

**Inhaltsverzeichnis**

- [1. Das Internet als Problem der Mediensoziologie](#)
- [2. Die Beiträge](#)
  - [2.1 Technikgestützte Interaktion, internetvermittelte Kommunikation](#)
  - [2.2 Strukturelle Kopplungen](#)
  - [2.3 Open Source Software](#)
  - [2.4 Detailstudien: Wissensmanagement und PowerPoint](#)
- [3. Das Problem der Mediensoziologie mit dem Internet](#)

[Literatur](#)

[Zum Autor](#)

[Zitation](#)

## 1. Das Internet als Problem der Mediensoziologie

Der vorliegende Band ist aus einer Veranstaltung der Sektion Mediensoziologie beim 32. Kongress der DGS 2004 in München mit dem Titel "Neue Kommunikationstechnologien und Prozesse der Vergesellschaftung" hervorgegangen – die [damaligen fünf Vorträge](#) wurden für das Buch um fünf weitere Beiträge ergänzt. Dieser Umstand hat zur Folge, dass die einzelnen Arbeiten sich dem Thema von sehr unterschiedlichen Seiten her nähern, dabei aber auch Ähnliches unterschiedlich thematisieren. [1]

Das Ähnliche besteht in Verweisen auf Georg SIMMEL und Max WEBER in Diskussionen der Brauchbarkeit von Begriffen wie "Gemeinschaft" oder "Gruppe" zur Beschreibung internetvermittelter Netzwerke. Diese Bezugspunkte waren im damaligen Call for Papers festgelegt und werden im Einleitungskapitel wiederholt. Der Begriff der Vergesellschaftung wird einerseits auf SIMMEL zurückgeführt und

zum anderen an Günter BURKARTs (2000) Analyse des Mobiltelefons festgemacht, wobei BURKART damit eine dritte Position zwischen Technik- und Kulturdeterminismus meint. [2]

Das Internet ist im deutschsprachigen Raum seit Mitte der 1990er Jahre Thema soziologischer Analysen, was sich in einigen dem vorliegenden Band teils durchaus ähnlich strukturierten Sammelbänden (etwa GRÄF & KRAJEWSKI 1997; THIMM 1999) widerspiegelt. Von diesen unterscheidet sich der vorliegende Band durch den expliziten Verweis auf eine bestimmte theoretische Position und die Rückbindung an die genannten soziologischen Klassiker, wobei sich die versammelten Beiträge gerade in dieser Hinsicht in den Augen des Rezensenten kaum zu einem stimmigen Ganzen zusammenfügen wollen. Beispielsweise machen die Beiträge von Christian STEGBAUER, zu dem sich eine Vorstudie in dem Band von THIMM (1999) findet, oder Udo THIEDEKE deutlich, dass dieser Band eher als Weiterführung zuvor geleisteter Arbeiten, denn als Grundlegung einer grundsätzlich neuen Position gewertet werden sollte. [3]

## **2. Die Beiträge**

### **2.1 Technikgestützte Interaktion, internetvermittelte Kommunikation**

Drei Beiträge behandeln zentral die Frage der Interaktion. Während Ruth AYASS sich dem Problem des Gegenübers bei technikgestützter Interaktion widmet, beschäftigt sich Uwe MATZAT mit der Frage des Wechselspiels von Online- und Offline-Kommunikation in sozial eingebetteten Online-Gruppen. Christian STEGBAUER wendet hingegen das Instrumentarium der Netzwerkanalyse auf zwei Formen von internetvermittelter Kommunikation an. [4]

Nach WEBER setzt "soziale Interaktion" die Gegenwart eines leiblichen Gegenübers voraus. Ruth AYASS diskutiert in ihrem Beitrag "Interaktion ohne Gegenüber?" Interaktionsformen, welche diese Prämisse problematisieren, indem sie fragt, ab wann von einem Gegenüber bzw. von einer Interaktion gesprochen werden könne. Schritt für Schritt entfernt sie sich vom Bild einer direkten Interaktion, indem sie zunächst Interaktionen mit abwesenden Anwesenden, danach Interaktionen ohne "leibhaftiges" Gegenüber und zuletzt ohne "menschliches" Gegenüber diskutiert. Die Autorin gelangt zu der Schlussfolgerung, dass das Gegenüber nicht Voraussetzung, sondern Produkt von interaktiven Vorgängen sei und es insofern keine Interaktion ohne Gegenüber gebe. So interessant die Diskussion der unterschiedlichen Interaktionsformen auch sein mag, so wenig überzeugend ist diese Conclusio, bleibt die Autorin doch eine Definition "interaktiver Vorgänge" schuldig. [5]

Mit Schwerpunkt auf Online-Gruppen, deren Mitglieder auch offline Beziehungen pflegen (somit in eine "reale" Sozialstruktur eingebettet sind), und unter Bezugnahme auf die Theorie der rationalen Handlungswahl diskutiert Uwe MATZAT zwei zentrale Probleme der Online-Interaktion: das "Trittbrettfahrerproblem", d.h. Teilnehmende können von der Arbeit anderer profitieren, ohne selbst einen Beitrag zu leisten, und das "Vertrauensproblem",

womit in diesem Kontext zunächst die Ungewissheit von Reziprozität gemeint ist. MATZAT stellt drei Modelle zur Erklärung der Wechselbeziehung zwischen diesen Problemen der Online-Interaktion und der sozialen Einbettung vor: das Reputationsmodell (bei sozialer Einbettung geht die Teilnahme an der Online-Kommunikation mit einem Reputationsgewinn in der Offline-Kommunikation einher), das Modell der Normentstehung nach COLEMAN (Normen entstehen in zwei Schritten, Wunsch nach Norm sowie Verwirklichung, welche durch die soziale Einbettung wahrscheinlicher würde) und eine Theorie relationaler Signale (Verhaltensweisen dienen den Interaktionspartnern als Information über Gruppenmitglieder, woraus sich Möglichkeiten der Verhaltenssteuerung ergeben). MATZAT selbst merkt einschränkend an, dass zur Erklärung der beschriebenen Zusammenhänge mehr empirische Forschung notwendig wäre. Er sieht ein gesellschaftspolitisches Potenzial dieser Forschungsrichtung, um die Fragen zu beantworten, welche Formen der Internetnutzung wir möchten und was getan werden muss, damit die gewünschten Effekte wahrscheinlicher werden. [6]

Christian STEGBAUER widmet sich in seinem Beitrag den sozialen Formen im Internet, wobei er zunächst die Brauchbarkeit der Begriffe Gemeinschaft und Gruppe diskutiert und danach zum Netzwerkbegriff gelangt, womit er ein abstraktes, für jegliche Beziehungsform offenes Konzept meint. Im Weiteren analysiert er die Beziehungsstruktur eines Chats und eines Forums, charakterisiert die Positionen Zentrum, Multiloge und Peripherie und schließt mit der Aussage, dass eine Gemeinschaft im eigentlichen Sinn nicht entstehe, es stattdessen zur Ausbildung einer Vielzahl von Beziehungsformen komme. Die Eckpfeiler dieses Texts beschrieb STEGBAUER bereits in einem Beitrag im oben erwähnten Band von THIMM (1999). Neu ist hier vor allem die explizitere Darstellung der Methode der Netzwerkanalyse. Was mir als interessierendem, aber in dieser Methode unbewandertem Leser an dieser Stelle fehlt, ist eine Kontrastierung der präsentierten Netzwerkanalysen mit jenen von analogen "Offline-Netzwerken". Ein möglicher Einwand betrifft zudem die Tauglichkeit der vorgestellten Beispiele: Der Chat war auf eine Stunde beschränkt und STEGBAUER macht klar, dass ein Teil der zuletzt dominanten Diskutanten offenbar unter falschen Voraussetzungen daran teilnahm – was eine Gemeinschaftsbildung sicherlich nicht förderte. Das Forum erweckt hingegen nicht den Eindruck einer akzeptierten Kommunikationsplattform. STEGBAUER erwähnt für einen Zeitraum von 14 Monaten 179 Teilnehmende, die insgesamt 599 Mitteilungen in 260 Threads generierten, wobei ein Großteil der Nachrichten Informationsmails ohne Antworten gewesen seien. Selbst wenn diese Informationsmails nicht herausgerechnet werden, bleiben lediglich 3,3 Nachrichten je Teilnehmenden bzw. 2,3 je Thread. Selbst wenn die Hälfte der Teilnehmenden Lurker (also Peripherie ohne Beteiligung) gewesen wären, erschiene mir die Zahl der abgeschickten Nachrichten noch immer als zu gering, um hiervon eine nicht-triviale soziale Formungskraft zu erwarten. Als herausragendes Merkmal könnte so allenfalls die geringe Kommunikationsdichte benannt werden. [7]

## 2.2 Strukturelle Kopplungen

Die nachfolgenden drei Beiträge bemühen sich um eine umfassendere theoretische Analyse der Vergesellschaftung durch Online-Medien, wobei sie begrifflich eng an Niklas LUHMANN anschließen. Tilmann SUTTER geht es um eine Reformulierung des Verhältnisses von Medien und Subjekten. Udo THIEDEKE beschreibt ausgehend von LUHMANN ein Konzept virtualisierter Personen. Andreas SCHELSKE nutzt seinerseits LUHMANNsche Konzepte zur Analyse der formenden Logik von Kommunikationssoftware im Sinn eines Social Design. [8]

Ausgehend von einer kurzen Erörterung des soziologischen Vergesellschaftungsbegriffs und dabei auf MARX, WEBER, SIMMEL, aber auch auf HABERMAS und MEAD verweisend, diskutiert Tilmann SUTTER das Verhältnis von Vergesellschaftung und Medienkommunikation. Er hält den sozialwissenschaftlichen Medientheorien vor, mediale Kommunikationsformen und Arten des Umgangs damit nicht sorgfältig genug zu trennen, und schlägt mit LUHMANN ein Modell struktureller Kopplung vor, um besser unterscheiden zu können, "wie Subjekte mit Medien umgehen [...] und wie Medien Subjekte adressieren, einbeziehen und beteiligen" (S.15). SUTTER stellt die Frage, ob die Interaktivität der Neuen Medien mehr als Inklusion beschrieben werden könne. Die genannten Beispiele für Interaktivität bzw. Partizipation bleiben dabei tendenziell dem Modell eines mit Online-Kommunikation angereicherten bzw. individualisierten Massenmediums verhaftet. [9]

Ansetzend mit der Frage, ob es sich bei jener Online-Vergesellschaftung nicht um ein Spezialproblem von Techno-Eliten, Internet-Freaks oder Netizens handle, diskutiert Udo THIEDEKE einige mit der Virtualisierung einhergehende Problembereiche wie etwa Identität, Mitgliedschaft oder Akzeptanz. Ausgehend vom LUHMANNschen Personenkonzept, wobei "Person" grob vereinfachend etwa als systeminterne Repräsentation psychischer Systeme bzw. Individuen paraphrasiert werden könnte, beschreibt THIEDEKE eine Form von "Persona" als virtualisierte Person: "Nur verschwindet hier im Cyberspace nicht das Individuum in der Form Person, sondern die Person in der Persona. [...] Im Cyberspace interagieren *vermöglichte Beschreibungen*, die sich selbst und ihre Umwelt durch Beschreibungen gestalten und steuern. *Die Welt ist Code*" (S.82). Im Kern ist damit angesprochen, dass die virtuellen Repräsentationen von Personen im Sinn einer "Imagoidentität" konstruiert würden. Der Autor schließt mit der Vermutung, dass diese Weisen der bewussten Konstruktion einer Selbstrepräsentation zum Alltagsphänomen werden und somit in die "Offline-Welt" übergreifen könnten. [10]

Sowohl bei SUTTERS als auch bei THIEDEKES Darstellung dominiert der Aspekt der Anonymität bzw. Unpersönlichkeit von Online-Kommunikation und die Möglichkeit eines Spiels mit Identitäten. Wenngleich beide Autoren bestimmte Aspekte einer Online-Vergesellschaftung treffend beschreiben, erscheint ihre Darstellung dennoch einseitig bestimmten Aspekten der Internetnutzung verhaftet. Insbesondere THIEDEKE orientiert sich meiner Einschätzung nach zu sehr an Weisen der privaten Internetnutzung, blendet wirtschaftlich motivierte

bzw. professionelle Nutzungsformen aus und lässt auch technische Authentifizierungsverfahren bzw. gesetzliche Maßnahmen (etwa Impressums- bzw. Offenlegungspflicht bei Webseiten) oder die Rückbindung an Offline-Kontakte (beispielsweise bei Vernetzungsplattformen wie etwa [OpenBC/Xing](#), bei denen persönliche Einladungen und die Bestätigung vorangegangener Kontakte eine zentrale Rolle spielen) zur Sicherstellung der (realweltlichen) Identität unberücksichtigt, womit den mit der Virtualisierung einhergehenden Unsicherheiten entgegengewirkt werden soll. [11]

Nach einer kurzen Geschichte des Hypertext, dessen Ursprung in dieser Darstellung bei Vannevar BUSHs Memex System verortet wird, stellt Andreas SCHELSKE Formen von Socialware vor, um schließlich das Konzept des Social Design zu problematisieren, wobei er in zentralen Punkten auf LUHMANNsche Begrifflichkeiten zurückgreift. Kontrovers ist dabei beispielsweise die Charakterisierung von E-Mail als Socialware, da E-Mail per se über keine die Kommunikation anreichernde bzw. die Vernetzung fördernde Logik verfügt und somit eigentlich nur Kommunikationsmedium ist. Wenngleich der Begriff mit einer gewissen Unschärfe verbunden ist, scheint er mir doch sehr eng an gemeinschaftliche Webservices wie etwa Wiki, Blog, Plattformen zur Vernetzung<sup>1</sup> oder einer kollaborativen Informationspflege<sup>2</sup> verbunden zu sein, die gerne auch unter dem Begriff Web 2.0 subsumiert werden. Laut Christopher ALLEN (2004) wurde der Begriff zum ersten Mal 1987 verwendet und erst nach 2000 populär, was eine Anwendung des Begriffs auf E-Mail als Retrofitting erscheinen ließe. Die Ausführungen zum Social Design, das im weitesten Sinn als Gestaltung von Umweltbedingungen zur Verhaltenssteuerung verstanden werden könnte, sprechen viele interessante Themen an, erscheinen in letzter Konsequenz aber etwas holzschnittartig. Zudem ist das Konzept des Social Design nicht auf Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) beschränkt, wobei das spezifisch Neue im Text vielleicht zu wenig herausgearbeitet wurde. [12]

### 2.3 Open Source Software

Gleich zwei Beiträge beschäftigen sich mit der Entwicklung von Open Source Software<sup>3</sup> (OSS). Bei Jochen GLÄSER dient sie neben der wissenschaftlichen Gemeinschaft als ein Beispiel für produzierende Gemeinschaften. Gerd SEBALDs Interesse liegt hingegen in der Suche nach einer angemessenen Begrifflichkeit. [13]

Jochen GLÄSERs Beitrag setzt beim populären Begriff der virtuellen Gemeinschaft an, dem unter Einforderung begrifflicher Strenge zunächst ein Gemeinschaftskonzept nach Ferdinand TÖNNIES gegenübergestellt wird, um dann den Begriff virtueller Gemeinschaften auf zwei "produzierende Gemeinschaften"

---

1 Wie etwa: <http://www.friendster.com/>, <http://www.myspace.com/> oder in einem professionellen Kontext: <http://www.xing.com/>.

2 Etwa: <http://del.icio.us/>.

3 Die Begriffe Free Software und Open Software werden hier von mir synonym verwendet. Zur genauen Unterscheidung siehe <http://www.gnu.org/philosophy/free-software-for-freedom.html>.

anzulegen: die wissenschaftliche Gemeinschaft und die "Open Source Software produzierende Gemeinschaft". [14]

Gerd SEBALD wählt einen anderen Weg und prüft zunächst zwei Analogien – große Schriftreligionen und "imagined communities" nach GELLNER bzw. ANDERSON – auf ihre Tauglichkeit zur Beschreibung von OSS-Entwicklern und -Entwicklerinnen, wobei ihm nur zweites brauchbar erscheint. In weiterer Folge grenzt er die Gruppe der OSS-Entwickler und -Entwicklerinnen von der Konstruktion nationaler Gemeinschaften ab, um schließlich den Begriff einer "homogenen Medialvergesellschaftung" (S.101) zur Beschreibung vorzuschlagen. [15]

Gegen beide Beiträge könnte kritisch eingewendet werden, dass hier möglicherweise gewisse Selbststilisierungen nicht klar von der Praxis der Programmnutzung und -produktion unterschieden werden. So ist es richtig, dass etwa Richard STALLMAN (1999) an zentralen Stellen auf eine "Community" verweist und auch den Ursprung der Idee freier Software mit dem Zusammenbruch einer ursprünglichen Hacker Community, wie er sie selbst in den 1970er Jahren erlebt hat, in Verbindung bringt, doch ist die Situation heute doch komplexer und vielschichtiger. Zwar ist etwa das Bild einer Gemeinschaft von Freiwilligen wahrscheinlich nicht falsch, aber eben auch nicht ganz stimmig, da insbesondere bei den größeren, erfolgreichen Projekten wie beispielsweise dem Linux-Kernel viele dieser "Freiwilligen" bei entsprechenden Firmen angestellt sind und die Produktion von OSS für diese Firmen Teil ihrer Geschäftsstrategie ist. Dazu kommt, dass je nach Lizenz offene Software auch mit kommerziellen Produkten vertrieben werden kann, so enthält beispielsweise das [MacOS](#) OSS bzw. der Betriebssystemkern ist selbst freie Software. Zudem engagieren sich Firmen wie [IBM](#), [Novell](#)<sup>4</sup> oder [Google](#) aus unterschiedlichen Gründen für OSS. Diese Beispiele deuten zum einen auf eine Professionalisierung der OSS-Entwicklung hin, und sie machen zum anderen deutlich, dass sich die Trennung zwischen freier und proprietärer Software weniger in einer Unterscheidung der Nutzenden als viel mehr in den Anwendungskontexten dieser Software widerspiegelt. Vor diesem Hintergrund hätten die Autoren möglicherweise klarer kennzeichnen müssen, auf welchen Personenkreis genau sich ihre Aussagen beziehen. Für einen Teil der OSS-Entwickler und -Entwicklerinnen sind ihre Ausführungen sicherlich zutreffend. [16]

Doch selbst auf einer konzeptionellen Ebene ist die Unterscheidung zwischen freier und proprietärer Software weniger eine Unterscheidung zwischen Community oder nicht, sondern jene, ob Software bzw. deren Quellcode ein öffentliches Gut oder aber Privateigentum sein soll. Der Umstand, dass es heute juristisch geprüfter Lizenzmodelle (z.B. GNU Public License) sowie formeller Strukturen braucht, um diesen Gedanken weiterzutragen, der in den 1970er Jahren noch keiner Formalisierung bedurfte, macht deutlich, dass auch hier eine Art Vergesellschaftung stattgefunden hat. [17]

---

4 So hat Novell 2003 die Linux Distribution SuSE übernommen.

## **2.4 Detailstudien: Wissensmanagement und PowerPoint**

Einen gänzlich anderen Zugang zum Generalthema wählt Roger HÄUSSLING, der sich mit dem Einsatz von IKT zum Wissensmanagement in Unternehmen mit Hauptaugenmerk auf das Spannungsfeld zwischen Steuerung und Aneignung der IKT durch die Belegschaft beschäftigt, und dabei beim Konzept einer Community of Practice ansetzt. Kernstück des Texts ist eine Falldarstellung eines Projekts zur Implementierung von Wissensmanagementmaßnahmen in einem Sales Support Center, wobei die Einführung einer "intelligenten IT-Platt-Form" (S.106) mit organisatorischen und sozialen Maßnahmen ergänzt werden sollte. Der Text bietet eine interessante Fallanalyse, in der anhand eines konkreten IKT-Einsatzes auch ideologische Aspekte von Wissensmanagement sowie Paradoxien des IKT-Einsatzes dargelegt werden. Als Kritikpunkt könnte eventuell angeführt werden, dass die Darstellung des Konflikts zwischen Management und Belegschaft wohl wegen der gestrafften Form für die Lesenden teils geringfügig überzogen erscheinen könnte, zumal die Implementierung sowie die Datenerhebung noch nicht abgeschlossen sind. [18]

Nicole ZILLIEN lenkt den Blick auf ein konkretes Instrument technikgestützter Vergesellschaftung: die PowerPoint-Präsentationssoftware. In ihrem gut strukturierten Text geht sie zunächst der Geschichte dieses Softwarepakets sowie dem öffentlichen Diskurs dazu nach, wobei die zentrale Frage ist, ob dem Programm eine bestimmte Verwendungsweise inhärent ist (was als Technikdeterminismus interpretiert werden könnte) oder ob die Verwendungsweise Resultat eines sozialen Aneignungsprozesses ist (womit ein Sozialdeterminismus angesprochen wäre). Den Leitfaden bilden dabei kritische Arbeiten zur Verwendung von PowerPoint wie beispielsweise von Edward TUFTE (2003, 2006), der auf die geringe Informationsdichte derartiger Präsentationen gegenüber anderen Vortragsformen hinweist. ZILLIENS eigenes Anliegen ist dabei, die Theorie der Strukturierung nach Anthony GIDDENS auf dieses Phänomen anzuwenden. Interessant an ihrer Darstellung ist etwa die Parallelisierung der Verbreitung von PowerPoint-Präsentationen mit dem Wandel des Verständnisses von Wissenschaftler(inne)n als Unternehmer(inne)n sowie der Hinweis auf eine verstärkte Orientierung am Leitbild einer Business-Communication. Wenn die Autorin zum Schluss ihres Beitrags schreibt, dass ein Wandel von Vermittlungsstrukturen nicht ausgeschlossen sei, würde man sich eventuell wünschen, dass sie dieser Deutung vielleicht noch einige Sätze gewidmet hätte. [19]

## **3. Das Problem der Mediensoziologie mit dem Internet**

IKT formen unser Leben, indem wirtschaftliche oder administrative Abläufe, Erziehung bzw. Ausbildung (E-Learning), aber auch politische Prozesse (Information, Organisation, Abstimmung) sowie Bereiche des Privatlebens technisch gestützt verrichtet und beispielsweise "ins Internet verlagert" werden. Diese Technisierung macht zahlreiche Lebensbereiche einer umfassenden Rationalisierung prinzipiell zugänglich, und sie verändert auch die Bedeutung von Raum und Zeit für soziale Interaktionen. Dem stehen den Planungsintentionen

teils widersprechende Aneignungsformen der Menschen gegenüber. Gleichzeitig werden Online-Medien genutzt, um Kontakte zu knüpfen oder bestehende Zusammenschlüsse zu stärken. Die Texte sind für sich genommen alle lesenswert, sofern sie dem eigenen Arbeitsgebiet bzw. Interessensfeld entsprechen. Als Einheit hinterlassen sie dennoch einen zwiespältigen Eindruck. In der Einleitung werden wir aufgefordert, den Blick auf neue soziale Phänomene zu richten, die ohne das Vorhandensein von Technik nicht vorstellbar wären, und es wird das Konzept einer technischen Vergesellschaftung zitiert. Dieses Konzept bleibt an dieser Stelle aber vielleicht zu vage ausformuliert und so darf man frei vermuten, dass damit eine vor allem mikrosoziologische Perspektive angesprochen wäre, die das Augenmerk auf die technisch gestützte Formung sozialen Handelns legt, wobei weder einem Technik- noch einem Kulturdeterminismus das Wort geredet werden soll (BURKART 2000, S.210). Allerdings wird eine eben solche Analyse nur von wenigen Beiträgen überzeugend geleistet. [20]

## Literatur

Allen, Christopher (2004). Tracing the evolution of social software. *Life with Alacrity*. Verfügbar über: [http://www.lifewithalacrity.com/2004/10/tracing\\_the\\_evo.html](http://www.lifewithalacrity.com/2004/10/tracing_the_evo.html) [Datum des Zugriffs: 22.11.2006].

Burkart, Günter (2000). Mobile Kommunikation – Zur kulturellen Bedeutung des "Handy". *Soziale Welt*, 51, 209-232.

Gräf, Lorenz & Krajewski, Markus (Hrsg.) (1997). *Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk*. Frankfurt/M.: Campus.

Stallman, Richard (1999). The GNU operating system and the free software movement. In Chris DiBona, Sam Ockman & Mark Stone (Hrsg.), *Open sources: Voices from the open source revolution*. Sebastopol: O'Reilly Media. Verfügbar über: <http://www.oreilly.com/catalog/opensources/book/stallman.html> [Datum des Zugriffs: 12.10.2006].

Thimm, Caja (Hrsg.) (1999). *Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

Tufte, Edward (2003). PowerPoint is evil. *Wired 11.09*. Verfügbar über: <http://www.wired.com/wired/archive/11.09/ppt2.html> [Datum des Zugriffs: 22.11.2006].

Tufte, Edward (2006). *The cognitive style of PowerPoint* (2. Auflage). Cheshire: Graphics Press.

## Zum Autor

Thomas LINK, Studium der Soziologie,  
Universitätsassistent an der Besonderen  
Einrichtung für medizinische Aus- und  
Weiterbildung der Medizinuniversität Wien.  
Arbeitsschwerpunkte: E-Learning, Computer  
Literacy, technische Innovation, soziologische  
Aspekte der IKT. In FQS finden sich von Thomas  
LINK weitere Besprechungen zu [Evaluation von E-Learning](#) und [Wie entdecken Kinder das Internet?](#)

Kontakt:

Thomas Link

Besondere Einrichtung für Medizinische Aus-  
und Weiterbildung  
Medizinische Universität Wien  
Spitalgasse 23, BT87  
A 1090 Wien

E-Mail: [thomas.link@meduniwien.ac.at](mailto:thomas.link@meduniwien.ac.at)

## Zitation

Link, Thomas (2006). Rezension: Michael Jäckel & Manfred Mai (Hrsg.) (2005). Online-Vergesellschaftung? Mediensoziologische Perspektiven auf neue Kommunikationstechnologien [20 Absätze]. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 8(1), Art. 24, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0701243>.