

fentlichkeitstheorien einzubinden. Warum an dieser Stelle allerdings das Credo eines transnationalen und interkulturellen Öffentlichkeitsverständnisses aufgegeben wird, um speziell die österreichische Fachidentität näher zu betrachten, bleibt als Frage unbeantwortet. Stattdessen hätte sich an dieser Stelle auch eine Debatte darüber angeboten, welchem Bedeutungswandel der Journalismus vor dem Hintergrund verschwimmender Öffentlichkeitsebenen unterworfen ist.

Der Sammelband schließt mit einem Kapitel, das als diskursive Schnittstelle für die Bereiche Kunst, Sprache und Zeit die Einbindung von Öffentlichkeit in kulturelle Praktiken reflektiert. Unabhängig von der Qualität der einzelnen Beiträge deutet allein der Abstraktionsgrad der Kapitelüberschrift an, dass die inhaltliche Konsistenz im letzten Abschnitt etwas konstruiert sein könnte. So entsteht leider zum Ausstieg aus der Lektüre der Eindruck einer gewissen Zerfaserung. Das ist unglücklich, da der Band ansonsten mit großer Sorgfalt kuratiert wurde. Sowohl Aufbau als auch Zusammenstellung der fünf Kapitel sind schlüssig und trennscharf. Darüber hinaus fällt besonders positiv auf, dass ausnahmslos jeder Beitrag dem Strukturmoment des Bandes folgt und das Drei-Ebenen-Modell ausführlich auf den jeweiligen Untersuchungsgegenstand anwendet und bei Bedarf entsprechend erweitert oder modifiziert. Der Sammelband bündelt empirische Befunde und theoretische Perspektiven, wobei ein eindeutiger Schwerpunkt auf der normativen Theoriebildung liegt.

Tanja Evers, Eichstätt

Tobias Zimmermann: Digitale Diskussionen. Über politische Partizipation mittels Online-Leserkomentaren. Bielefeld: transcript Verlag 2017 (=Edition Politik, Band 44), 394 Seiten, 39,99 Euro.

Gerne wird die Debattenkultur in den Sozialen Medien mit Wiener Kaffeehäusern verglichen: demokratischer und intellektueller Meinungsaustausch auf Augenhöhe. Angesichts aktueller Phänomene wie Hate Speech, Fake News und Social Bots wird jedoch schnell klar, dass es sich bei dieser Vorstellung eher um romantisches Wunschenken handelt. Sind Online-Leserkomentare also grundsätzlich nicht für Deliberationsprozesse geeignet?

An dieser Frage setzt die Dissertation von Tobias Zimmermann an. Dabei kommt die Studie gerade gelegen, denn zu lange



fristeten Online-Leserkommentare in der Forschung ein Mauereblümdendasein.

Der Autor verortet seine Studie an der Schnittstelle zwischen Kommunikations- und Politikwissenschaft. Kein leichtes Unterfangen, möchte man den Ansprüchen an eine Dissertation in zwei Disziplinen gerecht werden. Dies gilt auch mit Blick

Die leitenden Forschungsfragen beschäftigen sich mit dem Vergleich der diskursiven Partizipation von Leserkommentaren und Leserbriefen.

auf die unterschiedlichen Forschungsstände: Während die Erforschung von Leserkommentaren in der Kommunikationswissenschaft bereits Fahrt aufgenommen hat, spielten sie in der Politikwissenschaft bislang keine Rolle. Dennoch gelingt es Tobias Zimmermann

dank eines systematischen und transparenten Vorgehens, wichtige theoretische und empirische Rahmenbedingungen aus beiden Feldern für seine eigene Studie fruchtbar zu machen.

Die leitenden Forschungsfragen und Hypothesen (Kapitel 5) beschäftigen sich mit einem Vergleich der diskursiven Partizipation online (Leserkommentare) und offline (Leserbriefe), den Handlungsformen der politischen Aktivität in Online-Leserkommentaren sowie dem Einfluss struktureller und kontextueller Faktoren. Dazu legt der Autor wichtige theoretische Grundlagen zur deliberativen Demokratietheorie nach Habermas (Kapitel 2). Der Gefahr, sich hier in einem normativen Diskurs zu verirren, beugt der Autor durch eine pointierte Darstellung wichtiger Eckpfeiler des deliberativen Paradigmas vor. So beschreibt Tobias Zimmermann Deliberation letztlich als einen „inkluisiven, egalitären, rationalen und reziproken Prozess der Meinungsbildung“ (S. 40).

Online-Leserkommentare selbst werden zunächst als Ausdrucksform der diskursiven Partizipation verstanden (Kapitel 3), die technischen und organisatorischen Rahmenbedingungen unterliegt (Kapitel 4). Ob sie tatsächlich auch deliberatives Potential besitzen, gelte es erst empirisch zu überprüfen. Durch diese konzeptuelle Unterscheidung integriert der Autor verschiedene Perspektiven der empirischen Deliberationsforschung, der Internetstudien und der politischen Partizipationsforschung. So gelingt eine gewinnbringende Verbindung aus der eher quantitativ ausgerichteten Partizipations- und der qualitativ dominierten Deliberationsforschung.

Die Untersuchungsmethode (Kapitel 6) fußt auf einer quantitativen Inhaltsanalyse, bei der der Discourse Quality Index (DQI) als grundlegendes Indikatorenset dient. Die Befunde zeigen, dass Leserkommentare im Vergleich zum Leserbrief durch-

aus deliberatives Potential besitzen (Kapitel 7). Dabei zeichnen sich deliberative sowie individuell-protestorientierte Tendenzen ab (Kapitel 8). Deliberative Partizipation ist hier am ehesten in linksgerichteten bzw. liberal-/progressiv berichtenden sowie in Qualitätsmedien zu finden (Kapitel 9). Schließlich differenziert der Autor sieben Typen diskursiver Partizipation aus (Kapitel 10): deliberative Partizipation, deliberativer Protest, rationaler Monolog, interaktiver Protest, rationaler Protest, individueller Protest und diskursiver Slacktivism. Auch wenn diese Prototypisierung durch eine Clusteranalyse empirisch validiert werden sollte, ist die vorgeschlagene Typologie ein wertvoller Anknüpfungspunkt für Folgestudien. Die durchgehend lesenswerte Dissertationsschrift von Tobias Zimmermann stellt insgesamt einen Meilenstein der Online-Deliberationsforschung dar. Es zeigt sich, dass Deliberation in Online-Leserkomentaren „möglich ist und stattfindet, wenn auch auf überschaubarem Niveau“ (S. 331). Damit bremst der Autor die oftmals vorherrschende Deliberationseuphorie. Die Wiener Kaffeehäuser 2.0 lassen also weiterhin auf sich warten.

Michael Johann, Passau

Oliver Steffen: Gamen mit Gott. Wo sich Computerspiele und Religion begegnen. Zürich: Theologischer Verlag 2017, 159 Seiten, 26,90 Euro.

Wirkt Gott auch durch Computerspiele? Welche Rolle spielt Religion in modernen Videogames? Kann man beim „Zocken“ bewusstseinserweiternde Erfahrungen machen? Diese und viele weitere Fragen stellt Oliver Steffen in seinem 159-seitigen Buch: „Gamen mit Gott. Wo sich Computerspiele und Religion begegnen“. In sechs Kapiteln schlägt der Autor einen Bogen von den ersten kommerziellen Videogames wie „Pong“ bis hin zu den modernen digitalen und buchstäblich unbegrenzten Online-Spielwelten in „World of Warcraft“. Hierbei versucht er einen Ausblick auf Möglichkeiten, wie durch den Bezug auf Videospiele religiöse Inhalte und deren Transzendenzbezüge wieder neu und glaubhaft vermittelt werden können. Steffen bezieht sich auch auf Erkenntnisse einer von ihm selbst durchgeführten quantitativen Studie, in welcher die Spiele „Anno 1404“ und „Risen“ sowie deren Spielerklientel genauer untersucht wurden (S. 84). Wer sich, sei es in der religionspädagogischen, erzieherischen, seelsorgerlichen oder theologischen Profession oder schlicht als Fan oder Interessent der Gaming-

