

veränderlicher fremdbestimmter Teil des Alltags, sondern mitgestaltbar und an Bedürfnissen ausrichtbar. Die qualitative Exploration der Alltagspraxis jenseits der üblichen Standards der empirischen Konsumforschung ist ein Hauptanliegen der Autoren. Einen breiten Raum nehmen entsprechend Beschreibungen der teilnehmenden Beobachtung ein, die manchmal ein wenig großväterlich klingen, weil immer wieder Selbstverständlichkeiten verbalisiert werden müssen, die aus der eigenen Lebenswelt vertraut sind. Auch die Begriffe klingen zunächst wenig zwingend. Den um Deskription bemühten Schilderungen folgen nur (zu) selten direkte Schlüsse im Klartext wie dieser: „Freundschaft ist im Hörfunk ein standardisiertes Produkt.“ (S. 179)

Es ist also kaum verwunderlich, dass gerade die Liste der zentralen Umgangsweisen mit Musikangeboten – wie etwa Aktivierung, Eskapismus, Entspannung, Erbauung, Schwärmen, Expression, Atmosphäre (als Ergebnis der „Musikmedienstudie“ S. 161) – keineswegs neu oder originell ist. Eine Analyse musikbezogener Wendungen in den Printmedien des 19. Jahrhunderts würde vermutlich Ähnliches zu Tage treten lassen (was im Hinblick auf die Medienspezifität der Musik höchst interessant sein könnte). Tatsächlich sind all diese Zuordnungen bis ins Umgangssprachliche hinein bekannt und dort längst artikuliert. Gerade hier erweist sich jedoch der präzise Blick und der Detailreichtum der Studie als wahrer Steinbruch für eine intensive und nachhaltige Auseinandersetzung mit dem scheinbar bereits hinreichend bekannten Gegenstand. Klar und umfassend werden die Facetten des Medienhandelns (der Macher und Hörer) und ihre Wechselwirkung mit der alltäglichen Gefühlswelt dargestellt. Dabei rücken die Interessen der Zielgruppe immer wieder ins Zentrum, die Analyse bleibt den Alltagswelten der Kinder und Jugendlichen niemals nur äußerlich.

Die notwendigen konzeptionellen Überlegungen, die vielfältigen methodischen Herangehensweisen in den unterschiedlichen Teilstudien mit ihren jeweils eigenen Grundlagen und Untersuchungszielen führen jedoch zusätzlich zu einer für den Leser kaum zu bewältigenden Fülle an Themenbereichen. Trotz klarer Gliederung in drei konzeptionelle Kapitel, zwei Ergebniskapitel und Forschungsperspektiven bleibt der Wunsch nach weiterer systematischer Reduktion des komplexen Materials.

Damit wird die eigentliche Leistung der Studie sichtbar: Sie bietet eine detaillierte Beschreibung und Analyse der kind- bzw. jugendlichen Gefühlswelten im Hinblick auf das Me-

dienhandeln mit spezifischen Hörfunkangeboten. Gleichzeitig leistet sie eine umfassende Gesamtschau der Verknüpfung des Alltags dieser Zielgruppe mit musikbezogenen Programmenten. Die „Folgerungen“ des Schlusskapitels (Kap. 6) bleiben allerdings vage und zu diplomatisch, sie zielen auf mehr Differenzierung, weitere Forschung, bessere Kooperation zwischen allen Beteiligten. Die genaue Planung für ein nächstes Projekt wird gleich mitgeliefert, was den Verdacht des Beobachters nährt, einer Reihung und Rechtfertigung akademischer Vorhaben beizuwohnen. Die Notwendigkeit solcher qualitativ orientierten Studien steht jedoch außer Zweifel, deshalb die Bitte, den nächsten Forschungsantrag doch lieber an die Förderinstitutionen zu richten; ins Fazit gehören stattdessen klare Worte zu den qualitativen Ergebnissen und Diskussionsvorgaben für konkrete Forderungen an ein besseres „Musikmedium“ Radio.

Rolf Großmann

Don Heider (Hrsg.)

Living Virtually

Researching New World

New York u. a.: Lang, 2009. – 296 S.

ISBN 978-1-4331-0130-4

Zu einem bestimmten Zeitpunkt Ende 2008 konnte der Eindruck entstehen, dass jeder zweite Besucher der Online-Community *Second Life* Wissenschaftler, Journalist, Trendscout oder Marktforscher gewesen sein müsste. Der öffentliche Diskurs war angefüllt von einer Vielzahl von Berichten und Stimmen, die die Popularität dieser 2003 durch die amerikanische Firma Linden Labs geschaffene „Online-Welt“ zu erklären versuchten. Jeder Netzjournalist schien bestrebt, möglichst rasch ein Buch mit persönlichen Erlebnissen in dieser weltumspannenden Gemeinschaft auf den Markt zu werfen, viele Unternehmen wetteiferten darum (zumeist ohne klare Zieldefinition), möglichst gigantomane Dependancen im rasant wachsenden „virtuellen Wirtschaftsraum“ zu eröffnen, Trendberater prognostizierten das Abwandern des gesamten Marktes in solche „digitalen Welten“ und eine unüberschaubare Anzahl von Handreichungen, Magazinen und Paratexten sollte uns den ersten Schritt ins „zweite Leben“ vereinfachen helfen.

Dieser mediale „Hype“ hat natürlich auch die Wissenschaft nicht verschont. Mit dem üblichen Zeitversatz drängen nun also auch die Monografien, Sammelbände und Studien auf

den Markt, die zu erklären helfen sollen, was Second Life ist, wie es funktioniert und was seine Besucher und Benutzer dort zu erfahren hoffen. Wobei hier sinnvollerweise in der Vergangenheitsform zu formulieren wäre – denn wer sich heute bei Second Life einloggt, wandert zumeist durch verlassene Welten. Die Community hat rasch auf den Verlust der digitalen Intimität reagiert: Man ist abgewandert oder hat sich die ungestörte Exklusivität durch eine protektionistisches „Bunkermentalität“ gesichert („no dogs – no writers“).

Nun wäre das Verglühen der Popularität eines Untersuchungsgegenstandes alleine sicher kein Grund, einem wissenschaftlichen Buch skeptisch gegenüberzustehen. Mit *World of Warcraft* ist bereits das nächste komplexe Online-Projekt in die öffentliche Aufmerksamkeit getreten, das – bei allen Unterschieden zu Second Life – einige ähnliche Fragen aufwirft, die auch durch eine vielschichtige Durchdringung von Second Life anzugehen wären. Zumindest mit dem vorliegenden Sammelband von Don Heider ist dies, so die Quintessenz dieser Rezension, nicht möglich. Zu uneinheitlich, zu wenig zielführend und vor allem zu wenig „groundbreaking“ (Klappentext) ist dieser „Gemischtwarenladen“.

Das Manko dieses Herausgeberprojekts liegt bereits in seinem Konzept. Der Herausgeber verabsäumt es, eine zielführende Definition für das Phänomen vorzugeben oder aber eine Diskussion der komplexen Frage nach der Gegenstandsdefinition von seinen Trägerinnen und Trägern einzufordern. Zwar mag dies ein Mangel und manchmal auch ein Gewinn von vielen Sammelbänden ufs. sein, ihren Gegenstand nicht immer präzise, eindeutig und umfassend zu definieren. Im Falle von Living Virtually fällt dies jedoch schmerzhaft ins Auge. Fast jeder einzelne Beitrag eröffnet mit einer (mehr oder weniger konzisen) ad hoc-Definition dessen, was Second Life nun eigentlich sei. Schon in der Nomenklatur herrscht große Uneinheitlichkeit: Ist es nun ein „MMO (Massively Multiplayer Online Environment)“, ein „MUVE (Multi User Virtual Environment)“, ein „RPG (Role Playing Game)“ oder ein „MMOPRG (Massive Multiplayer Online Role Play Game)“? Lebt man also oder spielt man; alleine oder mit vielen? Eine solche Unsicherheit ist beileibe kein Problem nur dieses Bandes, sondern durchzieht weite Teile der Game Studies und der mit Digitalen Medien befassten Kultur- wie Kommunikationswissenschaften. Dennoch wäre gerade von einem Projekt, das sich so dezidiert gegenstandsbezogen aufstellt, zumindest eine Entscheidung zu erwarten, ob

der Gegenstand nun mehr als Spiel oder mehr als Welt zu umfassen sei – und welche Konsequenzen daraus entstünden. Eine solche Ebene kann das Buch nicht ausweisen – und es bleibt nur die Möglichkeit, es als zentrumslose Ansammlung von Einzeltexten zum Phänomen zu lesen. Aber auch hier fällt das Buch in weiten Strecken auf ein gerütteltes Maß an Beliebigkeiten zurück. Die Grobgliederung des Bandes scheint eher der Kraft des Faktischen zu entspringen (Anordnung des Vorhandenen nach möglichst integrativen Ordnungsbegriffen) denn einer durchdachten Auflösung des Gegenstandes. Nur selten bleibt man an einzelnen Aufsätzen hängen, nur an wenigen Stellen wird anderes als Altbekanntes referiert oder wirklich der Spezifik des Gegenstandes nachgegangen.

Das Buch eröffnet sein Segment der Gegenstandsklärung („underpinning of living virtually“) mit dem zwar knappen, aber dennoch leistungswerten Beitrag von James D. Ivory, der die technische Vorgeschichte der Virtual Worlds zwar nicht (wie im Titel verheißen) umfassend darstellt, aber dennoch eine verdienstvolle Hinführung zum Gegenstand bereitstellt. Vor allem sein Exkurs zu den narrativen Vorbedingungen der Multi User Dungeons (MUDs), also den an Tolkien und anderen Fantasy-Welten entzündeten Erzählszenarien solcher Kommunikationsräume liest sich spannend und kenntnisreich. Da aber Second Life nun gerade explizit ohne eine solche narrative Grundstruktur auskommt, wäre bereits hier eine paradigmatische Intervention sinnvoll gewesen. Ähnlich interessant schließt hieran der Beitrag von Marianne Ryan an, die Second Life im Sinne der Latourschen „boundary objects“ (S. 30) aufschließt und dabei den Fokus der Darstellung auf die zugrunde liegenden Infrastrukturen und bspw. auch deren Interdependenz zu Designern und Nutzern wendet. So kann sie emergente soziotechnische Anforderung in Virtual Worlds in Relation zu den Anforderungen postmoderner Medienräume setzen.

Der nächste Abschnitt des Bandes widmet sich den sozialen Aspekten des virtuellen Lebens, kommt hier aber kaum zu interessanten Perspektiven. Aleksandra K. Korotski et al. analysieren Second Life Mithilfe der *Social Network Analysis* als ein soziales Netzwerk mit ausdifferenzierten Kommunikations- und Meinungsführersstruktur. David Boynes et al. reflektieren die Konstruktion von sozialer Realität in World of Warcraft (als einige der wenigen, die einen anderen Gegenstand bearbeiten). Mit einer Ethnographie des Virtuellen erlauben sie Einblicke in eine Spielercommunity – ohne jedoch die gewonnenen Erkenntnisse

nun sinnvoll in die Second Life-Debatte zu überführen. Nan Zheng fokussiert, wie das Gemeinschaftsgefühl an (virtuelle) Geographie gebunden ist, und untersucht dazu mithilfe text-analytischer Mittel die In-Game-Zeitungen von Second Life und diverse Blogs. Zwar scheinen die referierten Erkenntnisse nur schwer über den Rahmen der Fragestellung hinaus generalisierbar, jedoch liegt im Gegenstandszugriff und in der Analyse eine in ihrer Kleinteiligkeit originelle und produktive Sichtweise vor. Ähnliches gilt auch für den Beitrag von David Beer und Beverly Geesin. Sie verstehen Second Life als Web2.0-Applikation (im Sinne bspw. von Social-Network-Plattformen) und wenden im Folgenden den Barthschen Amateurbegriff (S. 116) oder Brechts Radiotheorie (S. 119) auf den Umgang mit Musik in Second Life an. Damit liegt hier einer der wenigen Beiträge des Bandes vor, der einen sinnvollen und anschlussfähigen Rezipienten-Begriff für die Nutzer von Second Life findet und diesen auch produktiv in die Analyse einzuspielen vermag. Die Qualität des Beitrags mag sich auch daran bemessen, dass er der einzige im Band ist, der in einem Postscriptum über die „Vergänglichkeit“ seines Gegenstandes reflektiert (S. 126f.).

Der dritte Teil des Bandes widmet sich (in einer etwas unklaren Abgrenzung zum zweiten Teil) den Identitäten in virtuellen Welten. Der eröffnende Beitrag des Herausgebers hat dabei fast ausschließlich essayistische und spekulative Qualitäten aufzuweisen. Der anschließende Beitrag von Jaimie Loke ist dann schon fast ärgerlich unterkomplex: Unter der Perspektive der Genderforschung nähert sich die Verfasserin der Fragestellung nach der medialen Repräsentation von Gender in Second Life – allerdings unter einer fast als naiv zu bezeichnenden politischen Repräsentationstheorie. Der gesamte Körper-, Identitäts- oder Machtdiskurs bleibt unbenannt; die Thesenbildung bleibt bei einer schlichten Abbildungskritik. Der Kampf gegen die Objektivierung der Frau und gegen einen unifizierten Schönheitsideal – so Loke abschließend – sei zu lange gekämpft worden, um im virtuellen Realitäten einen backlash zu erhalten („It must start with women to recognize that genuine feminine beauty comes in myriad of shapes, sizes and colors – even in the make-believe world“ (160)). So bleibt für die Verfasserin das größte Problem von Second Life, dass (weibliche) Avatare selten dick und pickelig sind.

Der nächste Teil des Bandes ist mit Abstand der produktivste und in sich geschlossenste. Drei Beiträge behandeln die Ökonomie von Second Life und setzen damit eine Perspektive

um, die nicht unbedingt erwartbar und auch nicht so sehr ins „Offene“ zielt, wie die anderen Schwerpunktsetzungen des Bandes. Edward Catronova et al. eröffnen den Teil mit der detaillierten Beschreibung eines Modellprojekts, in dem die Erschaffung einer eigenen Mikroökonomie innerhalb von Second Life erprobt wurde, und entwickeln daraus eine pointierte Auseinandersetzung mit den Werttheorien und Steuerungsmechanismen von virtuellen Mikroökonomien. Sonia Huang's anschließender Beitrag stellt eine Untersuchung von Marktmodellen und Wettbewerbsstrukturen in Second Life dar. Ohne inhaltliche Wertung recherchiert diese marktökonomische Untersuchung nach profitablen Geschäftsmodellen und präsentiert eine interessante Top-Ten-Liste, die sich im Wesentlichen als eine Anbieterliste für virtuelle Sexualität und Pornografie darstellt (ein Ergebnis, das Jaimie Loke zugänglich gemacht hätte werden sollen). Daran schließt die theoretisch avancierte Auseinandersetzung von Jia Dai mit der Ökonomie von virtuellen Welten an: Hier wird die Umwandlung von Geld in Wirtschaftsgüter als sozial ausgehandelter Tausch untersucht. In einer an Marx orientierten Lesweise werden so die Mechanismen einer postfordistische Ökonomie (Marken) untersucht, die auf aktiv handelnde Konsumenten (Prosumer) treffen. So gelingt es Dai, das Augenmerk auf ökonomische Steuerungsmechanismen wie Aufmerksamkeitsökonomien und gouvernementale Selbst-Technologien zu lenken.

Der letzte Teil des Buches reflektiert das „Leben in der virtuellen Realität“. Peter Spangler und James Morgan fragen aus politikwissenschaftlicher Perspektive nach den Demokratietheorien in synthetischen Welten. Sie kontrastieren Modelle der Regierung mit denen der Selbst-Regierung und fahnden dem folgend nach klassischen Ordnungsmodellen und inter-institutionellen Ordnungsfunktionen, um die Selbstorganisationskräfte solcher virtuellen Communities als Proto-Demokratien zu veranschlagen. Paul Hollins und Sarah Robbins reflektieren über die Herausforderung, die Online-Welten an Erziehungsmodelle stellen. Diese, so die Position, fordern technische und soziale Kompetenzen, um diesen Environments vorurteilsfrei gegenüberzutreten zu können, und sie müssen als Herausforderung für Kompetenzschulung begriffen werden. Den Abschluss bildet der Beitrag von Dustin Harp, der die Zukunft des Journalismus im Spiegel des Journalismus von Second Life reflektiert. In einer etwas unklaren Bezugnahme von Zeitung, Online-Zeitungen, In-Game-Zeitungen, Blogging und Jedermann-Produktion in VR-Environ-

ments und Webjournalismus wird Second Life als Modellsimulation für den journalistischen Diskurs dargestellt.

Insgesamt bleibt nach der Lektüre des Bandes also der Eindruck, viel über die Ökonomie in virtuellen Communities gelernt zu haben, punktuell Erhellendes über verschiedene Aspekte von Second Life erfahren zu haben, sowie eine Fülle an andernorts bereits avancierter ausgeführten Studien zu einem zu speziell gewählten Gegenstand gelesen zu haben. In Summe bleibt aber ein weitaus größeres Manko des Bandes zu nennen, nämlich die Tatsache, dass mehr oder weniger durchgängig eine Dichotomie zwischen „real life“ und „virtual life“ konstituiert und rekonstruiert wird. Mit wenigen Ausnahmen (bspw. Castronova; unausgesprochen auch Spangler/Moran) konstruieren die Beiträge ihren Gegenstand als ein (taxionomisches) „Gegenüber“ (David Boynes et al.: „virtual reality, virtual social reality, real-life reality, real life social reality“) – und verfehlen somit die vielleicht wesentlichste Frage an den Gegenstand: In welchem Maße ist er Teil unseres Lebens, unserer Erfahrungsrealität oder unserer Subjektkonstitution? Oder in den Worten eines alten Computerspieler-Bonmots: „Real-Life ist da, wo die Pizza herkommt“.

Rolf F. Nohr

Dörte Hein

Erinnerungskulturen online

Angebote, Kommunikatoren und Nutzer von Websites zu Nationalsozialismus und Holocaust

Konstanz: UVK, 2009. – 294 S.

ISBN 978-3-86764-162-3

In „Erinnerungskulturen online“ beschäftigt sich Dörte Hein mit der Funktion des Internets als Gedächtnismedium für das kollektive Gedächtnis einer Gesellschaft. Ausgehend von der Beobachtung, dass sich Debatten zur Erinnerung an Nationalsozialismus/Holocaust zunehmend auch ins Internet verlagern, stellt sie die Frage, ob sich im Internet neue Formen von Erinnerungsgemeinschaften bzw. -kulturen herausbilden. Zur Klärung dieser Frage verbindet Hein eine Analyse ausgewählter Websites zu Nationalsozialismus und Holocaust mit einer Befragung der Anbieter sowie Nutzer dieser Websites. Die Studie – die Veröffentlichung ihrer 2008 an der Freien Universität Berlin angenommenen Dissertation – schließt damit eine Lücke in der bisherigen Forschung zu Medien und Erinnerung an Nationalsozialismus und

Holocaust. Dem Internet als Medium des kulturellen Gedächtnisses wurde bisher relativ wenig Beachtung geschenkt, und selten wurde über die Betrachtung der technischen Aspekte des Mediums bzw. Angebotsanalysen hinausgegangen (vgl. z. B. Dornik 2010, Meyer 2009).

Das Buch ist in zwei Teile gegliedert: Die theoretischen Grundlagen zum World Wide Web und dem kollektiven Gedächtnis bzw. Gedächtnismedien bilden das Thema des ersten Teils des Buchs. Davon ausgehend wird im zweiten Teil die empirische Untersuchung kommunikativer Erinnerungsprozesse im Internet beschrieben. Die theoretischen Grundlagen werden von Hein in aller Kürze dargestellt und bringen wenig neue Erkenntnisse hervor. Sie geht auf die Besonderheiten des Internets als Kommunikations- und Gedächtnismedium ein und stellt die klassischen Theorien zum kollektiven bzw. sozialen Gedächtnis von Maurice Halbwachs bis zu Aleida Assmann und Harald Welzer dar. In einer Synthese dieser Ausführungen werden im dritten Kapitel theoretische Überlegungen zum Internet als Medium des Gedächtnisses einer Gesellschaft dargelegt. Hier lehnt sich Hein vornehmlich an den weit gefassten Begriff des Gedächtnismediums bei Erll an, der eine materiale und soziale Dimension umfasst. Hein kritisiert an dieser Stelle, durchaus nachvollziehbar, die mangelnde Schärfe des Begriffs bei Erll. Sie bleibt jedoch leider eine eigene, klarere Definition schuldig. Vielmehr wird „auf die Betrachtung *kommunikativer Erinnerungsprozesse* umgestellt“ (S. 96, Hervorh. im Original). Dieser Schritt blieb der Rezensentin leider wenig nachvollziehbar und wirkt ein wenig wie eine Ausflucht aus der Definitionsproblematik.

Konkreter ist dann wieder die Ableitung der drei empirischen Analyseebenen: „Websites als Erinnerungsanlässe“ (Angebote), „Online-Anbieter als soziale Akteure“ (Kommunikatoren) und „Gebrauchsweisen und Bewertungen“ (Nutzer) (S. 96f.). Das Untersuchungsdesign umfasst dementsprechend eine qualitative Struktur- und Inhaltsanalyse ausgewählter Websites, leitfadengestützte qualitative Experteninterviews mit Betreibern der betreffenden Websites sowie eine quantitative Online-Nutzerbefragung. Dies ist überzeugend in der Kombination der Methoden und Analyseebenen. Die Darstellung von Untersuchungsdesign, Methoden und Befunden ist ausführlich, beinhaltet jedoch auch einige kritische Punkte. So wählt Hein je vier Websites als Fallbeispiele aus den von ihr als dominierende Präsentationsformen identifizierten Kategorien „Information“, „Service“ und „Portal“ aus. Die