

Abstract

Die Wikipedia ist als eine der umfangreichsten Enzyklopädien und meistbesuchten Internetseiten dieser Welt ein sehr erfolgreiches Kulturphänomen der Gegenwart. *Wikipedianer*, die Autorinnen und Autoren¹ der Online-Enzyklopädie, erscheinen auf den ersten Blick als Paradoxon einer Wissensgesellschaft, in der Wissen in Form geistigen Eigentums eine zentrale Ressource ökonomischer Verwertung darstellt. Wer sind diese freiwilligen Autoren, wer schreibt die Wikipedia? Ausgehend vom kultur- und kommunikationshistorischen Kontext der Wikipedia versucht diese Magisterarbeit durch Interviews mit den aktivsten Wikipedianern innerhalb der deutschsprachigen Version der Online-Enzyklopädie die bisherige Forschung aus kulturwissenschaftlicher Perspektive zu ergänzen. In insgesamt 10 Interviews mit einem biografisch-narrativen und einem themenzentrierten Teil werden unterschiedliche Dimensionen subjektiver Erfahrung im Umgang mit der Online-Enzyklopädie herausgearbeitet. Die spezifischen Merkmale von Online-Interviews in Form von Chats oder Instant Messaging werden dabei mit ihren Vor- und Nachteilen dargestellt. Durch die Rekonstruktion der Aneignungs-, Identifikations- und Imaginationsprozesse und der damit verbundenen subjektiven Theorien wird der komplexe Zusammenhang zwischen der Biografie und der Art und Weise deutlich, wie die Wikipedia in die Vorstellungs- und Lebenswelt ihrer Autoren integriert ist. Durch eine vergleichende Analyse der gefundenen Logiken der Beschäftigung mit der Wikipedia deuten sich verschiedene Typen von Wikipedianern an: Bei Wikipedianern, die sich als Mitglieder der *Open-Content-Community* verstehen, steht das *zivilgesellschaftliche Engagement für freies Wissen* im Vordergrund. *Bildungsbürgern und Enzyklopädisten* geht es bei der Wikipedia vor allem um *Bildung* und bei *Spielern* um *Unterhaltung und Spaß*.

Abbildung auf der Titelseite: *Wikipedia Logo*

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/63/Wikipedia-logo.png> [01.07.2007]

Gegenüber der Originalversion der Magisterarbeit enthält dieses Dokument geringfügige Änderungen und Korrekturen.

¹ Wenn in dieser Arbeit Personen- und Funktionsbezeichnungen in männlicher Form anstelle der Doppelbezeichnungen verwendet werden, stehen diese für die männliche und weibliche Form.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung: Wikipedianer in der Wissensgesellschaft	5
1.1. Globale Wissensgesellschaft	6
1.2. Forschungsstand	11
2. Die Wikipedia im Kontext	15
2.1. enkyklios (wiki)paideia: Enzyklopädien und das Weltwissen	17
2.2. Free Culture: Netzkultur zwischen Propertisierung und Wissens-Allmende ..	20
2.3. Open Source: Wikipedianer und die Hackerethik	22
2.4. Wikis im Web 2.0: Die Wikipedia als Social Software	24
3. Wikipedianer aus kulturwissenschaftlicher Perspektive	30
3.1. Kulturwissenschaftliche Technik- und Medienforschung: Der Computer als Medium und Metapher	30
3.2. Aneignung und subjektive Theorien	35
3.3. Imagination und Metaphern	37
3.4. Identität und Biografie	39
4. Methodik: Rekonstruktive Sozialforschung	42
4.1. Interviewführung und Auswertung	45
4.2. Der Weg ins Feld: Die aktivsten Wikipedianer	48
4.3. Online-Interviews, Chats und Instant Messaging	50
5. Auswertung: Typologie und Einzelbiografie	53
5.1. Typologie	55
5.1.1. Zivilgesellschaftliches Engagement: Die Open-Content-Community ..	56
5.1.2. Bildung: Bildungsbürger und Enzyklopädisten	59
5.1.3. Unterhaltung: Die Spieler	61
5.2. Einzelbiografie: Der Virtuose	65
6. Schlussbetrachtung: Die subjektive Wikipedia und die gesellschaftliche Wissensproduktion	70
7. Literatur	73
8. Anhang	94
8.1. Abkürzungen und Glossar	94
8.2. Leitfaden	96
8.3. Interviews	100

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: <i>Wikipedia Logo</i>	1
Abbildung 2: <i>Medienverbreitung in den USA</i>	9
Abbildung 3: <i>Modell der Entwicklung der Handlungsmotivation</i>	13
Abbildung 4: <i>Wikimedia Organigramm</i>	16
Abbildung 5: <i>Entwicklung der Artikelanzahl der fünf größten Wikipedias</i>	17
Abbildung 6: <i>Aufkommen und Zuordnung kollaborativer Anwendungen im Kontext von Web 2.0</i>	25
Abbildung 7: <i>Entwicklung der Zuwendungsgrade zum Internet in der Bevölkerung 1999 bis 2007</i>	27
Abbildung 8: <i>DSL-Nutzung in Deutschland 2006</i>	28
Abbildung 9: <i>Screenshot der Instant Messenger-Software ICQ</i>	51

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: <i>Übersicht der Forschungsfragen und entsprechenden Konzepte der Rekonstruktion</i>	10
--	----

1. Einleitung: Wikipedianer in der Wissensgesellschaft

The problem with Wikipedia is that it only works in practice.

In theory, it can never work.

MIIKKA RYOKAS²

Was der angeblich 22-jährige finnische Student Miikka Ryokas mit dem Benutzernamen Kizor als Witz formuliert, ist eine gute Charakterisierung für den Forschungsstand zur Online-Enzyklopädie Wikipedia. Sie ist ausschließlich durch Beiträge freiwilliger Autoren zu einer der umfangreichsten Enzyklopädien und ohne großes Werbebudget zu den meistbesuchten Internetseiten³ dieser Welt geworden. Die Wikipedia stellt in mehrfacher Hinsicht ein interessantes Phänomen für die Geistes-, Sozial- und Kulturwissenschaften sowie Kommunikations- und Medienwissenschaften dar, das bisher wenig untersucht ist. Nicht nur der Erfolg und der große Umfang der Wikipedia, auch die Qualität der Artikel sind erklärungsbedürftig. Sowohl wissenschaftliche Zeitschriften wie *Nature* (Giles 2005) als auch Fach- und Publikumszeitschriften wie *c't* (Kuzidim 2004) oder der *stern* (Güntheroth und Schönert 2007) haben der (englischen bzw. der deutschen) Wikipedia eine gleichwertige oder sogar höhere Qualität im Vergleich zu traditionell erstellten Enzyklopädien wie der *Encyclopædia Britannica* oder dem Brockhaus bescheinigt. Mit der Wikipedia ist das größte enzyklopädische Verfahren aller Zeiten und ein hochaktuelles Nachschlagewerk unserer Kultur entstanden.

Diese Arbeit interessiert sich vor allem für die Autoren hinter der Online-Enzyklopädie. Wer sind diese freiwilligen Autoren, wer schreibt die Wikipedia? „Wikipedianer sind ein virtuelles Völkchen, an dem Ethnologen der Wissensgesellschaft und Verhaltensforscher ihre helle Freude hätten. Die Ureinwohner steckten im Web jungfräuliches Territorium ab und bauten darauf eine soziale Utopie, für die sie die Regeln schrieben“, meinen Steffan Heuer und Jörg Trojan (2005: 75). Wie jungfräulich das Territorium wirklich ist und wie die

² Zitiert nach Cohen (2007).

³ Vgl. http://www.alexa.com/data/details/traffic_details/wikipedia.org [20.12.2007]

soziale(n) Utopie(n) der aktivsten Wikipedianer in der deutschsprachigen Wikipedia aussehen, sind zwei Fragen, die diese Magisterarbeit versucht zu beantworten.

Vor allem über die Motive der Wikipedianer wird viel spekuliert: „Warum all die unterschiedlichen Leute immer wieder freiwillig zusammenfinden zur großen Kollaboration im Internet, ist das eigentliche Faszinosum des Online-Projekts. Sicher gibt es eine Fülle ganz persönlicher Mitmach-Motive, doch ist es vor allem das Gemeinschaftsgefühl, das verlockt und bindet: der Wikipedia-Kult“, behaupten Horst Güntheroth und Ulf Schönert (2007: 39). Inwiefern dies qualitativ und quantitativ der Fall ist, haben die Journalisten nicht untersucht. Ihre Darstellung dramatisiert und vereinfacht „die Wikipedianer“ zu einer Kultgemeinschaft, nennt aber viele zutreffende Phänomene und wird daher hier nochmal zitiert: „Alle [Wikipedianer] duzen sich. Neulinge werden von erfahrenen Nutzern manchmal persönlich begrüßt und betreut. Man mailt sich Bilder von Blumen, wenn man „Danke“ sagt. In einer fremden Stadt geht man nicht ins Hotel, sondern übernachtet bei einem Wiki-Kumpel. Die Online-Jünger haben eine Büchertauschbörse und einen Recherchedienst eingerichtet. Sie treffen sich zu Stammtischen, verabreden sich zu Themen-Spaziergängen, veranstalten Partys, auf denen sich auch schon mal ein Wikipedia-Pärchen findet. Manche lesen gemeinsam Bücher und tauschen sich per PC darüber aus. Wenn ein Autor stirbt, so wie der in der Gemeinschaft hoch geachtete „Seebeer“, wird ihm eine eigene Seite als Kondolenzbuch eingerichtet“ (Güntheroth und Schönert 2007: 39). So vielfältig die Erfahrungen um die Wikipedia auch sind, so wenig ist bisher untersucht worden, welche Rolle die Wikipedia für ihre Autoren spielt, wie sie in die Vorstellungs- und Lebenswelt ihrer Autoren integriert ist und was sie ihnen bedeutet. Bevor diese Frage weiter präzisiert und der Forschungsstand zu Wikipedianern dargestellt wird, sollen die Wikipedia und ihre Autoren in den größeren Zusammenhang der Wissensgesellschaft eingeordnet werden.

1.1. Globale Wissensgesellschaft

Wissen spielt für das Verständnis der Welt und der Orientierung im Alltag ebenso wie bei der Organisation von Gesellschaften, der Ausübung von Macht und der Strukturierung von Kommunikation eine zentrale Rolle. Die unterschiedlichen

Wissensformen und ihre Erzeugung, Organisation und Anwendung sind daher grundlegende Kategorien sozial- und kulturwissenschaftlicher Analyse.

Wenn sich in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts die *Informations-* bzw. *Wissensgesellschaft* langsam als Gegenwartsdiagnose und Paradigma soziologischer Gesellschaftsbeschreibung zu entwickeln beginnt, heißt das nicht, dass „unser Zeitalter“ das erste wäre, das sich mit diesen Fragen auseinandersetzt. „Die Kommerzialisierung von Information ist so alt wie der Kapitalismus selbst“, schreibt Peter Burke (2001: 7) über die Geburt der Wissensgesellschaft. Und dass „Regierungen systematisch Informationen über die Bevölkerung zusammentragen lassen und sie als Herrschaftswissen verwenden, ist im wahrsten Sinne des Wortes eine alte Geschichte“. Vielmehr wird mit dieser Diagnose versucht, bestimmte zentrale Entwicklungen in westlichen Gesellschaften zu identifizieren: Während bei der *Informationsgesellschaft* vor allem die Verbreitung und die Bedeutung der Informations- und Kommunikationstechnologien sowie der Massenmedien hervorgehoben wird, betont der Begriff der *Wissensgesellschaft* vor allem die systematische Erzeugung, Nutzung und Organisation von Wissen als zentrale Quelle von Produktivität und Wachstum.

Hatte Robert E. Lane bereits 1966 zum ersten mal von einer *knowledgeable society* gesprochen, so wurde das zentrale Argument von Daniel Bell (1975) weiterentwickelt und popularisiert: Waren in industrialisierten Gesellschaften Arbeit, Rohstoffe und Kapital die zentralen Produktionsfaktoren, so erlebt die *nachindustrielle Gesellschaft* einen Strukturwandel hin zu einer Dienstleistungsökonomie und eine Bedeutungszunahme von Wissenschaft und Wissensarbeit, wodurch neue technische Eliten sowie ein neues Schichtungsprinzip entstünden. Mit Karl Marx, Georg Simmel und Max Weber lässt sich argumentieren, dass sich bereits im Wandel von der Agrar- zur Industriegesellschaft durch Prozesse der *Modernisierung, Rationalisierung* und *gesellschaftlichen Differenzierung* ein enttraditionalisierter, systematischerer Umgang mit Wissen durchsetzte. Jeanette Hofmann (2001) sieht im Gesellschaftsparadigma der Wissensgesellschaft daher weniger eine Ablösung der modernen Industriegesellschaft als einen Wandel, in der Wissen sowie deren Träger und Vermittler (Informationstechnologien und Humankapital) zu zentralen Ressourcen und damit selbst Gegenstand industrieller Produktion werden. Nico Stehr (1994: 36f.) beschreibt in einer neueren Diagnose die Durchdringung aller Lebens- und Handlungsbereiche mit wissenschaftlichem Wissen

(*Verwissenschaftlichung*), die Verdrängung anderer Wissensformen durch wissenschaftliches Wissen und die Entstehung eines gesonderten Sektors der Wissenschafts- und Bildungspolitik als weitere Aspekte der Wissensgesellschaft. Darüber hinaus sieht er wissenschaftliches Wissen zunehmend als Legitimationsgrundlage von Herrschaft und als Kriterium sozialer Strukturbildung (Ungleichheit und Konflikte). In den 90er Jahren spiegelte sich die Relevanz des Konzepts der Wissensgesellschaft vor allem in der *Verbreitung des Internets*, der Verkündung einer *New Economy* und einem entsprechenden Aktienboom Ende der 90er Jahre wieder. Die politische Relevanz zeigte sich u.a. in Initiativen zum Infrastrukturausbau, Forderungen nach einer Reform des Bildungswesen oder Kontroversen um den Schutz geistigen Eigentums (Steinbicker 2001: 7). Die Begriffe der Informations- und Wissensgesellschaft lassen sich daher auch als Orientierungskategorien charakterisieren, die der gesellschaftlichen Diskussion und Legitimierung von tiefgreifenden strukturellen Veränderungen im Wirtschafts-, Bildungs- und staatlichen Wohlfahrtssystem dienen (Weingart 2001: 13).

Diese Entwicklungen in westlichen Gesellschaften nach dem zweiten Weltkrieg entstehen im Kontext einer fortschreitenden *Globalisierung* bzw. *Transnationalisierung*. Die *Mobilität von Waren, Menschen und Informationen* nimmt durch die Integration der Weltwirtschaft und die Verknüpfung globaler Kommunikationsnetze weiter zu. Neben einem wirtschaftlichen Aufschwung kommt es zu einer Bildungsexpansion, in der sich auch die Universitäten sozial und thematisch öffnen. Mit der Informatik und der Kybernetik entstehen neue Leitwissenschaften. Wissenschaftliches Personal sowie wissenschaftliche Publikationen nehmen zu und differenzieren sich weiter aus. Die *Verdichtung von Raum und Zeit* (Harvey 1990: 240), wie sie z.B. durch Verbilligung des Telefonierens und der Verbreitung elektronischer Post beginnt, schafft gemeinsame Gegenwart, Aufmerksamkeit und ein virtuelles Miteinander (Osterhammel und Petersson: 12). Die Entwicklung und Verbreitung der elektronischen Medien sowie der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien (vgl. Abbildung 2) sind in diese Prozesse eingebettet und wirken darin selbst als beschleunigendes Element. Die elektronische Vernetzung der Welt hat sich allerdings nicht flächendeckend ausgebreitet, sondern eine neue digitale Kluft (*digital divide*) zwischen den Vernetzten und den Unvernetzten entstehen lassen.

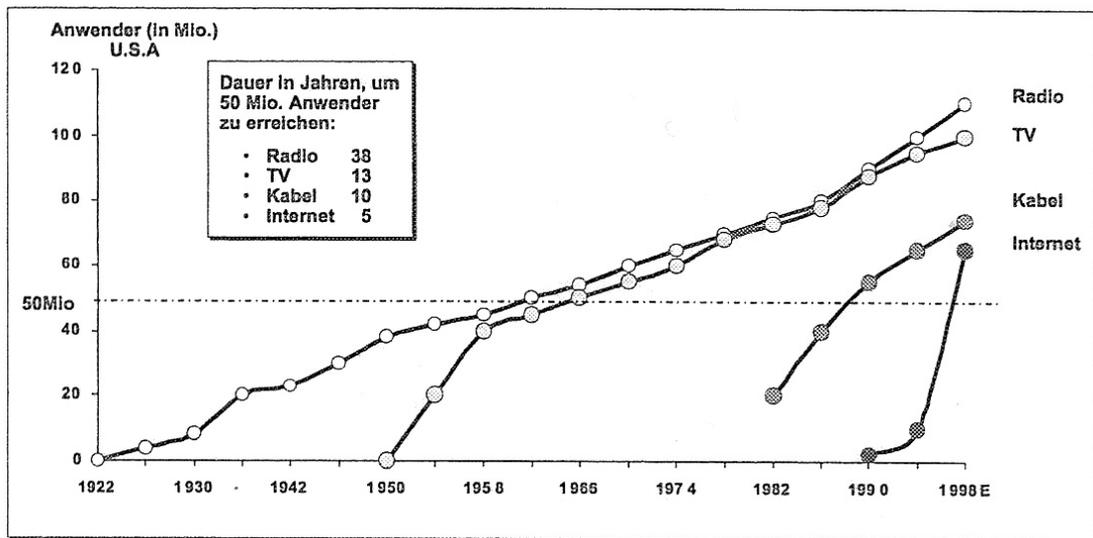


Abbildung 2: Medienverbreitung in den USA (Weil 2001: 113)

Marshall McLuhan hat für diese Prozesse der Globalisierung, Synchronisierung und Beschleunigung das Bild der Welt als *global village* geprägt. Die Dorfmetapher vermag dabei die „kurzen Wege“ im Sinne einer schnellen und einfachen Erreichbarkeit veranschaulichen, erscheint aber für die kommunikativen Kontexte der Weltgesellschaft (Luhmann) in mehrfacher Hinsicht unzulänglich: Mit dem Dorf sind Vorstellungen von „Gemeinschaft“ statt „Gesellschaft“ (Tönnies 1991), sowie mit sozialer Nähe, Geborgenheit, Homogenität, aber auch direkter sozialer Kontrolle verbunden. Eine *global city* bzw. *Telepolis* (Rötzer 1995) mit für Großstädte charakteristischer Anonymität und vielfältigen Subkulturen könnte den globalisierten realen und virtuellen Beziehungsnetzen eher entsprechen (Fröhlich und Mörth 1998: 37). Für Manuel Castells (2001, 2002, 2003) ist das Netzwerk die zentrale Metapher in seiner Analyse des *Informationszeitalters*. Er argumentiert, dass die traditionelle, vertikal integrierte hierarchische Organisationsform des Industriezeitalters von einer neuen, netzwerkartigen Organisationsform abgelöst wird. Die *Netzwerkgesellschaft* ist nicht nur durch eine Informations- und Wissensflut gekennzeichnet, sondern auch durch deren konsequente Anwendung als Rohstoff und die beschleunigte Rückkopplung von Technologie mit dem sozialen Wandel (Nollmann 2006: 484). Manfred Faßler weist darauf hin, dass die Globalisierung für die Soziologie nicht nur eine thematisch interessante, sondern auch eine methodisch herausfordernde Entwicklung darstellt. Bildeten Ort und Zeit die selbstverständlichen Kategorien bei der Beschreibung national-territorial verfasster Gesellschaften und Sozialsysteme, so lassen weltweit zugängliche Informationssphären und virtuelle Welten diese porös

werden. "Globalökonomisch sind die nicht-körperlichen Wanderungen (der kommunikativ erzeugten Informationsströme) ebenso relevant geworden wie die körperlichen" der Migration (Faßler).

Auf der Ebene subjektiver Erfahrung werden diese Makroprozesse nicht selten als Entgrenzung erlebt. Die Welt, in der wir leben, wird also nicht nur *kleiner*, sondern auch *größer*, weil wir noch niemals weitere Horizonte überschauen konnten bzw. mussten (Loo und Reijen 1992: 242). „Der geografische Raum schrumpft, der gesellschaftliche Raum hingegen dehnt sich aus“, schreibt Werner Rammert (2007: 181). Im Unterschied zu den Diskussionen der 60er Jahre problematisieren die Debatten um die Wissensgesellschaft ab Ende des 20. Jahrhunderts auch die Zunahme von Nicht-Wissen in der Wissensproduktion und damit verbundene Unsicherheiten, Risiken und Paradoxien. Vor diesem Hintergrund kommen die vielfältigen Möglichkeiten und Anforderungen in den Blick, die vom Individuum subjektiv verarbeitet und integriert werden müssen. Wie die Autoren der Wikipedia dies tun, soll im Folgenden näher betrachtet werden.

Die Kernfrage der Arbeit „Wer schreibt die Wikipedia?“ zielt dabei nicht auf eine Auflistung bürgerlicher Namen, sondern auf die *Rekonstruktion der Aneignungs-, Identifikations- und Imaginationsprozesse* von Wikipedianern mit der Online-Enzyklopädie. Die Arbeit interessiert daher die Fragen, welche Menschen unter welchen Bedingungen Wikipedianer geworden sind und was es für sie heißt, Wikipedianer zu sein. Was für eine Vorstellung haben Wikipedianer von ihrer Online-Enzyklopädie (subjektive Medientheorie)? Welche Vorstellungen und Utopien sind mit der Wikipedia verbunden (Imagination und Utopie)? Was für Formen der Kommunikation und Kooperation gibt es zwischen den Wikipedianern⁴? Schließlich: Warum schreiben die Wikipedianer in der Online-Enzyklopädie (Motivation)?

Forschungsfragen	Konzepte der Rekonstruktion
Wer schreibt die Wikipedia?	Identität, Biografie
Mit welchen Vorstellungen?	Subjektive Medientheorie, Imagination, Metaphern, Utopie
Wie?	Kommunikation, Kooperation
Warum?	Motivation

Tabelle 1: Übersicht der Forschungsfragen und entsprechenden Konzepte der Rekonstruktion

⁴ Kommunikation und Kooperation zwischen Wikipedianern werden hier nur aus Sicht der interviewten Wikipedianer, also in Form subjektiver Wahrnehmung und Relevanz rekonstruiert. Eine detaillierte Analyse der Benutzerbeiträge wäre zwar interessant, kann hier aber nicht geleistet werden.

Es soll hier also um Wikipedia-*Erfahrungen* und -*Ideen* gehen, um die Rolle, die die Wikipedia im Leben ihrer Autoren spielt. Insgesamt versucht die Arbeit die Dimensionen subjektiver Erfahrung im Umgang mit der Wikipedia möglichst differenziert zu erschließen, um damit tieferen Einblick in die Konstitutionsbedingungen der Lebenswelt und des Selbstverständnis ihrer Autoren zu gewinnen. Dabei wird eine interdisziplinäre Herangehensweise für produktiv erachtet, die versucht unterschiedliche Ansätze und Forschungsergebnisse aus den Kulturwissenschaften, den Kommunikations- und Medienwissenschaften, der Soziologie, Anthropologie, (Europäischen) Ethnologie, Volkskunde, Oral History und Psychologie zu kombinieren.

Was wissen wir über Wikipedianer?

1.2. Forschungsstand

Joachim Schroer (2005) hat zusammen mit Guido Hertel im März 2005 eine Umfrage unter 106 Wikipedianern in der deutschsprachigen Wikipedia durchgeführt. Sie beschreiben den durchschnittlichen Wikipedianer als männlich (88 %), Single (51 %), Vollzeit arbeitend (43 %) und im Durchschnitt 33,5 Jahre alt. 42 % leben in einer Partnerschaft (feste Partnerschaft 27 %, verheiratet 15 %). Die Arbeit für Wikipedia findet danach so gut wie ausschließlich in der Freizeit statt und zwar durchschnittlich zwei Stunden pro Tag. Als wichtigste Motivationen nennt die Studie das Interesse, die Qualität von Wikipedia insgesamt zu verbessern, die Überzeugung, dass Informationen frei sein sollten und das Verbessern eigener Artikel sowie die Freude am Schreiben. Weitere Ergebnisse dieser Studie deuten darauf hin, dass vor allem *kollektive Motive, die Identifikation mit der Community* sowie *Erlebensaspekte* bedeutsam für das kollaborative Engagement der Autoren sind. Auffallend ist die *Relevanz intrinsischer Motive wie Spaß, Flow-Erleben oder Lernen* (Schroer und Hertel 2006).

Ingo Frost (2006) findet in der Wikipedia bei individuellen Motiven, strukturellen Aspekten der Beteiligung und den Faktoren sozialen Kapitals und sozialen Vertrauens große *Ähnlichkeiten zu zivilgesellschaftlichem Engagement*.

Stacey Kuznetsov (2006) hat eine Befragung von 102 Studenten an der New York University durchgeführt, ob und unter welchen Bedingungen die Teilnehmer bereit

wären zur Wikipedia beizutragen und welche Werte dem zu Grunde liegen könnten. Sie findet heraus, dass wichtige Gründe, nicht bei Wikipedia mitzuschreiben, der Mangel an Zeit oder qualifiziertem Wissen ist.

Benjamin Keith Johnson (2007) hat zwischen März und April 2007 mit insgesamt 27 US-amerikanischen Wikipedianern der englischsprachigen Wikipedia relativ standardisierte Interviews geführt (15 per Email und 12 per Telefon). Bei der Mehrheit seiner Interviewpartner ist der Prozess, Wikipedianer zu werden, ein gradueller, der oft mehrere Monate dauert. Der oft als sehr einfach dargestellte Bearbeitungsprozess von Wikipedia-Artikeln, sowie Abkürzungen stellten sich für einige Anfänger zunächst als Herausforderung dar (Johnson 2007: 33). Bei fast allen fand er ein Interesse an einem bestimmten Thema. Auch ohne ein ausgeprägtes Selbstverständnis als Autor fand er die Vorstellung von „eigenen Artikeln“, die die Interviewten Wikipedianer auch regelmäßig beobachten und mitgestalten. Besondere Bedeutung nimmt dabei die Reputation ein, wenn angestrebt wird, ein Administrator zu werden. Als motivierende Momente nennt er Danknotizen auf Benutzerseiten sowie die Ernennung von Artikeln zu „Exzellenten Artikel“. Die Hauptmotive seiner Befragten sind *persönliche Befriedigung und die Identifikation mit den Werten und Zielen des Projekts* (Johnson 2007: 43).

Anneke Wolf (2006) hat die Benutzerseiten der 200 aktivsten Benutzer sowie 150 zufällig ausgewählte Artikel mit ihren jeweiligen Diskussionsseiten analysiert. Auf den Benutzerseiten hat sie neben den Ergebnissen von Schroer und Hertel noch die „Möglichkeit des internationalen Austauschs“, die „Auseinandersetzung mit Personen aus anderen Lebensbereichen“, „Freude an Technik“ sowie „Interesse an der Form der Enzyklopädie an sich“ als eigene Aussagen zur Motivation gefunden.

Christian Stegbauer (2006) konstatiert angesichts der Wikipedia eine Lücke in den Theorien zum kollektiven Handeln. Er sieht die Wikipedia als ein gutes Beispiel für die Untersuchung sozialer Anreize von Beziehungsstrukturen, „weil es als eine Art soziales Experiment angesehen werden kann, in dem zahlreiche in den älteren Erklärungen für Engagement an der Erstellung von kollektiven Gütern als unverzichtbar angesehene Elemente fehlen“ (Stegbauer 2006: 243). Er zeigt die vielfältigen Schwierigkeiten auf, die man bekommt, wenn man versucht, die Wikipedia und das Handeln ihrer Autoren aus der Sicht individualistischer Handlungstheorien der rationalen Wahl zu erklären. In der Tradition ökonomischer Theorien (vgl. Olson 1971, Becker 1982) muss die Wikipedia insbesondere durch

das Trittbrettfahrerproblem und die Größe der Gruppe als unwahrscheinliches bis unmögliches Kollektivgut (Ciffolilli 2003) gelten. Insbesondere da die Autoren und ihre jeweiligen Beiträge für Nutzer der Online-Enzyklopädie nur schwer nachvollziehbar sind, würden auch Reputations- und Aufmerksamkeitsgewinne weitestgehend ausscheiden. Stegbauer schlägt daher in Anknüpfung an das relationistische Erklärungsmodell von Harrison White (1992) vor, *Positionen und Rollen* innerhalb der Gemeinschaft der Produzenten als Alternativerklärung zu untersuchen. In Anlehnung an Benedict Anderson (1988) versteht er Wikipedianer als eine imaginierte Gemeinschaft, bei der eine instrumentelle Herangehensweise (Nützlichkeit der Wikipedia als Enzyklopädie) und die Wikipedia-Ideologie (als identitätsstiftende Geschichte) im Mittelpunkt stehen. „Teilnehmer werden nicht nur durch ihre individuelle Motivation, sondern durch Schaffung eines sozialen Kontextes und ihre Positionierung innerhalb dessen in die Mitarbeit eingebunden, die in Form der Bearbeitung von Teilen der Enzyklopädie sichtbar wird“ (Stegbauer 2006: 239). Er interessiert sich daher für die (Meso-) Struktur innerhalb der Wikipedia, die sich „hinter dem Rücken der Akteure“ herstelle und ein Statusgefüge bilde, das nur noch bedingt ihrer „Gleichheitsideologie“ entspricht (vgl. Abb. 3).

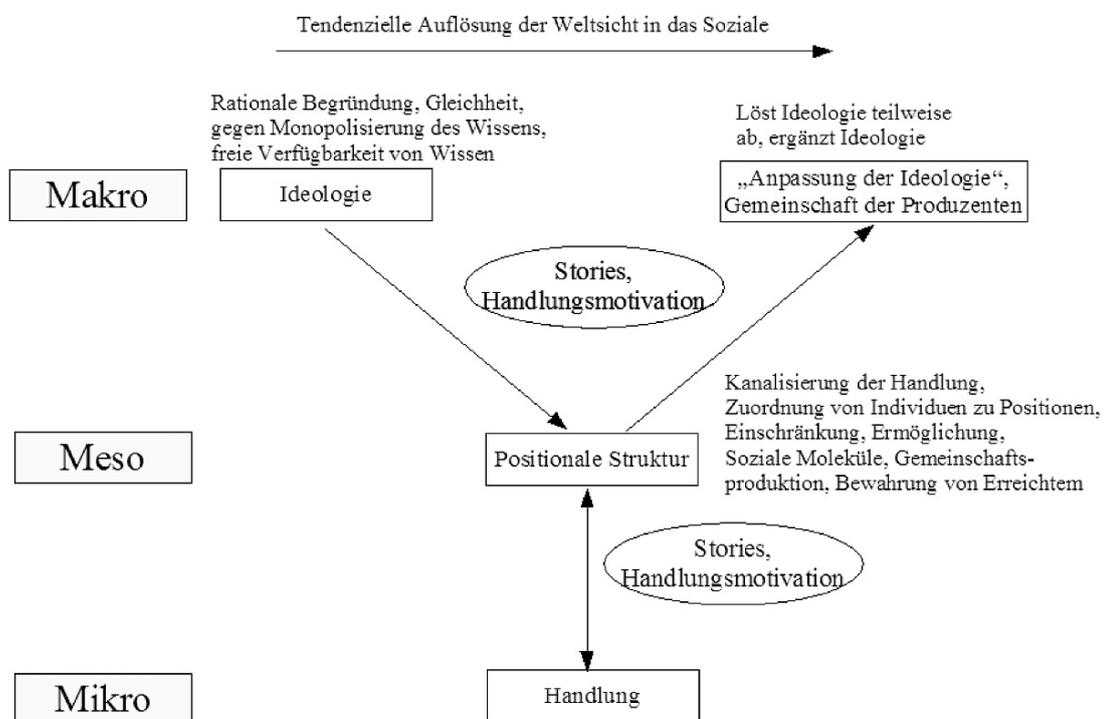


Abbildung 3: Modell der Entwicklung der Handlungsmotivation (Stegbauer 2006: 240)

Diese Arbeit knüpft daran an, versucht das Rollenverständnis und die Motivation aber nicht nur auf eine Position zurückzuführen, sondern aus der eigenen Handlungslogik und deren Konstitutionsbedingungen zu rekonstruieren, die nicht nur in der Wikipedia, sondern auch in der Biografie und dem lebensweltlichen Zusammenhang verankert sind.

Die *kulturwissenschaftliche Perspektive* auf diesen Zusammenhang von Technik und Medien einerseits und der Vorstellungs- und Lebenswelt andererseits wird im dritten Kapitel dargestellt. Das vierte Kapitel reflektiert die *methodische Herangehensweise der rekonstruktiven Sozialforschung* und stellt die konkrete Vorgehensweise beim Sampling, der Interviewführung und der Auswertung dar, bevor im fünften Kapitel die *Auswertung anhand einer Einzelbiografieanalyse und einer Typologie* erfolgt. Das *Literaturverzeichnis* enthält neben der zitierten auch weitere relevante Literatur. Eine Rekonstruktion der Alltagswelt von Wikipedianern erfordert auch ein Verständnis der Sprachpraxis. Das *Glossar* im Anhang versucht daher spezifische Ausdrücke und Abkürzungen in der Wikipedia sowie der Chatsprache kurz zu erläutern. Das nun folgende zweite Kapitel fragt nach dem *kultur- und kommunikationshistorischen Kontext* der Wikipedia.

Zusammenfassung: Der Erfolg der Wikipedia und die Wikipedianer als freiwillige Autoren der Online-Enzyklopädie sind ein Paradoxon einer Wissensgesellschaft, in der Wissen in Form geistigen Eigentums als zentrale Ressource ökonomischer Verwertung genutzt wird. Die bisherige Forschung lässt eine differenzierte Betrachtung der Art und Weise vermissen, wie die Wikipedia in die Vorstellungs- und Lebenswelt ihrer Autoren integriert ist. Diese Forschungslücke versucht diese Arbeit durch eine Rekonstruktion der Aneignungs-, Identifikations- und Imaginationsprozesse aus Interviews mit den aktivsten Wikipedianern der deutschsprachigen Version der Online-Enzyklopädie zu schließen.

2. Die Wikipedia im Kontext

Bei der Wikipedia trifft das kulturelle Konzept einer Enzyklopädie auf die Softwaretechnologie eines Wikis. Um den Bedeutungshorizont des Schreibens in der Wikipedia angemessen rekonstruieren zu können, will dieses Kapitel die Wikipedia in ihren kulturell relevanten Kontexten verorten und versucht dazu eine kurze kultur- und kommunikationshistorische Kontextgeschichte.

Der erste Vorschlag, eine Enzyklopädie im Internet anzulegen, wurde 1993 von Rick Gates geäußert, einem Web-Entwickler und Berater in Oregon (Heuer und Trojan 2005: 75f). Die Idee wurde 1999 vom Internet-Unternehmer *Jimmy Wales* für das Projekt *Nupedia* aufgegriffen, eine Enzyklopädie mit konventionellem Redaktionsprozess. *Nupedia* hatte das Ziel, qualitativ hochwertige Artikel in Zusammenarbeit mit Wissenschaftlern zu erarbeiten und kostenlos online verfügbar zu machen. Das Projekt scheiterte letztlich an der langwierigen Qualitätssicherung der Artikel. *Nupedia*-Chefredakteur Larry Sanger suchte nach einer anderen Lösung und stolperte dabei über das bis dato im Internet wenig verbreitete Wiki-Prinzip, das 1995 von Ward Cunningham erfunden wurde. Anstelle statischer Seiten können Seiten in einem Wiki online bearbeitet werden. Die *Wikipedia* wurde daraufhin im Januar 2001 gegründet und sollte ursprünglich als Plattform zur gemeinsamen Erstellung von Artikeln für die *Nupedia* dienen, entwickelte sich aber in kurzer Zeit zu einem eigenständigen Projekt. Kurz nach dem Start in den USA ging am 21. Mai 2001 auch die deutschsprachige Ausgabe mit einem Artikel vom Kölner Biologen Markus Manske online (Güntheroth und Schönert 2007: 36). Durch die Indizierung von Suchmaschinen wie Google und die Medienberichterstattung bekam das Projekt immer mehr Aufmerksamkeit, Besucher, Autoren und Artikel. In der Folge wurden immer mehr Sprachversionen sowie im Dezember 2002 mit dem englischsprachigen *Wictionary* das erste Schwesterprojekt der *Wikipedia* gegründet (Fiebig 2005: 24). Der schnelle Erfolg ihrer Web-Enzyklopädie war für die Gründer nicht nur überraschend, er stellte sie auch vor finanzielle Herausforderungen. Um *Wikipedia* auf eine geordnete rechtliche Basis zu stellen und auch Spenden annehmen zu können, wurde im Jahr 2003 die *Wikimedia Foundation* als Non-Profit-Organisation gegründet.

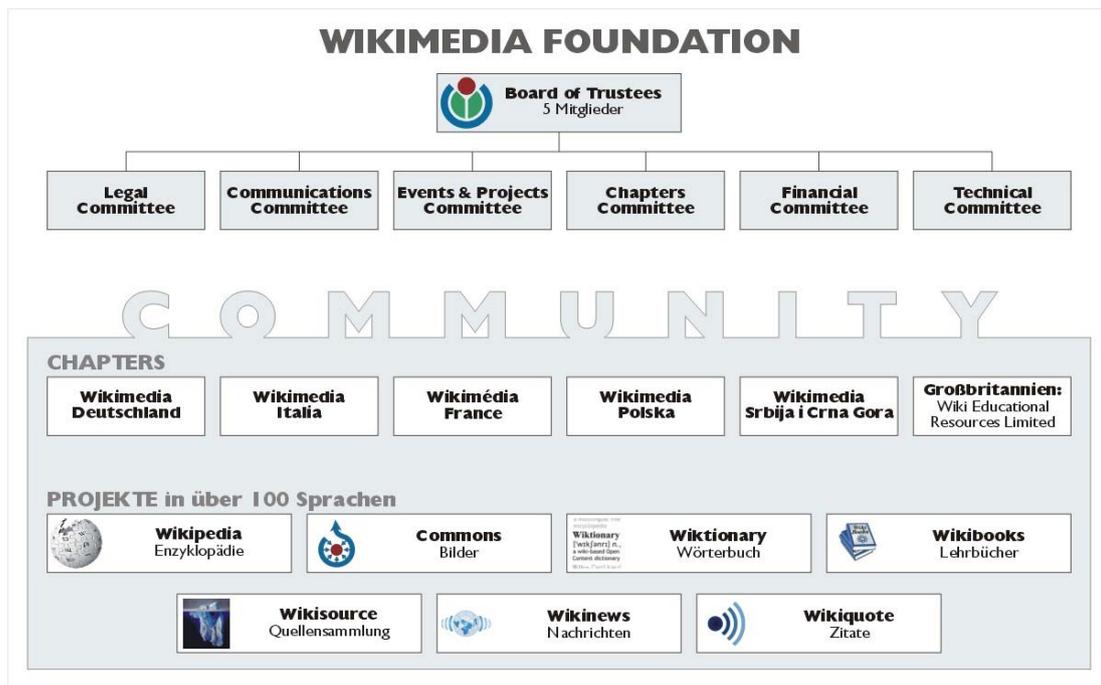


Abbildung 4: Wikimedia Organigramm⁵

Die Stiftung ist Eigentümerin aller Server, Domain-Namen und Markenzeichen. Sie hat sich zum Ziel gesetzt, freies Wissen zu sammeln und zu entwickeln sowie der Öffentlichkeit den kostenlosen Zugang zu ermöglichen. Der Organisation steht ein fünfköpfiges Board of Trustees vor, dem neben zwei von der Community gewählten Vertretern auch der Gründer Jimmy Wales angehört (vgl. Abbildung 4). Im Juni 2004 wurde unter dem Namen „Wikimedia Deutschland – Gesellschaft zur Förderung Freien Wissens e.V.“ in Berlin ein gemeinnütziger Verein als deutsche Sektion gegründet.

Mittlerweile gibt es die Online-Enzyklopädie in über 250 Sprachen. Die englischsprachige Version hat bereits über zwei Millionen Artikel (vgl. Abbildung 5). Die deutschsprachige Version ist derzeit die zweitumfangreichste Wikipedia mit einem Umfang von fast 700.000 Schlagwörtern, mehr als doppelt soviel wie der gedruckte „große“ Brockhaus (Güntheroth und Schönert 2007: 35).

⁵ Quelle: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/10/Wikimedia-organigramm1.jpg> [01.07.2007]

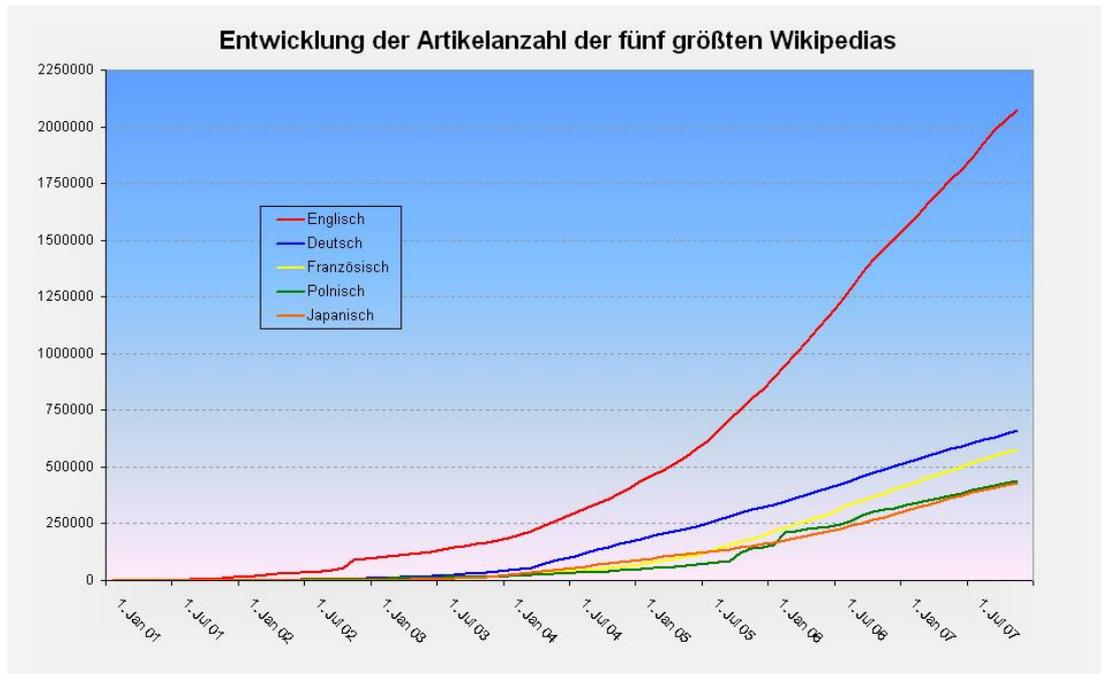


Abbildung 5: Entwicklung der Artikelanzahl der fünf größten Wikipedias⁶

Was für eine Art von Enzyklopädie ist die Wikipedia?

2.1. enkyklios (wiki)paideia: Enzyklopädien und das Weltwissen

Enzyklopädien stellen den Versuch dar, das gesamte Wissen (einer Zeit, eines Sprach- oder Kulturraums bzw. eines Fachbereichs oder Berufsstandes) zusammenzuführen. Sie sind nicht nur Produkte einer Wissenskultur, sondern oft auch ein gesellschaftliches Projekt und Ausdruck des jeweiligen Weltbildes. In der Geschichtswissenschaft werden Enzyklopädien daher als Quellen zur Erforschung historischer Wissenskulturen herangezogen. „Die Erkenntnis, in welchem hohen Maß sich jede Zeit in ihrer Wissenskultur und -organisation abbildet, und zwar gerade auch in den breiter nutzbaren Informationsinstrumenten, hat dem neuen Interesse an der Gattung zum Durchbruch verholfen“, schreibt Christel Meier (2002: 11), „die Mentalitätsforschung hat in ihr gar die Signatur des Hochmittelalters gesehen und insbesondere im 13. Jahrhundert die identitätstiftende Qualität des „esprit encyclopèdiste“ entdeckt. Gleichzeitig erkannte man in der Enzyklopädie für die Neuzeit einen der Grundpfeiler eines gesamteuropäischen Identitätsbewußtseins“.

⁶ Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Bild:Artikelzahlen_en_de_fr_pl_ja_2007-11.JPG [15.12.2007]

Der Begriff Enzyklopädie wurde dabei zunächst selten als Titel benutzt. In den Enzyklopädien der frühen Neuzeit findet man häufiger Begriffe wie Theater, Bibliothek, Museum, Archiv, Palast, Spiegel, Schaubühne, Schatzkammer, Garten oder Messe im Titel, was auch deren Darstellungscharakter illustriert: Enzyklopädien waren nicht selten als öffentliche Bekanntmachung annonciert und als Inszenierung des Wissens gestaltet. Sie wollten mehr sein als stumme Wissenszeugen, sie konnten Welten evozieren und für deren Gegenstände begeistern, sie boten Wissen mit realitätsstiftender Kraft (Schneider 2006). War die Welt in der Auffassung des Mittelalters der Spiegel der Gedanken Gottes, so schien eine volle Sammlung des Wissens und die Herstellung einer Gesamtordnung kein unmöglicher Traum zu sein (Nyíri 2004: 158). Als Ordnungsprinzipien der Darstellung wurden im Mittelalter etwa die sieben Tage der Schöpfung oder die fünf Wunden Christi benutzt. In der Renaissance war mit den Enzyklopädien die Hoffnung verbunden durch Nachvollzug des *Kreis alles Wißbaren* (enkyklios paideia) zu umfassend Gelehrten zu werden. Die Vorstellung, dass sich das enzyklopädische Wissen *in einem einzigen Geist* vereinigen ließe, verliert im Laufe der Frühmoderne allerdings ihre Überzeugungskraft und das Prinzip der alphabetischen Ordnung setzt sich durch. Ab dem 18. Jahrhundert wird die lateinische Sprache in Enzyklopädien zunehmend durch die Nationalsprache abgelöst und ihr Gegenstandsbereich erweitert (Rösch 2002: 13). Eine der berühmtesten Enzyklopädien ist die ab 1751 erschienene französischsprachige *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, die von Denis Diderot und Jean Baptiste le Rond d'Alembert herausgegeben wurde. Von Kirche und Staat mit Misstrauen und Verboten begleitet, steht die *Encyclopédie* für den Beginn der militanten Phase der Aufklärung und die intellektuelle Vorbereitung der französischen Revolution. Im 19. Jahrhundert entstand mit dem so genannten Konversationslexikon eine neue Sonderform der Enzyklopädie, die zur Popularisierung des Wissens beitrug, da sie sich weniger an Wissenschaftler als an ein allgemeines Lesepublikum wandte. Die Nachfahren der bedeutendsten Verleger dieses Lexikontyps, Friedrich Arnold Brockhaus und Joseph Meyer, sehen sich heute den Möglichkeiten der Digitalisierung wie auch der Konkurrenz der Wikipedia gegenüber.

Theo Stammen und Wolfgang Weber (2004: 9) sind davon überzeugt, dass „Bestrebungen nach neuer Verzeichnung und Klassifizierung des Wissens offenkundig bevorzugt in Phasen veränderten Zeitempfindens, insbesondere bei

subjektiv und objektiv erfahrener Beschleunigung relevanter historisch-kultureller Prozesse sowie im Umbruch des Verhältnisses zur Zukunft, also vor allem anlässlich der Installierung von Fortschrittsideen“ entstehen. Enzyklopädien können also der Rettung von bedrohten Wissensbeständen, wie im Fall Isidors von Sevilla, oder der Bestandsaufnahme (Sammlung und Ordnung zur Erstellung einer Übersicht) dienen, wie im 12. Jahrhundert (Meier 2002: 16). In Zeiten großen Wissenszuwachs (wie im 13. und im 16. Jahrhundert) versuchten sie den großen Überschuss an neuen Erkenntnissen in den vorhandenen Wissensbestand zu integrieren. Schließlich können sie sich einem Wandel ausgesetzt sehen, in dem sich ein neuer Standard der Theorie und Systematik durchsetzt (Frühe Neuzeit), sich die Ziele des Wissens, die Medien seiner Vermittlung oder sein sozialer Kontext grundlegend ändern.

Die kulturelle Verortung einer Enzyklopädie, die Art und Weise, wie sie produziert wird, an wen sie sich richtet und wie das Wissen in ihr klassifiziert und präsentiert wird unterliegt also einem historischen Wandel, der viel über die Kultur aussagt, in der sie entstanden ist.

Vor diesem Hintergrund lassen sich die Besonderheiten der Wikipedia als Enzyklopädie zusammenfassen: Der Impetus das gesamte *Wissen der Welt* zu sammeln und Menschen zugänglich zu machen findet sich auch bei der Wikipedia: „Stellen Sie sich eine Welt vor, in der Jedermann freien Zugang zum gesamten Wissen der Menschheit hat. Das ist unser Ziel⁷“, steht auf der Hauptseite der Wikimedia Foundation, die die Wikipedia betreibt. Ihr Anspruch ist damit ebenso global, wie die das Medium, in der sie erstellt wird, und die Welt, in der wir leben. Neben dem *Internet als Medium* ist die revolutionäre Besonderheit der Wikipedia vor allem die Art und Weise, wie ihre Inhalte erstellt werden. Waren frühere Enzyklopädien vor allem Projekte von Gelehrten oder Verlegern, so lädt die Wikipedia Jedermann ein, die Online-Enzyklopädie mitzugestalten. Die Hoffnung und Strategie der Wikipedia besteht damit in der *Demokratisierung des Wissens* und dessen Produktion. Darüber hinaus löst sie das Problem der Aktualität des Wissens durch eine *Dynamisierung*, also die Möglichkeit der ständigen Aktualisierung. Im Logo der Wikipedia (siehe Titelseite) wird dies versinnbildlicht. Wurde das Wissen und dessen Ordnung in früheren Enzyklopädien u. a. als Baum, Theater oder mit geschweiften Klammern visualisiert, greift das Wikipedia wieder auf den Kreis (enkyklios) auf, der die Welt und das Wissen als Ganzes symbolisiert, das hier in

⁷ Quelle: <http://wikimediafoundation.org/wiki/Hauptseite> [01.07.2007]

Form unterschiedlicher Puzzleteile (Sprachen) zusammengesetzt wird und weiter zusammengesetzt werden soll.

Im Folgenden soll die Idee des freien Wissens und der freien Lizenzen historisch kontextualisiert werden.

2.2. Free Culture: Netzkultur zwischen Propertisierung und Wissens-Allmende

„Die Institution des geistigen Eigentums regelt seit gut zweihundert Jahren in modernen säkularisierten, marktwirtschaftlichen und liberalen Gesellschaften die Beziehungen zwischen Individuen, Gruppen und kulturellen Artefakten. Geistiges Eigentum verweist auf starke und exklusive Handlungsrechte, welche die Autonomie des Individuums und die Ordnung des Wissens und der Gesellschaft begründen.“ Geistiges Eigentum ist ein „Bündel sozialer, kultureller und rechtlicher Handlungsregeln und Handlungsrechte, wodurch Rollen, Beziehungen und Praxisformen des kulturellen und wissenschaftlichen Feldes bestimmt sind“ (Siegrist 2006: 64). Die Vorstellung und Institution des *geistigen Eigentums* setzt sich in Europa und den USA im späten 18. und frühen 19. Jahrhundert durch. In Absetzung zu traditionellen Herrschafts- und Steuerungsformen der aristokratisch-ständischen Gesellschaft steht die gesellschaftliche Konstruktion des geistigen Eigentums in der Moderne im Kontext von *Individualisierung, Nationalisierung und Globalisierung* (Siegrist 2006): In den Revolutionen und Reformen des 18. und 19. Jahrhunderts entstehen Rechts- und Kulturstaaten, in denen sich Bürgerrechte, Gewerbe-, Vertrags- und Pressefreiheit durchsetzen. Der moderne Staat wird dabei nicht nur zum Gesetzgeber und Verwalter, sondern auch einflussreichen Produzenten und Vermittler von Kultur und Wissen. In den philosophischen und publizistischen Debatten formiert sich eine bürgerliche Öffentlichkeit, in der Autoren, Künstler und Produzenten kultureller Güter und Leistungen zu „Schöpfern“, „Entdeckern“ und „Erfindern“ werden. Ihnen gelingt es zu argumentieren, dass Privilegienwirtschaft, Zensur und Merkantilismus fortschrittsfeindlich seien und eine „eigentümliche“ Organisationsform des kulturellen Feldes dem Allgemeinwohl diene. Der Diskurs über Autorenrechte und Copyright ist daher seit zweihundert Jahren eng mit der gesellschaftlichen Verständigung über Freiheit, Kultur, Fortschritt, Gerechtigkeit und

Gleichheit verknüpft. Im historischen Prozess der *Propertisierung* kommt es dabei nicht nur zu einer *inhaltlichen und funktionalen Ausweitung* des geistigen Eigentums, sondern auch zu einer *Verlängerung der Schutzfristen* und einer *internationalen Angleichung*. Diese Prozesse wurden dabei nicht nur von Berufsgruppen, sondern auch stark durch Interessenverbände der Medien- und Kulturindustrie geprägt, deren Interesse in einer möglichst langen und umfangreichen kommerziellen Auswertung ihres geistigen Eigentums liegt.

Volker Grassmuck (2002) weist darauf hin, dass sich im und durch das Internet eine Gegenbewegung zur Propertisierung von Wissen und Kulturgütern entwickelt hat, die man in Anlehnung an Lawrence Lessig (2004) als *Free Culture Bewegung* bezeichnen könnte. Ihr zentrales Argument ist, dass im historischen Prozess der Propertisierung die Ausweitung der Eigentumsrechte nicht mehr zur Förderung des Gemeinwohls, sondern zur Beschränkung von Freiheit und Kreativität im Umgang mit Kulturgütern geführt hat. Sie argumentieren, dass Wissen ein nicht-rivalisierendes Gut ist, das durch gemeinschaftliche Nutzung oder eine Nutzung durch Dritte nicht verbraucht, sondern gepflegt und weiter entwickelt wird. Sie fordern daher eine Ausweitung der „Wissens-Allmende“. Die Idee der Allmende als Gemeineigentum (Commons) beinhaltet dabei den freien Zugang zu Information und Wissen, das Verbot künstlicher Verknappung über private Kontrolle, eine Teilhabe aller an der Wissensproduktion und eine partizipatorische, interaktive und auf gegenseitiges Verstehen angelegte Kommunikation“ (Grüne Akademie 2006: 88). Sie sehen durch die Kommerzialisierung des Internets insbesondere sein freiheitliches, partizipatorisches und demokratisches Potential bedroht. Im Gegensatz zu einer restriktiven Ausnutzung des Urheberrechts plädieren sie insbesondere bei Kreativen und Wissenschaftlern für einen offenen, erlaubenden Umgang mit Wissen und Kulturgütern und schlagen dafür freie Lizenzen vor. Lawrence Lessig hat dazu die Idee und das Konzept von *Creative Commons* entwickelt. Creative Commons veröffentlicht als gemeinnützige Organisation Lizenzen im Internet, die sich an den Grundwerten von Offenheit und Teilhabe orientieren und mittels derer Autoren und Kreative der Öffentlichkeit Nutzungsrechte an ihren Werken einräumen können. Creative Commons will so freien Informationszugang und den Austausch sowie die Verbreitung von wissenschaftlichen und künstlerischen Inhalten fördern.

Die Wikipedia benutzt die GNU-Lizenz für freie Dokumentation. Der Lizenzgeber räumt dem Lizenznehmer darin weitreichende Nutzungsrechte an seinem Werk ein,

wie beispielsweise die Vervielfältigung, Verbreitung, Veränderung oder die kommerzielle Nutzung. Der Lizenznehmer verpflichtet sich nach dem *Copyleft-Prinzip* im Gegenzug, den Namen des Autors zu nennen und derivative Werke unter dieselbe Lizenz zu stellen. Herausgegeben wird die Lizenz von der Free Software Foundation, die auch für die GNU General Public License für freie Software verantwortlich ist, unter welcher das Betriebssystem Linux lizenziert ist. Die Wikipedia steht damit in der Tradition der Free Software bzw. Open Source Bewegung, die im Folgenden genauer betrachtet werden soll.

2.3. Open Source: Wikipedianer und die Hackerethik

Wie das Betriebssystem Linux oder der Browser Firefox entstammt die Wiki-Idee der Open Source Bewegung, die sich dadurch auszeichnet, dass eine große Zahl von Entwicklern in freiwilliger Arbeit Software programmiert und diese frei zur Verfügung stellt. Die Wikipedia hat als Projekt sowohl in ihrer historischen Entwicklung als auch in der Organisationsform viele Ähnlichkeiten mit der Free Software bzw. Open Source Bewegung. Die Free Software Bewegung entstand mit dem GNU Manifesto von Richard Stallman (1985), der von 1971 bis 1983 am Massachusetts Institute of Technology arbeitete. Er gründete 1985 die Free Software Foundation als eine gemeinnützige Stiftung, die freie Software fördern und für diese Arbeit Kapital zusammentragen wollte. Bekannt wurde Freie Software vor allem durch das Betriebssystem Linux des Finnen Linus Torvalds. Aus der Motivation, Freie Software als geschäftsfreundlich und weniger ideologisch vermarkten zu können, wurde später der Begriff Open Source etabliert und als Namensgeber für die von Eric S. Raymond, Bruce Perens und Tim O'Reilly gegründete Open Source Initiative (OSI) genutzt. Eric S. Raymond (1997) hat für den Unterschied zwischen proprietär hergestellter und Open Source Software den bildlichen Vergleich zwischen der Kathedrale und dem Basar entwickelt. Während in der Kathedrale (proprietäre Software) streng hierarchisch und zentralisiert von oben nach unten gepredigt wird, entwickelt sich die Lebendigkeit des Basars (Open Source) durch vielfältige kleine Aktivitäten von unten.

Steven Levy (2001) hat die frühe Hackerszene am MIT untersucht und zur Beschreibung ihrer Werte den Begriff *Hackerethik* geprägt. In seinem 1984 erschienenen Buch *Hackers - Heroes of the Computer Revolution* beschreibt er es als

ethische Pflicht eines Hackers, sein Wissen durch das Schreiben von Software und technischer Dokumentation weiterzugeben. Pekka Himanen (2001) sieht darin eine neue Arbeitsethik des Informationszeitalters und spielt daher schon im Titel auf Max Webers Arbeit zur protestantischen Ethik an: *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*. Eine zentrale Quelle ihrer Beschreibung der Hackerethik ist das sogenannte *Jargon File*, ein Kompendium der Hacker-Ausdrucksweise, das 1991 erstmals als *The New Hacker's Dictionary* von Eric S. Raymond herausgegeben wurde. Es versteht sich selbst als gemeinsames Erbe der Hackerkultur. Grundlegende Forderung ist dabei ein freier Zugang zu Computern und zu Informationen, eine dezentrale, nicht autoritäre Arbeitsorganisation (Selbstorganisation) und eine Arbeitsbewertung, die sich nur nach der Leistung richtet. Die Arbeitsmotivation erfolge nach intrinsischen Motiven aus Neugier, Interesse oder Spaß am spielerischen Erkunden. Dabei wird der freiheitliche, fantasievolle und kreative Charakter der Arbeit und ein respektvoller Umgang untereinander betont, eine freie Zeiteinteilung mit Abwechslung zwischen kreativen Tätigkeiten und anderen Interessen sowie Freunden und Familie als wichtig erachtet. Das Teilen von Wissen, Informationen und Werken wird daher als Grundlage eines vertrauensvollen Umgangs sowie einer nutzbringenden Anwendung und Weiterentwicklung gesehen.

„Die Wikipedia hat das Open-Source-Konzept erfolgreich von der Software-Programmierung auf das Erstellen von Medienprodukten übertragen“, schreiben Werner Wirth und Andreas Brändle (2006: 76). Die Wikipedia wird in Analogie zur Open Source Software daher auch als *Open Content* Projekt bezeichnet. Die Grundgedanken des Open Source, die Freiheit von Information und die quelloffene Entwicklung von Software, wird bei der Wikipedia auf die Erschaffung von Wissenssammlungen angewendet (Schlieker und Lehmann 2007:257). Studien zur Motivation von Open Source Software Entwicklern konnten Motive wie „eigenes Lernen“ und „Anwenden von Programmierkenntnissen“ auch als dominant nachweisen (Lakhani und Hippel 2003; Lakhani und Wolf 2005). Peter Kollock (1999) führt die Teilnahme an Open Source Projekten in einer anderen Studie auf eine *Geschenkultur* zurück. Erik Möller ist aktiver Mitarbeiter bei Wikipedia und einer der Entwickler der zugrunde liegenden Open-Source-Software. Im Vorwort zu seinem Buch *Die heimliche Medienrevolution – Wie Weblogs, Wikis und freie Software die Welt verändern* beschreibt er seine Hoffnung und Utopie: „Wenn Sie in 20 Jahren dieses Buch aufschlagen, etwa im Jahr 2025, leben Sie hoffentlich in einer

Welt, in der die sozialen Ungerechtigkeiten, Kriege und Menschenrechtsverletzungen des frühen 21. Jahrhunderts weitgehend verblasst sind. In einer Welt, in der alle Menschen Zugang zu einem globalen Kommunikationsnetz haben, in dem Informationen aller Art ohne Einschränkungen verändert, verbessert und verteilt werden dürfen. In einer Welt, in der jeder Mensch nicht nur Konsument, sondern auch Produzent von Wissen, Kunst und Kultur ist“ (Möller 2006: V). Die grundlegende Utopie könnte man mit dem Dreischritt *Freie Software – Freies Wissen – Freie Gesellschaft* beschreiben. Die Wikipedia steht mit ihrer Idee des freien Wissens also in der Tradition von Free Software, in der eine aufklärerische, emanzipative Gesellschaftsutopie angelegt ist.

2.4. Wikis im Web 2.0: Die Wikipedia als Social Software

In der neueren öffentlichen Diskussion wie auch wissenschaftlichen Literatur wird die Wikipedia oft unter dem Schlagwort Web 2.0 thematisiert. Das Klischee beschreibt Frank Hornig (2007: 9) im Spiegel Special: „Ein Heer von Freizeitforschern und Hobbyjournalisten, von Amateurfotografen, Nachwuchsfilmern und Feierabendmoderatoren hat das World Wide Web als Podium erobert. Das Internet ist zu einem bunten, chaotischen Mitmach-Marktplatz geworden, auf dem jeder nach Laune im Publikum sitzen oder die Bühne bespielen kann. Ein wahres Welt-Theater, dessen Konsequenzen erst allmählich abschätzbar werden“. Christoph Gscheidle und Martin Fisch (2007) arbeiten heraus, dass Wikipedia zu den bekanntesten Web 2.0-Angeboten in Deutschland zählt: „47 Prozent der Internetnutzer geben an, Wikipedia zumindest selten genutzt zu haben. [...] Bei den jugendlichen Surfern (14 bis 19 Jahre) ist die Nutzung von Wikipedia überaus weit verbreitet: Rund 82 Prozent haben die freie Online-Enzyklopädie bereits genutzt. Je älter die Nutzer sind, desto seltener machen diese von Wikipedia Gebrauch. Rund ein Drittel der 50- bis 59-jährigen und ein knappes Viertel der ab 60-jährigen Onliner geben an, Wikipedia zumindest selten genutzt zu haben. Die Häufigkeit der Nutzung von Wikipedia ist 2007 ebenfalls gestiegen. Während rund jeder zweite Internetnutzer (47 %) das Angebot zumindest gelegentlich aufruft, nutzen es bereits 20 Prozent der Onliner mindestens einmal wöchentlich.“ Das Marktforschungsinstitut Nielsen NetRatings (2007) führt seit 2000 eine Paneluntersuchung durch, mit dem das Onlineverhalten der Deutschen erfasst

werden soll. Danach ist Wikipedia mit 33% Reichweite die *beliebteste Web-2.0-Seite der Deutschen*: „Über die Hälfte (54%) der deutschen Internetnutzer besuchten im Februar 2007 Web 2.0 Websites [...]. Die Zahl der Nutzer (Unique Audience) auf Web 2.0 Websites ist zwischen Februar 2006 und Februar 2007 um 32% auf 19,7 Millionen gestiegen. Page Views kletterten im selben Zeitraum sogar um 77% auf 2,1 Milliarden und die auf diesen Sites verbrachte Zeit wuchs um 48% auf durchschnittlich 45 Minuten pro Monat.

Der Begriff Web 2.0 wurde im Herbst 2004 von Tim O'Reilly und Dale Dougherty anlässlich einer Konferenz geprägt, deren Ziel es war, neue Entwicklungen der Internet-Branche zu diskutieren und stärker ins Bewusstsein der Öffentlichkeit zu rücken. Web 2.0 ist daher als ein Sammel- und Marketingbegriff für eine Vielzahl neuer Webtechnologien zu verstehen. In Anlehnung an die Versionsnummern innerhalb der Softwareentwicklung soll mit dem Begriff eine Weiterentwicklung gekennzeichnet werden, die alte Fehlfunktionen behebt und neue Funktionen einführt. Dazu gehören vor allem interaktive und kollaborative Webtechnologien, die zunehmende Verlagerung von Dateien und Anwendungen vom Desktop-Computer ins Internet sowie deren Integration untereinander (Konvergenz, Mashups). Die mit Web 2.0 bezeichneten Technologien (Wikis, Weblogs, Ajax etc.) wurden in der Mehrzahl bereits Ende der 1990er Jahre entwickelt (vgl. Abbildung 6) und wurden erst durch die Verbreitung breitbandiger Internetzugänge großflächig verfügbar.

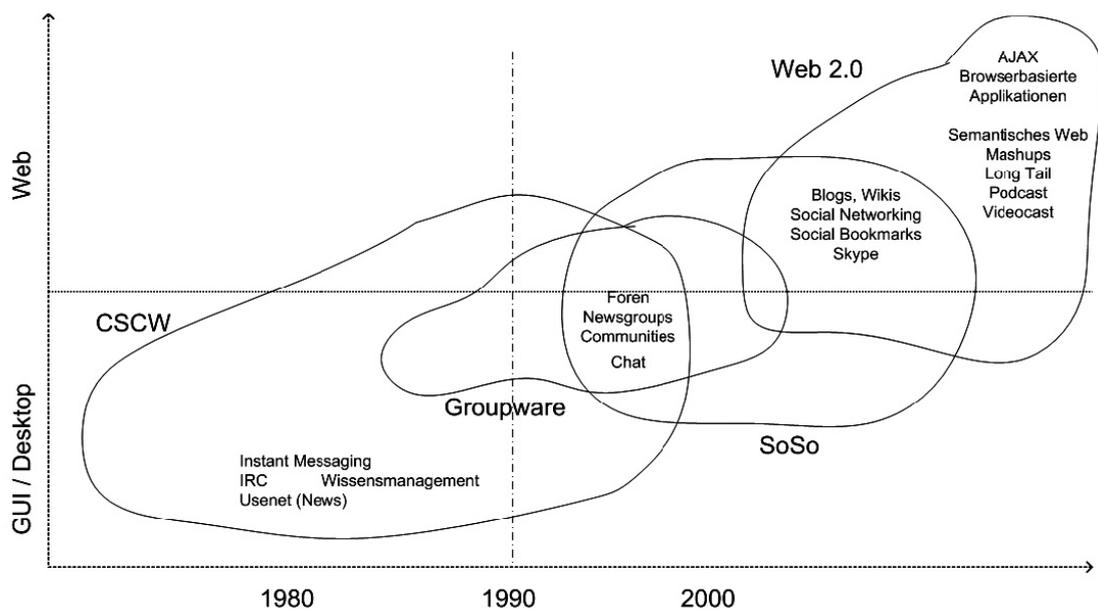
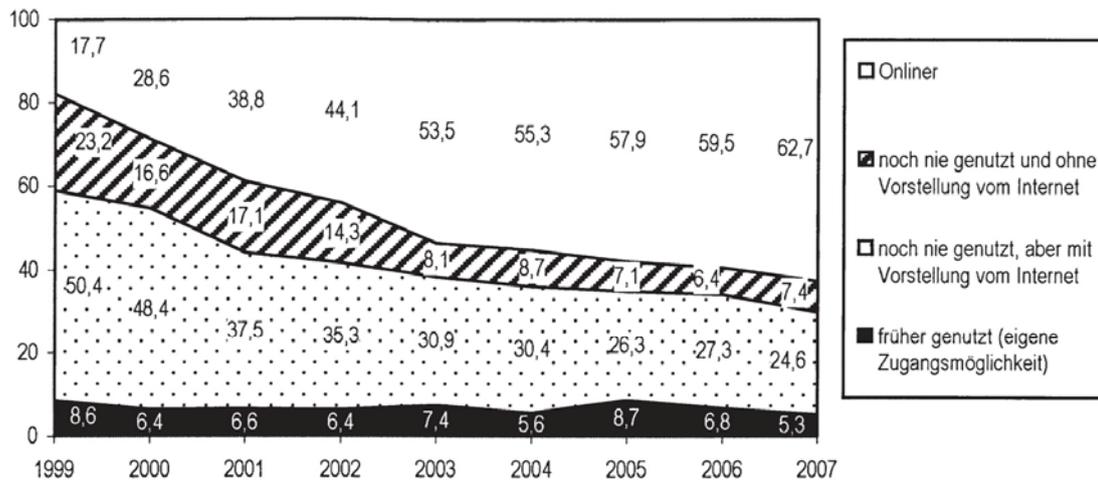


Abbildung 6: Aufkommen und Zuordnung kollaborativer Anwendungen im Kontext von Web 2.0 (Beck 2007: 10)

Vitaly Friedmann (2007: 19) spricht dabei von einem Mitmach-Web: „Die zweite Phase der globalen Vernetzung lässt neue Verhaltensmuster, Gewohnheiten sowie eine sogenannte Kultur der Partizipation entstehen“. Auch Manfred Faßler (2000: 185) findet, dass der mediale Individualisierungsprozess die Verfassung sozialer Kommunikation verändert. „Immer mehr Bereiche der arbeits-, freizeit-, verteilungs- oder planungsorientierten Kommunikation findet als netzgestützte oder Online-Kommunikation statt. Sie ist von den herkömmlichen zeitlichen und räumlichen Beschränkungen entbunden und erzeugt ihre eigenen Exklusivitäten, als-ob-Sozialitäten und Vertrautheiten“. Er geht davon aus, dass ein digitaler Wandel stattfindet, in dessen Verlauf mediale Praxis vom Sende- und Massenparadigma zum Individualisierungs- und Community-Paradigma übergeht, disperses Publikum von individualisierten Gemeinschaften abgelöst, Kollektive von Kooperationsgruppen beerbt werden. Diese *Communities of Projects* (Faßler 2006) zeichnen sich dadurch aus, dass sie nicht aufgrund eines geteilten Orts, sondern aufgrund geteilter Interessen in Online-Projekten existieren. Das *Projekt* als Verbindungsmuster bildet dabei eine Klein-Föderation mit hoher Informations- und Interaktionsdichte, in denen eher Kompetenzgemische als strikte Arbeitsteilung herrschen. Sie ist die paradigmatische Organisationsform, in der Kooperation nicht hierarchisch vorstrukturiert und rational geplant ist, sondern sich flexibel und netzwerkartig entwickelt. Diese Organisationsform spielt auch für die Wikipedia eine zentrale Rolle. Sie definiert sich daher auch nicht als (fertige) Enzyklopädie, sondern als „ein Projekt zum Aufbau einer Enzyklopädie aus freien Inhalten in allen Sprachen der Welt“. Während Projekte normalerweise zeitlich und strukturell auf Projektabschluss ausgerichtet und damit temporär sind, ist die Wikipedia prinzipiell auf Dauer angelegt.

Besonders bei der intensiven Nutzung von Web 2.0-Angeboten spielt die technische Ausstattung des Computers sowie des Internetzugangs für die Internetnutzung eine Rolle. Die Internetnutzung als auch die Zugangsbandbreiten sind in Deutschland in den vergangenen Jahren gestiegen (vgl. Abbildung 7). Das Internet ist das Medium mit der größten Verbreitungsgeschwindigkeit in Deutschland: „Waren vor zehn Jahren erst 6,5 Prozent der Bundesdeutschen im Internet, so wurde 2003 die 50-Prozentmarke überschritten und aktuell sind knapp 63 Prozent der Bundesdeutschen online“ (Gerhards und Mende 2007: 379).



Basis: Onliner und Offliner ab 14 Jahre in Deutschland (Onliner: 2007: n=1 142, 2006: n=1 084, 2005: n=1 075, 2004: n= 1 002, 2003: n= 1 046, 2002: n= 1 011, 2001: n=1 001, 2000: n=1 005, 1999: n=1 002). (Offliner: 2007: n= 680, 2006: n= 736, 2005: n= 782, 2004: n= 808, 2003: n= 800, 2002: n= 509, 2001: n= 512, 2000: n= 500, 1999: n= 501).

Quellen: ARD/ZDF-Online-/Offline-Studien 1999-2007.

Abbildung 7: Entwicklung der Zuwendungsgrade zum Internet in der Bevölkerung 1999 bis 2007 (in %) (Gerhards und Mende 2007: 383)

Die Tagesreichweite⁸ des Internets liegt mit 41,1 Prozent noch deutlich hinter dem Radio (79,4 %), dem Fernsehen (74,4 %) und der Tageszeitung (73,2 %). Das Durchschnittsalter der Onliner liegt nach der ARD/ZDF-Online-/Offline-Studie 2007 bei 39,7 Jahren, das der Offliner bei 61,2 Jahren. Viele, vor allem multimediale Internetanwendungen erfordern einen gut ausgestatteten PC und eine breitbandige Internetverbindung. Der Zuwachs an Breitbandnutzung ist auch eine Basis für einen aktiveren Umgang mit dem Web. Christoph Gscheidle und Martin Fisch (2007: 393) zeigen, dass der deutsche Durchschnittsrechner weitestgehend dem neuesten Technik-Standard entspricht. War das Modem noch Ende der Neunziger Jahre die dominante Technik des Internetzugangs, hat DSL als Breitbandtechnologie mit einer Durchdringungsrate von 59 Prozent inzwischen die Marktführerschaft unter den Internetzugängen. DSL und andere Breitbandinternetzugangstechnologien sind in Deutschland allerdings nicht überall gleich verfügbar (vgl. Abbildung 8), was einerseits an der in Deutschland verwendeten reichweiteschwachen ADSL-over-ISDN-Schaltung und andererseits an der Ausbaupolitik der Deutschen Telekom liegt. In Ostdeutschland besteht zudem das Problem, dass der großflächige Ausbau mit Glasfaserkabeln die Installation von DSL beeinträchtigt. Ulf J. Froitzheim (2006: 20) spricht sogar von einer „Zwei-Klassen-Online-Gesellschaft“:

⁸ Die Tagesreichweite gibt an, wie viel Prozent der Bevölkerung am Tag welches Medium nutzt.

Während Großstädte oft über schnelle Funk- und Kabelnetze verfügen und den Bewohnern damit eine schnelle Breitband-Internetverbindung möglich ist, ist in ländlichen Gebieten, aber auch in weniger erschlossenen Bezirken von Städten oft kein Breitbandanschluss verfügbar.

Der Erfolg der Wikipedia hat dazu geführt, dass die zugrundeliegende

Mediawiki-Software von Unternehmen,

Organisationen und Privatpersonen auch in anderen Bereichen wie der organisationalen oder pädagogischen Praxis zum Wissens- oder Projektmanagement, als kollaborative Redaktionssysteme oder als Community-Plattformen eingesetzt wird⁹. „Wiki-Systeme (Wiki-Engines) eignen sich hervorragend für den Einsatz in der Softwareentwicklung, im Projektmanagement, zur Unterstützung von Netzwerken und virtuellen Communities oder für das E-Learning“, glaubt z. B. Astrid Beck (2007: 7). Christian Stegbauer, Klaus Schönberger und Jan Schmidt (2007) weisen in diesem Kontext darauf hin, dass wirtschaftswissenschaftliche und informationstechnische Literatur bei der Thematisierung von Wikis und anderen Web 2.0-Technologien oft zu kurz greift, wenn sie bestimmten Softwaretechniken Leistungen zusprechen, ohne die sozialen Dynamiken und Konflikte dahinter zu verstehen. In sozialwissenschaftlichen Untersuchungen sogenannter sozialer Software, also onlinebasierter Software-Anwendungen, die das Entstehen und den Erhalt von sozialen Netzen im Internet unterstützen, haben sich *Informations-, Identitäts- und Beziehungsmanagement* als Handlungskomponenten herausgebildet.

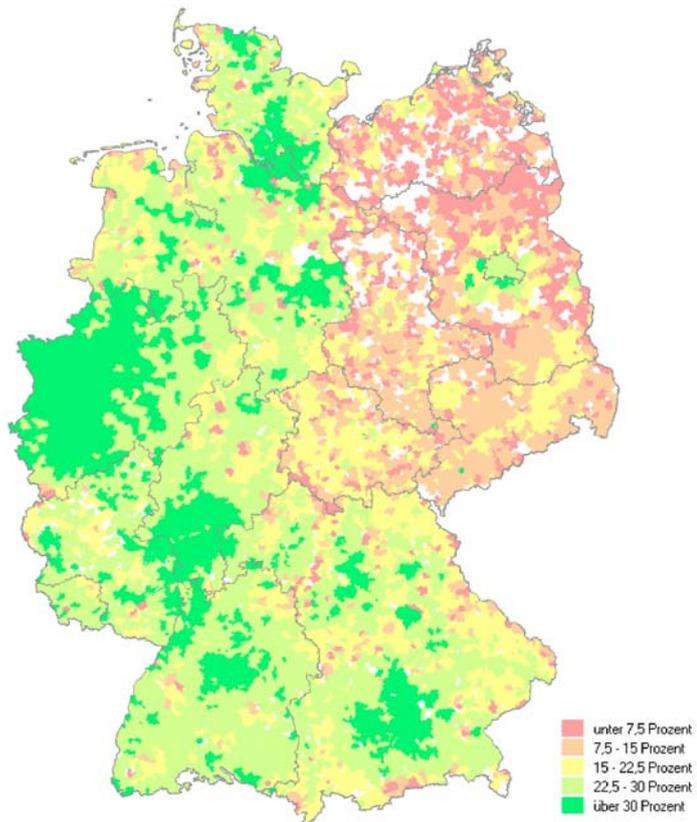


Abbildung 8: DSL-Nutzung in Deutschland 2006
(Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie 2006)

⁹ Einen guten Überblick zur Wikiforschung findet man in der Sonderausgabe des Online-Journals *kommunikation@gesellschaft* unter dem Titel "Wikis - Diskurse, Theorien und Anwendungen" (<http://www.soz.uni-frankfurt.de/K.G/> [12.12.2007]) und bei Christian Pentzold et al. (2007).

Jan Schmidt (2006) hat dazu Weblogs, Wikis und kollaborative Verschlagwortungssysteme untersucht. Er stellt heraus, dass keineswegs Chancengleichheit bei der Nutzung von Social Software besteht und dass Social Software auch Auswirkungen auf die Akteure hat, die - wissentlich oder unwissentlich - ein Stück ihrer Privatsphäre öffentlich machen.

„Das Web der nutzergenerierten Inhalte hat eine hohe Anzahl an Rezipienten, aber noch wenige aktive User als Produzenten. Zur aktuellen Entwicklung des „Mitmach-Internets“ ist vorerst festzuhalten, dass einige Angebote, wie Wikipedia oder die Videoportale, innerhalb kurzer Zeit eine sehr hohe Bekanntheit und Nutzung erreicht haben. Dieser Erfolg wird aber nicht von der Möglichkeit getrieben, aktiv an diesen Webseiten mitarbeiten zu können, sondern von der hohen Attraktivität der Inhalte und dem Mehrwert für die Webgemeinde. Damit ist für den Durchschnittsonliner das Web 2.0 eher ein großer Fundus an neuen, kostenfreien und interessanten Inhalten, die von wenigen Nutzern hergestellt wurden“ (Gscheidle und Fisch: 405).

Zusammenfassung: Dieses Kapitel hat versucht, die Wikipedia in ihren kultur- und kommunikationshistorischen Kontexten zu verorten. Als Enzyklopädie ist ihr Anspruch ebenso global wie das Medium, das sie benutzt: Die Wikipedia will das Wissen der Welt sammeln und zur Verfügung stellen. Grundlegende Prinzipien sind dabei die Demokratisierung und Dynamisierung von Wissen. Sie steht in der Tradition der Free Software bzw. Open Source sowie Free Culture Bewegung und teilt mit ihnen nicht nur die freie Lizenz, sondern die Utopie einer besseren Gesellschaft. Bei Web 2.0-Angeboten wie der Wikipedia stehen einer hohen Nutzerzahl meist nur eine kleine Zahl an Autoren gegenüber.

3. Wikipedianer aus kulturwissenschaftlicher Perspektive

3.1. Kulturwissenschaftliche Technik- und Medienforschung: Der Computer als Medium und Metapher

Hartmut Böhme argumentiert, dass Technik kein unabhängiges Subsystem der Gesellschaft, sondern eine Querschnittsdimension und als solche ein zentrales Thema der Kulturwissenschaft darstellt. Bei Industrieländern spricht er sogar von einem *technischen Kulturtypus*. Technik stellt eine „Superstruktur der Gesellschaft dar, will sagen: Es gibt in der Kultur (beinahe) nichts, was nicht technisch verfaßt wäre. Die moderne Kultur ist *technomorph*, das heißt, ihre wesentlichen Erscheinungsformen sind technisch geprägt“ (Böhme 2000: 164). Alltag und Lebenswelt sind bis ins Kleinste von Geräten und Maschinen sowie alltagsstrukturierenden Systemen (z.B. Verkehrssystemen) durchdrungen. Er weist in diesem Kontext darauf hin, dass das Konzept von „Kultur“ (aus dem Lateinischen *colere, cultura*) selbst auf die Techniken der Bodenbewirtschaftung und der Bebauung der Erde mit Wohnsitzen und Städten (Urbanisierung) zurückgeht.

Technisierungsprozesse werden daher nicht selten zur *historischen Periodisierung* herangezogen und anhand ihrer „Leitfossilien“ (wie z. B. Dampfkraft, Elektrizität oder Eisenbahn) charakterisiert. Technik kommt in diesen historischen Betrachtungsweisen oft vereinfachend als Indikator oder als Auslöser von soziokulturellem Wandel in den Blick, was nach Bryan Pfaffenberger (1992: 493) ein typisches Merkmal der „master narrative of modern culture“ ist. Diese Sichtweise trennt den Menschen und die gesellschaftliche Entwicklung analytisch von der Technik und spiegelt damit alte Dichotomien wie Kultur versus Zivilisation bzw. Moderne versus Vormoderne wieder. Der Horizont damit verbundener Vorstellungen und Bewertungen reicht vom Fortschrittsoptimismus der Beherrschung der Natur durch die Technik bis hin zu Technophobien globaler Katastrophen und ubiquitärer Überwachung.

Während im Technikdeterminismus die Bedeutung, Anwendung und Entwicklung von Technik lediglich aus seinem vom Ingenieur festgelegten Zweck verstanden

wird, weist Werner Rammert darauf hin, dass kulturelle Bedürfnisse, Nutzungswünsche und Gestaltungsvisionen die Genese und Gestaltung neuer Techniken wesentlich prägen. Er plädiert daher dafür, Technikentwicklung nicht als unabhängigen, selbstemergenten, sondern offenen Prozess zu verstehen, „der erst über Visionen, die in der Gesellschaft kursieren, ausgerichtet wird und in konkreten Projekten von sozialen Akteuren Gestalt annimmt“ (Rammert 1998: 51). Die Betonung der kulturellen Prägung von Technik ist dabei vor allem vor dem Hintergrund der lange Zeit vorherrschenden These des „cultural lag“ zu verstehen, in der William Fielding Ogburn (1922) das Hinterherhinken der Kultur hinter den technischen Erfindungen behauptete. Ogburns These liegt ebenfalls der Vorstellung zugrunde, dass die technische Entwicklung vor allem durch ökonomisches Kalkül und militärisch-politische Interessen, jedoch kaum durch kulturelle Muster gesteuert werde. Rammert (2007: 181) argumentiert dagegen, dass in zahlreichen Studien zur Technikgenese gezeigt werden konnte, „wie Visionen, Leitbilder, kulturelle Modelle, Praktiken und institutionelle Einbettungen die Gestalt technischer Gebilde und den Pfad technischer Innovation geprägt und vorgezeichnet haben.“ Die erfolgreiche gesellschaftliche Durchsetzung und Verbreitung einer Technik hängt wesentlich damit zusammen, in welchem Umfang die Technik mit ihren in sie eingeschriebenen Nutzer- und Nutzungsmodellen den Orientierungen und Praktiken der Anwender im Alltag entspricht (Rammert 1998: 53).

Der *Computer* ist als „denkende Maschine“ nicht auf eine bestimmte Funktion festgelegt, sondern offen für unterschiedliche Aneignungs- und Nutzungsformen. Er ist das „zentrale kulturelle Massensymbol“, „die Metapher der Postmoderne“, „das postmoderne Totem“ (Berger 2001: 217). Sherry Turkle hat den Computer bereits 1984 nicht nur als instrumentelles, sondern als *projektives Medium*, ein *Second Self* bzw. als *Wunschmaschine* charakterisiert: „Die neue Maschine, die hinter dem digitalen Blinkzeichen wartet, ist eine Maschine, die – anders als die Uhr, das Teleskop oder der Zug – „denkt“. Sie ist eine Herausforderung für unsere Wahrnehmung nicht nur von Zeit und Entfernung, sondern von unserem Denken [...]. [Der subjektive Computer] ist die Maschine, die in das gesellschaftliche Leben und die seelische Entwicklung des einzelnen eintritt und unser Denken beeinflusst, vor allem das Denken über uns selbst“ (Turkle 1984: 9). Der Computer stellt sich also als Dispositiv und universelle Maschine, als evokatorisches Objekt dar, mit dem der Mensch nicht nur rational umgeht, sondern sich emotional darauf bezieht. In

ihrer historischen Entwicklung sind aus den anonymen Rechenknechten inzwischen Interaktionspartner geworden (Rammert 2007: 179). Angesichts des Umfangs sowie der Art und Weise, in der die gegenwärtigen Leitfossilien Computer und Internet in westlichen Gesellschaften verbreitet und verallgegenwärtigt sind, fragt die *kulturwissenschaftliche Technikforschung* daher nach dem Sitz der Technik im Leben. „Technik unterstützt, ermöglicht oder verstärkt spezifische soziale Praxen und ihre soziokulturellen Praktiken in sehr unterschiedlicher Weise. Die Technik fungiert in diesem Sinne als Enabling-Potenzial und hat nicht *eine* Folge, sondern ermöglicht ganz unterschiedliches Handeln und damit auch differenziert zu betrachtende Formen des Wandels wie im Übrigen auch der Persistenz“ (Schönberger 2007: 203). Auch Peter Berger (2001) argumentiert, dass die Informatisierung des Alltags mit der Entwicklung prägender individueller und kultureller Bilder von der Welt der Computer einher geht. Unser Verhältnis zu Computer und Informationstechnologie wird davon bestimmt, wie wir von und mit ihnen denken und handeln. Der Computer und das Internet sind selbst zum Medium geworden, in dem und über das Individualität ebenso wie Gruppenzugehörigkeit ausgedrückt und ausgehandelt werden. Technik ist insofern immer in die Kultur einer Gesellschaft integriert und prägt ihre Vorstellungswelt: „In der Geschichte der Gottesbilder finden wir immer wieder Vorstellungen, dass Gott ein Handwerker, Geometer, Architekt, Künstler, mechanistischer Ingenieur oder Mathematiker sei, der nach dem jeweiligen technischen Paradigma die Welt konstruiert habe“ (Böhme 2000: 166). Im Marxschen Materialismus steckt der komplementäre Gedanke, dass in jedem Gegenstand eine Spur des Geistes der Gesellschaft und der Arbeit zu finden ist, die diesen Gegenstand hervorgebracht hat.

Manfred Faßler untersucht in einer *Kulturanthropologie des Medialen* die Bedingungen, unter denen Menschen mit Medien umgehen, sie erfinden, einsetzen und verändern. Da Medien die allgemeinen Voraussetzungen individuellen Ausdrucks, seiner Speicherung, Vermittlung und Verallgemeinerung zur Verfügung stellen, sind sie immer Teil der institutionellen und normativen Struktur einer Kultur. Die zur Medialität gehörenden Kompetenzen, Instrumente, Techniken und Materialien sind integraler Teil alltäglicher Praxis. Gegenwärtig bedeutet die informationelle, digitale Neufassung des Medialen eine tiefgreifende Umkodierung, in denen neue Strukturen für Individualisierung (Personal Computer), Biografisierung (Weblogs), Gruppenbildung (Communities), für religiöse

Globalisierung oder weltweite Gegner ökonomischer Globalisierung entstehen, ist Faßler (2007b) überzeugt. Er plädiert dabei für eine differenzierte Betrachtungsweise: "Das technologisch Mögliche sollte dabei [...] nicht mit dem medial Möglichen (den Wünschen, Kompetenzen, Orientierungen, Imaginationen, Fiktionen, Entwürfen) verwechselt und beide sollten zudem von normativen, institutionellen und ökonomischen Dimension der Medien unterschieden werden."

In seinem 1964 erschienenen Buch *Understanding Media: The Extensions of Man* vertritt Marshall McLuhan den Standpunkt, dass sich der Mensch mittels mechanischer und elektrischer Technologien Erweiterungen seines Körpers schafft. Waren frühe mechanische Technologien als Werkzeuge vor allem räumliche Erweiterungen des Körpers, gleichen die modernen Medientechnologien seiner Meinung nach eher einer Erweiterung unseres zentralen Nervensystems.

Florian Cramer (2005: 8f) weist darauf hin, dass auch Software nicht von der utopischen kulturellen Imagination getrennt werden kann, die durch Design und Programmierung in sie eingeschrieben ist. Als eine Sequenz ausführbarer Instruktionen teilt der Computer-Code eine grundlegende Vorstellung mit Magie, Religion und Metaphysik: *Words Made Flesh*, die Erweckung der Sprache zum Leben. Auch wenn Computer und die darauf laufende Software ein wesentliches Instrument der Rationalisierung von Arbeitsprozessen sind, bleiben sie immer ein kulturelles Produkt. „Das *Technoimaginäre* ist für eine Kulturgeschichte der Technik nicht nur aufschlußreich, weil in den alten Gesellschaften technische Praktiken vielfach mit dem Sakralen und Religiösen, dem Phantastischen und Traumhaften verbunden waren, sondern weil es bis heute nahezu jede technische Innovation begleitet und in allen Massenmedien einen unermüdlichen Antrieb hat (Böhme 2000)“.

Hans Joachim Schröder (2002) bedauert es daher, wenn bei der Erforschung der Wechselbeziehung zwischen Mensch und Technik primär die Technik und nicht der Mensch zum Ausgangspunkt der Betrachtung gemacht wird. Er sieht daher in der *Biographieforschung* noch großes Potential, den Menschen in seinem „Selbstsein“, seinem Sozialverhalten, seiner Psyche, seiner Geschichte und seiner Kultur zu erkunden. Hat sich die Biographieforschung bei der Analyse zahlreicher anderer biografiehaltiger Themen bereits bewährt, so sind Phänomene wie der Umgang mit Technik, Technikerfahrung und Technikbewusstsein oder allgemeiner die Technikbedingtheit des Menschen bzw. die „Technizität“ der Kultur mit dem

Instrument des qualitativen Interviews bisher wenig untersucht. Die vorliegende Arbeit versucht in dieser Forschungslücke einen kleinen Beitrag zu leisten.

Auch Werner Rammert (2007:7) bedauert den mangelnden Technikbezug in der Sozial- und Gesellschaftstheorie und plädiert für eine pragmatistische Technik- und Sozialtheorie.

Medien sind Identitätsgeneratoren. In den geführten Interviews wird deutlich, dass durch die Wikipedia sowohl neue Räume und Themen erschlossen werden können, aber immer auch eine Beschäftigung mit der eigenen Welt stattfindet. Bei Wikipedianer 3 findet man dies in einer Reflektion über seine Heimat: „Ich weiß mein erster Beitrag [...] war im Artikel [...] meiner Heimatstadt Ein anderer Wikipedianer meinte einmal; zeig mir deine ersten Edits und ich sage dir, wo du herkommst und was du machst :) und wenn ich meine ersten Bearbeitungen angucke; ja das stimmt :)“ (185-188). Auch Florian Straub erzählt: „Die wp hat auch geschafft, dass ich mich mit meiner Heimat auseinandergesetzt habe und Ausflüge für Fotos gemacht habe [...] ich mache Ausflüge, wenn ich weiß, dass es sich fototechnisch lohnt. Früher habe ich sowas wohl eher nicht gemacht“ (224-233).

Joanna Breitenbach und Ina Zukrigl (2003: 29) interessieren sich als Ethnologen des Cyberspace für den Zusammenhang von Online- und Offlinewelten: „Wie andere Waren, Technologien und Konzepte betten Menschen auch neue Informationstechnologien in ihr Leben ein und benutzen sie für sehr reale Bedürfnisse und Visionen. E-Mail, Chat und Surfen verstärken so dieselben kulturellen Entwicklungstendenzen (Homogenisierung, Kreolisierung, Kulturalisierung und Transnationalisierung), die von der ethnologischen Globalisierungsforschung im Allgemeinen herausgearbeitet worden ist.“ Sie arbeiten heraus, dass Menschen im Netz nicht ihre kulturelle Identität verlieren, sondern es als Bühne zum Ausdruck ihrer kulturellen Besonderheiten und als Medium zur politischen Organisation nutzen. Das Internet verstärkt so einerseits die Transnationalisierung, kann aber andererseits auch Widersprüche einer globalisierten Lebenssituation überbrücken und zur Entstehung so genannter deterritorialisierter Nationalstaaten beitragen. Für zahlreiche im Ausland lebende Menschen spielt das Netz eine wichtige Rolle bei der emotionalen Verarbeitung der Diasporaerfahrung. Die Offenheit des Mediums Computer führt dazu, dass es auf unterschiedliche Arten angeeignet und genutzt werden kann. Diese Aneignungserfahrung prägt die subjektive Vorstellungswelt und die Nutzung von Technik und Medien.

3.2. Aneignung und subjektive Theorien

Das Bild eines Menschen von der „Welt der Computer“ wird davon geprägt, welche Erfahrung er selbst mit Computern gemacht hat und wie er diese Erfahrungen bewertet, schreibt Peter Berger (2001: 52) in einer Studie über Computerweltbilder von Mathematik- und Informatiklehrern. Die Aneignungsforschung versucht dabei den Prozessen auf den Grund zu gehen, durch die diese Erfahrungen entstehen.

Aneignung ist ein philosophischer Grundbegriff stoischer Herkunft (Franz 2000: 153). In der stoischen oikeiosis-Theorie sind Selbst- und Weltaneignung grundlegende, triebhafte Prozesse aller Lebewesen: Neben dem „Einverleiben“ von Nahrung, der „Eroberung“ des Lebensraums und dem Erlernen einfacher Verhaltensweisen, muss der Mensch sich alle körperlichen und seelischen Dispositionen durch Verhaltenserprobung und –modifizierung selbst aneignen. In der modernen Welt sind Technik und Medien in vielfältiger Weise in Aneignungsprozesse integriert. Der Gebrauch elektronischer Medien setzt voraus, dass sich jeder handelnd in eine Beziehung zum Medium setzt. Interaktivität mit elektronischen Medien bedeutet immer auch Immersion, argumentiert Manfred Faßler (2000: 184ff). Computer sind nicht nur Werkzeug, Gerät und Instrument. Ihre Vernetzung hat einen medialen und einen sozialräumlichen Zusammenschluss erzeugt, der es erlaubt, von einer *sozial-konstitutiven Funktion des Mediums Computertechnologie* zu sprechen. Für Pierre Lévy (1996) sind die „digitalen Netzwerke, ganz im Gegensatz zu der in den Medien kursierenden Meinung von der Kälte des Cyberspace, mächtige Faktoren der Personalisierung oder der Verleiblichung des Wissens“. „Webseiten [...] bringen die Ideen, Wünsche, Erkenntnisse und Angebote zum Austausch von Personen und Gruppen zum Ausdruck. Hinter dem großen Hypertext steckt das Gewimmel der Menge und ihrer Beziehungen. Im Cyberspace wird das Wissen nicht mehr als etwas Abstraktes oder Transzendentes verstanden: Es wird mehr und mehr sichtbar - und in Echtzeit sogar begreifbar -, da es der Ausdruck einer Population ist. Die Webseiten sind nicht nur wie die Papierseiten mit Unterschriften versehen, sie eröffnen [...] eine direkte, interaktive Kommunikation.“

Ekkehardt Oehmichen und Christian Schröter (2002: 376) arbeiten heraus, dass die Aneignungsprozesse des Onlinemediums anderen und komplexeren Regeln folgen als jenen von Radio und Fernsehen. „Während die Welt des Klangs oder der Bilder

auf Knopfdruck oder zumindest in recht kurzer Zeit ihre Evidenz und den Grad ihrer Brauchbarkeit erweist, erschließt sich das Medium Internet nur in einem eher langwierigen Lern- und Erfahrungsprozess, der Eigenaktivität, Ausprobieren und eine gewisse Frustrationstoleranz erfordert.“ Sie argumentieren, dass das Internet anders als beim audio-visuellen Medienkonsum und ähnlich der Buch- oder Zeitungslektüre in der Regel den aktiven Nutzer verlangt. „Bei der Onlinenutzung werden nicht nur relativ hohe Aufmerksamkeit und Abstraktionsvermögen gefordert, sondern auch technische Fertigkeiten. Der Mausclick in einem Hypertextmedium ist mehr als das Zappen und der Unterhaltungsschlalom via Fernbedienung im Fernsehprogramm oder das Vertrauen auf den richtigen Treffer im automatischen Sendersuchlauf des Radiotuners. Hier geht es nicht nur – überspitzt formuliert – um Stimmungsmanagement, sondern auch um erfolgreiche Enttäuschungsverarbeitung, wenn die Verbindung zum Netz zusammenbricht, Links veraltet sind oder die Suchmaschine Treffer ausgibt, die sich als Missverständnis entpuppen.

Dabei ist Onlinenutzung nicht gleich Onlinenutzung. Das Onlinemedium bzw. das Internet erlaubt allein schon durch seine funktionale Komplexität und Angebotsfülle sehr unterschiedliche Zugänge und Nutzung. Die Veralltäglichsung der Onlinenutzung führt zur Ausprägung individueller Nutzungsmuster und erzeugt unterschiedliche Erfahrungs- und Vorstellungswelten in den Köpfen. Das Spektrum reicht vom einfachen, sich wiederholenden Abruf einzelner Seiten bis zu weitreichenden, komplexen Anwendungen und Operationen.“ (Oehmichen und Schröter 2002: 376). Manfred Faßler konstatiert analog: „Die *Dimensionen, Kontinuitäten, Dichte, Grenze und Krümmungen der virtuellen Räume* hängen entscheidend von der Intensität ihrer Nutzung und ihrer gebrauchskulturellen Einbindung“, von den „*Stilen der Mensch-Computer oder Mensch-Medium-Interaktivität*“ ab.

Nathalie Huber (2006: 272) stellt in einem Resümee unterschiedlicher qualitativer Studien fest, dass die Nutzung medialer Inhalte in vielfacher Weise dazu geeignet ist, Identitätsarbeit und –management zu leisten: „Medien werden zur Abgrenzung nach oben oder unten genutzt, zum Imagetransfer eines Medienprodukts auf die eigene Person, als Stilvorlage, als Ausdruck eines Gruppenzugehörigkeitsgefühls oder um sich älter zu fühlen.“ Auch sie schlägt vor dem Hintergrund dieser Ergebnisse vor, die Mediennutzungsforschung mit der Aneignungsforschung zu verknüpfen, um zu erforschen, wie Medieninhalte in die Lebenswelt ihrer Rezipienten integriert werden.

Die Aneignungserfahrungen prägen das subjektive Verständnis eines Mediums und deren alltagskulturellen Gebrauch. Sie stellen somit subjektive Theorien über das Medium dar. Eckhard König (1995: 13) versteht unter subjektiven Theorien ein „komplexes Aggregat von Kognitionen der Selbst- und Weltsicht, das die Funktion der Erklärung, Prognose und Technologie erfüllt“. Bernd Schorb und Hans-Jörg Stiehler (1999: 8-9) meinen mit subjektiven Medientheorien, „dass Menschen im Umgang mit den Medien, aber auch durch die mediale und personale Kommunikation über die Medien insgesamt, über einzelne Medienereignisse bzw. -erlebnisse, mehr oder weniger spontan, Vorstellungen vom Funktionieren der Medien und Wertmaßstäbe ihnen gegenüber entwickeln“. Weitere Ansätze und Konzepte zur Beschreibung subjektiver Theorien benutzen etwa die Begriffe der *kognitiven Landkarte* oder des *persönlichen Konstrukts* (Kelly 1986).

Für die Erfassung subjektiver Theorien werden in der Regel qualitative Verfahren gegenüber standardisierten Verfahren präferiert, da hier nicht primär Forscherkonstrukte überprüft, sondern die Konstrukte der untersuchten Personen erfasst werden.

Da sich die vorliegende Arbeit auf subjektive Vorstellungswelten, auf Wikipedia-Ideen sowie deren Struktur und Genese konzentriert, wird im folgenden Kapitel genauer darauf eingegangen, wie sich diese verstehen und analysieren lassen.

3.3. Imagination und Metaphern

Wie lässt sich die Vorstellungswelt von Wikipedianern angemessen beschreiben und analysieren? Diese Arbeit hat den untersuchten Wikipedianern keine Dioden zur Hirnstrommessung angelegt, sondern benutzt das gleiche Medium, das diese auch in der Wikipedia benutzen: die Sprache. „Sprache ist für fast alle qualitativen Forschungsverfahren Gegenstand und Medium zugleich; sie wird vor allem als Material genutzt, das auf außersprachliche Sachverhalte verweist: Beziehungsmuster, latente Sinnstrukturen, kommunikative Strategien etc.“ (Schmitt 2000: 1) Insbesondere die Untersuchung von Elementen figurativer Sprache (Tropen) allgemein, und von Metaphern im Besonderen, hat in unterschiedlichen Forschungsfeldern die große eigenständige Bedeutung aufgezeigt, die das „ikonografische“ Denken für den Kognitionsprozess hat (Berger 2001:69). „Wer

auch immer kommuniziert, verwendet Metaphern, meistens unbemerkt, stillschweigend und ohne ihnen besondere Aufmerksamkeit zu *schenken*“, schreibt Michael B. Buchholz im Vorwort zu George Lakoffs und Mark Johnsons Buch *Leben in Metaphern* (2004: 7). „Wer auch immer denkt, *strukturiert* den *Kosmos* seines Bedeutungs*universums* durch Metaphern; er denkt *über* etwas nach; *schiebt* andere Gedanken *beiseite*, gibt seinen Ideen eine *Form* oder *hängt* sie an einem *Punkte auf* oder verwendet eine *Perspektive*.“ Lakoff und Johnson weisen darauf hin, dass Metaphern nicht nur Mittel einer poetischen Imagination oder einer rhetorischen Geste sind, sondern unser alltägliches Denken und Handeln grundlegend durchdringen. Metaphern sind Elemente der Sprache und des Denkens, durch die Neues adaptiert, Angst reduziert, Gefühle ausgedrückt und Zukunft projiziert wird. Buchholz (1993: 9) spricht daher auch von einer grundlegenden anthropologischen Dimension der Metapher und ihrer Analyse. Metaphern sind allgegenwärtige, signifikante und komplexe Bedeutungsträger, sie repräsentieren „embodied knowledge grounded in experience“ (Chapman 1997: 209). „Metaphern sind *Doppelgänger*, ihnen eignet die Fähigkeit, heterogene Kontexte so miteinander zu verbinden, dass Bedeutungen aus dem einen in den anderen *übertragen* werden können (Buchholz 1993: 9). Die Benutzung von Metaphern ist daher vor allem bei der Verbreitung und Nutzung neuer Technologien wichtig, da sie eine spezifische Funktion erfüllt: Metaphern transferieren die Semantik und das Wissen eines bekannten Bereichs auf die neue Technologie und helfen so deren Komplexität zu reduzieren, deren Aneignung zu steuern und Nutzungskonzepte zu übertragen.

Wenn wir im Internet *surfen*, geht dies auf ein bedrucktes Mousepad von Jean Polly, einer Bibliothekarin aus dem US-Bundesstaat New York zurück, die in einem 1992 veröffentlichten Artikel den „Spaß-Aspekt“ des neuen Mediums betonen wollte und mit dem Bild des Surfers eine griffige Formel fand (Gehring 2004). Heidi Schelhowe (2007: 9) sieht in den digitalen Medien das Potential „unsere Gedanken und Imaginationen nicht nur zu speichern und zu vermitteln, sondern sie weiter zu entwickeln, kontrolliert durch Regeln, die sich verselbständigen in Automaten, sich unserer direkten Kontrolle entziehen, Medien, die selbst zu agieren scheinen“. Elektronische Medien bilden eine immaterielle soziale Umwelt, eine „elektronische Mediensphäre, deren Verkörperung flüchtig ist und deren Wahrnehmung eine neue *Kultur der [...] Imagination und des Entwerfens* erfordert“ (Faßler 2000: 182). Ein hermeneutischer Zugang zur Vorstellungswelt von Wikipedianern muss

dementsprechend versuchen, die Imaginationsprozesse und metaphorischen Konzepte zu identifizieren, die im Umgang mit der Online-Enzyklopädie am Werke sind.

Lakoff und Johnson gehen dabei von einer weitgehenden Homologie von Denken und Sprechen aus. Auch die experimentalpsychologischen Untersuchungen von Herbert Bock (1981) zum Problemlösungsverhalten verweisen auf einen engen Zusammenhang von metaphorischer Kognition und Handlungsplanung. Dies ist der Ausgangspunkt sozialwissenschaftlicher Metaphernanalyse. Sie versucht herauszuarbeiten, was Metaphern erhellen, was sie verdunkeln und wie sie das tun. Sie interessiert sich dafür, wie Handlungen über Metaphern entworfen und strukturiert werden.

3.4. Identität und Biografie

Die Frage, wer die Wikipedia schreibt, impliziert und rekurriert auf ein Identitätskonzept, das in diesem Kapitel kurz erläutert werden soll. Wikipedianer zu sein ist nicht nur eine Fremdzuschreibung, sondern bedeutet auf subjektiver Ebene eine im- oder explizite Identifikationsleistung¹⁰. Wikipedianer werden nicht als solche geboren, sondern entwickeln bzw. entscheiden sich dazu. Eine Untersuchung der Identität von Wikipedianern sollte daher versuchen, diesen Prozess zu rekonstruieren.

Während die Frage „Wer bin ich?“ eine Konstante in der Geschichte darstellt, unterliegen die Antworten darauf und deren zugrunde liegenden Konzepte einem historischen Wandel: „Die Griechen glaubten Spielbälle des Schicksals zu sein, Christen sahen sich als elende Sünder, Descartes dachte den Menschen als Denker, Liberale betonten Selbstbestimmung, Romantiker die Selbstdarstellung, während Freud einlud, sich auf seine Couch zu legen“ (Porter 1997: 1). Das moderne Identitätskonzept, in der das Subjekt als Individuum gedacht wird, ist keine überhistorische Einheit, sondern selbst ein Produkt der Moderne und des Prozesses der *Individualisierung*. Die Freisetzung des Individuums aus traditionellen Ligaturen eröffnet ihm einerseits ein vielfältiges Erlebnis- und Erfindungsfeld, stellt ihn aber andererseits auch vor die Notwendigkeit der Auswahl aus einem großen

¹⁰ Diese Auseinandersetzung kann im übrigen bei Autoren der Wikipedia auch die Form annehmen, dass die Bezeichnung Wikipedianer abgelehnt wird.

Möglichkeitshorizont. In westlichen Gesellschaften scheint der Schlüssel zur Identität in *Authentizität und Individualität* zu liegen, deren Geschichte in Form einer Biografie erzählt wird, die auf Selbstverwirklichung ausgerichtet ist, wobei oft Hürden überwunden und Herausforderungen gemeistert werden müssen. Die Erlangung von Autonomie ist dabei ein Charakterbildungsprozess, der vor allem durch Emanzipation von externen Zwängen geschieht und eng mit anderen Werten wie Demokratie, Freiheit und Chancengleichheit verknüpft ist.

Die Psychologie, als Disziplin selbst ein Kind der Moderne, ist dabei maßgeblich für Erarbeitung der modernen Identitätsmodelle mit verantwortlich: „Das emanzipierte bürgerliche Individuum der Moderne richtet sein Leben nach rationalen Prinzipien aus, es hat die äußeren Zwänge und Kontrollen verinnerlicht und zähmt damit seine eigene innere und äußere Natur“, schreibt Sabrina Misoch (2004: 47ff) in ihrer Studie zur Selbstdarstellung auf privaten Homepages. Identität ist eine Unterscheidungsleistung, in der und durch die immer Differenz produziert wird (Faßler 2000: 181).

Jan D. Reinhardt (2005: 33) geht davon aus, „dass personale Identifikation ein Sinnphänomen darstellt, das nicht per se existiert, sondern gleichsam erst mit Hilfe von kulturellen Sinnressourcen konstruiert werden muss“. Vorstellungen des Selbst und des Bewusstseins sind dabei auf kommunikative Thematisierungen angewiesen, die vor allem in modernen Gesellschaften oft über Medien hergestellt werden. Die Mediensoziologie interessiert sich vor diesem Hintergrund dafür, wie Medien Horizonte für Personenbeschreibungen erweitern, Voraussetzungen für soziales Rollenspiel modifizieren und als Biografiegeneratoren fungieren können. In der *Mediennutzungsforschung* wird ebenso deutlich, dass die Nutzung von Massenmedien eine wichtige Ressource für die kommunikative Selbst- und Fremdthematization darstellt. Medien stellen in diesem Sinn „eigentümliche Spiegelungsflächen für Individuen“ (Reinhardt 2005: 33) dar. Die *medienbiografische Forschung* versucht daher zu rekonstruieren, wie Menschen mit Medien umgehen und welche Bedeutung ihnen für die Lebensgestaltung zukommt.

Historiker und Sozialwissenschaftler haben unterschiedliche Methoden entwickelt, um soziale, kulturelle oder individuelle Identitäten bzw. Identifikationsprozesse zu untersuchen. Während Historiker dazu auf Ego-Dokumente wie Tagebücher zurückgreifen, versuchen Ethnologen in der Regel selbst beobachtend oder teilnehmend in die zu untersuchende Lebenswelt einzutauchen. Der hier gewählte

Zugang zur Identität, Vorstellungs- und Lebenswelt der Wikipedianer sind persönliche Interviews. Wikipedianer werden dabei als Experten ihrer Selbst und des Wikipedianer-Seins verstanden, wobei durch den Forscher auch unbewusstes, habituelles oder implizites Wissen herausgearbeitet werden kann.

Die biografische Selbstreflexion oder Selbstthematization in Form einer biografischen Erzählung ist kein voraussetzungsloser Vorgang. Sie wird in bestimmten sozialen Situationen durch Biografiegeneratoren angeregt und ist somit immer in einen konkreten sozialen Kontext eingebettet. Unterschiedliche Forscher weisen darauf hin, dass Sinnbildungsprozesse in je eigenen Wissens- und Praxisbereichen situiert sind, in denen lokale Heuristiken und unausgesprochene Prozeduren am Werk sind (Bruner 1995: 49-50): „Jede Kognition ist situationsgebunden, alles Denken situiertes Denken, und ein Aspekt dieser Situietheit ist die Bedeutung, die wir unserem Tun je nachdem, in welchem Bereich wir tätig sind, zuschreiben.“ Auch die Biografie- und Gedächtnisforschung geht davon aus, dass zwischen erlebten Ereignissen, der Erfahrung, der Erinnerung und der erzählten Lebensgeschichte eine grundsätzliche Differenz besteht, und dass zwischen diesen Schritten jeweils sozial beeinflusste Konstruktionsakte des Individuums liegen. Lebensgeschichten stellen also eine konstruierte Erfahrungssynthese dar. Sie dienen der Strukturierung autobiografischer Erfahrungen zum Zwecke der *Orientierung in der Gesellschaft* und der *Herstellung eines aktuellen Selbstbildes*, das auch im Zeitverlauf Konsistenz und Kontinuität aufweist. Irmhild Saake (2005: 136) konstatiert „*Beobachtung von Erleben und Handeln* als grundlegende Formen der Selbstidentifikation. Weltbilder und Selbstbilder bedingen sich so gegenseitig und Biographieforscher können herausfinden, welche Möglichkeiten eigenen Handelns und gesellschaftlichen Erlebens sich die jeweilige Erzählung gestattet.“ Menschen müssen, um „ihre eigene Zeitlichkeit lebend vollziehen und bewältigen zu können, das zeitliche Geschehen ihrer eigenen Welt und ihrer selbst deuten. Sie müssen ihm einen Sinn geben, mit dem sie sich zu ihm selber verhalten. Das ist so elementar, wie die Dreiteilung der Zeit in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. *Sinn ist die vierte Dimension der Zeit, ohne den die drei anderen menschlich nicht gelebt werden können* (Rüsen 2004: 366)“.

Zusammenfassung: Technik und Medien nehmen, vor allem in industrialisierten Ländern, eine zentrale Stellung in der Kultur einer Gesellschaft ein. Sie sind auf vielfältige und prägende Art und Weise in das Leben und die Vorstellungswelt der Menschen integriert. Der Computer stellt durch seine Offenheit für unterschiedliche Nutzungsformen und durch seine weltweite Vernetzung über das Internet ein universelles Medium dar, das den Handlungs- und Erfahrungsraum der Menschen stark erweitert. Die hier vorgestellte kulturwissenschaftliche Perspektive versucht diesen Bedeutungshorizont bei Wikipedianern zu erschließen, indem die Aneignungs-, Identifikations- und Imaginationprozesse mit der Wikipedia aus biografischen Erzählungen rekonstruiert werden.

Wie dies methodisch umgesetzt und auf welche Forschungstraditionen dabei zurückgegriffen wird, ist Gegenstand des nächsten Kapitels.

4. Methodik: Rekonstruktive Sozialforschung

In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhundert hat sich durch die Ausdifferenzierung unterschiedlicher Forschungsfelder und -traditionen eine große Methodenvielfalt in den Sozialwissenschaften entwickelt. Die Auswahl, Anwendung, Kombination und Weiterentwicklung der methodischen Vorgehensweise richtet sich dabei nach dem Erkenntnisinteresse, der gewählten Perspektive und dem Gegenstand der Forschung. Jürgen Habermas (1973) unterscheidet drei Hauptmotivationen für die wissenschaftliche Suche nach Erkenntnis: Das Interesse am Verstehen der Wirklichkeit und deren Beschreibung, das Interesse an Vorhersagen und Kontrolle der Wirklichkeit und das Interesse an der Veränderung und Verbesserung der (sozialen) Wirklichkeit. Das primäre Interesse dieser Arbeit liegt im Verstehen der Vorstellungs- und Lebenswelt von Wikipedianern sowie ihrer Struktur und Genese. Sie bedient sich daher den Instrumentarien der *qualitativen rekonstruktiven Sozialforschung* und positioniert sich in einer *konstruktivistischen Forschungstradition*, deren historische Entwicklung, zentrale Thesen und Methoden hier nur kurz skizziert werden können.

Die Tradition rekonstruktiver Sozialforschung geht auf das Programm der *verstehenden Soziologie* Max Webers zurück, die „soziales Handeln deutend verstehen und dadurch in seinem Ablauf und seinen Wirkungen ursächlich erklären will“ (Weber 2005: 3). Der subjektiv gemeinte Sinn sozialen Handelns kann dabei vom Sozialwissenschaftler betrachtend erfasst, interpretativ rekonstruiert und unter Umständen regelhaft erklärt werden. Seine Theorie sozialen Handelns steht im Kontext eines methodologischen Individualismus einerseits und eines Rationalitätskonzepts zur Beschreibung und Erklärung von gesellschaftlichen Prozessen der Moderne andererseits (Krallmann und Ziemann 2001: 151). Alfred Schütz (1993) hat in Anknüpfung an Max Weber und Edmund Husserl versucht, die Soziologie auf handlungstheoretischer Basis *phänomenologisch* zu begründen. Er setzt dazu beim Handelnden selbst an und fragt nach der Konstitution subjektiven Sinns sowie nach den Bedingungen und Prinzipien, die die Erzeugung von intersubjektivem Sinn leiten. Thomas Luckmann hat die von Alfred Schütz hinterlassenen Vorarbeiten zu den *Strukturen der Lebenswelt* (2003) zu einer Grundlegung phänomenologischer Soziologie ausgearbeitet. Peter L. Berger und Thomas Luckmann (1969) haben an Schütz anknüpfend versucht, die wissenssoziologische Tradition von Karl Marx, Max Scheler und Karl Mannheim zu erweitern. Hatte die klassische *Wissenssoziologie* sich auf Ideologien, Herrschafts- und wissenschaftliches Wissen, auf Erkenntnistheorie, Geistes- und Ideengeschichte konzentriert, so lenkten Berger und Luckmann den Blick auf die *gesellschaftliche Konstruktion von Wirklichkeit*, in der alle möglichen Wissensformen, vor allem das Wissen der Alltagswelt gegenüber theoretischem Wissen in den Vordergrund rücken. Das implizite Menschenbild dieses Ansatzes geht dabei in Absetzung zum Behaviorismus nicht davon aus, dass Menschen rein mechanistisch reagieren und durch Umweltreize determiniert sind (*sich verhalten*), sondern u.a. potentiell reflexiv und aktiv konstruierend *handeln* (Groeben 1988). Im Kontrast zu naturalistischen und objektivistischen Ansätzen erscheinen Individuum und Gesellschaft hier in einem dialektischen Verhältnis zwischen menschlicher Konstruktionsleistung und ihren Objektivationen, dem die Menschen wieder gegenüberstehen. Die von Harold Garfinkel (1967) entwickelte *Ethnomethodologie* untersucht auf Grundlage der Alltagstheorie von Alfred Schütz die Methoden und Regeln, mit deren Hilfe Menschen ihre Umgebung und soziale Situation interpretieren und ihr Handeln dann nach diesen Interpretationen vollziehen. Ethnomethodologie ist empirische

Phänomenologie, die die lebensweltlichen Hintergrundannahmen der Menschen sichtbar machen will. Auch in der Tradition der *Chicagoer Schule* und des *Pragmatismus* wird das Erkennen und die Wahrheitsbildung eng mit den Handlungen, die in der Lebenswelt ausgeführt werden verbunden und in der gelebten Erfahrung Gründe für Theoriebildungen und deren Veränderungen im Laufe der Zeit gesucht. Urteile, Anschauungen, Vorstellungen und Begriffe werden im Pragmatismus immer auf jeweils handelnde Menschen und deren Kontexte bezogen. Sie erweisen sich bei analytischer Sicht als Aussagen über das Tätigsein und das Verhalten. Theorien sind aus dieser Sicht daher immer Ausdruck von praktischen Problemen. Dies entspricht auch dem Grundgedanken des *Symbolischen Interaktionismus*, nach dem die Bedeutung von sozialen Objekten, Situationen und Beziehungen in symbolisch vermittelten Prozessen der Interaktion bzw. Kommunikation hervorgebracht werden. Nach Herbert Blumer, dem Hauptvertreter des symbolischen Interaktionismus, ist menschliches Handeln symbolisch vermittelt. Es entsteht in einem Interpretations- und Interaktionsprozess. Der qualitativ sozialwissenschaftliche Zugang zur Vorstellungs- und Lebenswelt von Menschen ist daher auch auf *hermeneutisch interpretative Verfahren* angewiesen. Jürgen Habermas entwickelt in seiner *Theorie kommunikativen Handelns* (1981: 159) den Anspruch an die Sozialwissenschaften „einen verstehenden Zugang zu ihrem Objektbereich [zu] suchen, weil sie in ihm Prozesse der Verständigung vorfindet, durch die und in denen sich gewissermaßen der Objektbereich vorgängig, d.h. vor jeden theoretischen Zugriff schon konstituiert hat“.

Im Sinne einer rekonstruktiven Vorgehensweise sind die wissenschaftlichen Konstruktionen entsprechend solche *zweiten Grades* (Schütz 1971). Wissenschaftlichen Konstruktionen und ihren Standarts kommt nach Bohnsack (2004: 65) nur dann „Gültigkeit und Zuverlässigkeit zu, wenn sie in genauer Kenntnis, also auf dem Wege einer *Rekonstruktion* der Common-Sense-Konstruktionen als solche ersten Grades und deren Standarts (der „natürlichen Standarts“), entwickelt worden sind“. Dabei zeichnen sich rekonstruktive Verfahren durch einen Wechsel der Analyseeinstellung aus von der Frage danach, *was* die gesellschaftliche Wirklichkeit *ist*, zur Frage danach, *wie* diese *hergestellt* wird. Die Methoden und (Qualitäts-)Standarts qualitativer Forschung werden entsprechend auf der Grundlage einer empirischen Rekonstruktion der Forschungspraxis entwickelt. Niklas Luhmann (1987: 10) verwendet dafür die Begriffe der *naturalistischen*

Epistemologie und des *methodologischen Pragmatismus* (Luhmann 1990: 509). Die rekonstruktiven Verfahren ermöglichen so den methodisch kontrollierten Zugang zu fremden Erfahrungsräumen und Weltanschauungen als selbstreferentiellen oder autopoietischen Systemen auf der Basis systematischer *Kontextuierung*. In Kenntnis der natürlichen Standarts der Kommunikation, des formalen Aufbaus bzw. der formalen Pragmatik (wie z. B. den Aufbau biografischer Erzählungen) können diese gleichsam zum „*Instrument* für die Analyse tieferliegender semantisch-inhaltlicher Zusammenhänge“ werden (Bohnsack 2004: 70). Die Einzeläußerungen sind dabei in ihren von den Erforschten selbst hergestellten Kontexten zu erfassen, um so einen Zugang zur jeweiligen „Totalität der Weltanschauung“ zu erhalten (Mannheim 1964). Der Forschungspraxis kommt darin die besondere Bedeutung zu, sowohl die methodischen Standards als auch neue Theorien zu generieren. Diese soll daher im Folgenden für die Durchführung und die interpretative Auswertung von Interviews weiter präzisiert werden.

4.1. Interviewführung und Auswertung

Insbesondere seit den 70er Jahren entstand ein wachsendes Interesse für die Rolle des Subjekts in der Gesellschaft, was zu einer stärkeren Beschäftigung mit Selbstzeugnissen in den Geschichts- und Sozialwissenschaften führte. Die Autobiografie bzw. die autobiografische Erzählung stellen dabei eine der Hauptquellen der Forschung dar. Dementsprechend sind *Interviews* in der qualitativen Sozialforschung eine der am meisten benutzten Erhebungsmethoden und gleichzeitig Quellen der Auswertung. „Durch die Möglichkeit, Situationsdeutungen und Handlungsmotive in offener Form zu erfragen, Alltagstheorien und Selbstinterpretationen differenziert und offen zu erheben, und durch die Möglichkeit der diskursiven Verständigung über Interpretationen sind mit offenen und teilstandardisierten Interviews wichtige Chancen einer empirischen Umsetzung handlungstheoretischer Konzeptionen in Soziologie und Psychologie gegeben“ (Hopf 2000: 350). Um diese Chancen angemessen nutzen zu können, nennt Siegfried Lamnek (1989: 64) vor allem drei Prinzipien der Interviewführung: Das „Prinzip der Zurückhaltung durch den Forscher“, das Prinzip ein „Alltagsgespräch zu realisieren“ sowie das „Prinzip der Offenheit“. Cornelia Helfferich (2005: 19) betont, dass jedes

Interview *prozesshafte, wechselseitige Kommunikation* und damit immer auch *Interaktion und Kooperation* ist: „Das Interview als fertiger Text ist gerade das Produkt des Interviews als gemeinsamem Interaktionsprozess, von Erzählperson und interviewender Person gemeinsam erzeugt“. Interviews können daher nie „unbeeinflusst“ in einem gänzlich „natürlichen Setting“ stattfinden. Die Frage, als wie „natürlich“ das qualitative Interview als Form der Kommunikation angesehen werden kann, ist strittig und hängt wesentlich von der Bereitschaft beider Gesprächspartner ab, sich aufeinander einzulassen. Es muss bei sozialwissenschaftlichen Interviews daher darum gehen, den Einfluss des Interviewers kompetent, reflektiert, kontrolliert und auf eine der Interviewform und dem Forschungsgegenstand angemessene Weise zu gestalten. Ulrike Jureit (1999: 10-11) arbeitet heraus, dass in den unterschiedlichen methodischen Ansätzen zur Erhebung und Analyse erzählter Erinnerung in der Soziologie, der Geschichtswissenschaft und der Psychoanalyse als auch in den Kultur- und Literaturwissenschaften immer ein fachbezogener Theoriestand transportiert wird, der in die einzelnen Verfahren eingeflossen ist. In der sozialwissenschaftlichen Interviewforschung beruht dieser Theoriestand insbesondere im Bereich der Biografieforschung und des narrativen Interviews auf den Arbeiten von Fritz Schütze (1977, 1983). Das Ergebnis eines gelungenen autobiografisch-narrativen Interviews ist nach seiner Auffassung eine *Stegreiferzählung* des selbsterfahrenen Lebensablaufs. Der Interviewpartner gerät dabei in *Zugzwänge des Stegreiferzählens* (Kallmeyer und Schütze 1976). Dazu gehören der *Gestaltschließungszwang*, der *Relevanzfestlegungs- und Kondensierungszwang* sowie der *Detaillierungszwang*: Er muss die Inhalte und ihre Darstellung strukturieren und entfaltet so sein eigenes Relevanzsystem. Als allgemeine Merkmale von Biografien unterscheidet Schütze (1981) vier *Prozessstrukturen des Lebensablaufs*: Beim *biografischen Handlungsschema* entwirft der Biografieträger eine Handlung, die dann als erfolgreicher oder missglückter Versuch der Verwirklichung wahrgenommen wird. *Institutionelle Ablaufmuster* beziehen sich auf gesellschaftlich oder institutionell erwartete Abläufe wie Ausbildung und Beruf. Weitere Strukturen sind *Verlaufskurven* des Erleidens und Getriebenseins, die durch eine Abnahme des intentionalen Aktivitätscharakters bzw. eine Zunahme von Formen des Erleidens im Kontrast zum biografischen Entwurf gekennzeichnet sind, sowie *Wandlungsprozesse*, deren Impuls von einem inneren Zustand ausgeht. Die von

Schütze vorgeschlagene Methodik ist in der Folge aufgegriffen, kritisiert und weiterentwickelt worden (vgl. u. a. Bude 1985 und Flick 1996: 137-144). Hans Joachim Schröder (2007) plädiert dafür, Schützes Methodik nicht dogmatisch zu übernehmen, sondern dem Untersuchungsgegenstand, dem Interviewten und der Interviewsituation anzupassen. Wie dies hier geschah, wird im Folgenden konkretisiert. Entsprechend der Forschungsfragen schließt sich in den geführten Interviews an den biografisch-narrativen Teil ein themenzentrierter zweiter Teil an, der sich vor allem um die Wikipedia dreht. Der Aufbau des Leitfadens und die erhoffte Funktion der Fragen werden im Anhang näher erläutert. Der Fragenkatalog und die konkreten Formulierungen wurden dabei in der Folge der Interviews verfeinert und ergänzt sowie der Interviewsituation und dem Interviewten angepasst. Die (möglichen) Interviewpartner wurden in der Regel per Sie angesprochen. Das Duzen wurde in einigen Fällen, meist mit Hinweis darauf, dass dies in der Wikipedia üblich ist, angeboten und von mir angenommen.

Zur *Strukturierung des erhobenen Datenmaterials* wurden die Interviewtexte in Anlehnung an Schütze unter Beachtung von Rahmenschaltelementen in Segmente und thematische Einheiten unterteilt. Die *Interpretation* ist am Vorgehen der *objektiven Hermeneutik* orientiert. Das von Ulrich Oevermann (1979) und seinen Mitarbeitern entwickelte Theorie- und Methodenkonzept zielt auf die Rekonstruktion objektiver, durch Texte hergestellter Sinnstrukturen. Neben den subjektiv gemeinten Bedeutungen werden dabei latente Sinnstrukturen (habituelles, implizites Wissen) herausgearbeitet, auf deren Grundlage sich die Fallstruktur und deren Genese rekonstruieren lassen (vgl. Wohlrab-Sahr 2003, Wernet 2000). Dazu wird der Text sequentiell, also Sinneinheit für Sinneinheit, ohne Vorgriffe interpretiert. Durch das gedankenexperimentelle Durchspielen passender Kontexte wird herausgearbeitet, wie die Logik der Handlungsselektion vor dem Hintergrund objektiver Möglichkeiten aussieht.

Bei der Interpretation der Interviews wurde auch auf die Verwendung von Metaphern geachtet. Es ist ein Anliegen der *Metaphernanalyse* (Schmitt 2003) Muster des Denkens, der Sprache und des Handelns zu rekonstruieren. Rudolf Schmitt (2000: 4-5) schlägt dazu eine systematische Analyse von Metaphern vor, die vor dem Hintergrund möglicher metaphorischer Konzepte die tatsächlich verwendeten Metaphern untersucht, um daraus die fallspezifischen metaphorischen Konzepte zu

rekonstruieren, die das Denken und die entsprechenden Handlungsentwürfe strukturieren.

Nach der Interpretation der Einzelinterviews wurden die Interviews vergleichend auf Kontraste und Gemeinsamkeiten untersucht. Dabei geht es nicht nur darum, das intentionale Prinzip des Handelns, die Um-zu-Motive zu erfassen, sondern diese im Zusammenhang ihrer Konstitutionsbedingungen, d.h. jener Erlebniszusammenhänge, aus denen sie entstanden sind, also den Weil-Motiven zu erfassen (Bohnsack 2003: 146). Die einzelnen Fälle werden so in einer *soziogenetischen Interpretation* aus den Erlebniszusammenhängen in ihren Funktionalitätsbezügen charakterisiert. Da sich gleiche Deutungsmuster und Motivlagen im Interviewmaterial rekonstruieren ließen, wurde daraus eine *Typologie* entwickelt.

Die *Dokumentation* der Interviews richtete sich nach den Forderungen der Genauigkeit auf der einen und dem Schutz privater Daten auf der anderen Seite. Auf Wunsch der Interviewten wurden die Interviews anonymisiert. Bei der *Anonymisierung* wurden (eindeutig) identifizierende Informationen entfernt oder versucht diese so zu ersetzen, dass der Sinn der entsprechenden Passage möglichst wenig verfälscht wird. Die nicht anonymisierten Interviews wurden von den Interviewpartnern zur Veröffentlichung freigegeben. Bis auf die anonymisierten Textstellen entspricht die Dokumentation dem originalen Chatlog, also dem automatisch erstellten Protokoll des Chats. Wenn in dieser Arbeit aus den Interviews zitiert wird, werden die Zeilennummern in Klammern angegeben. Beim Zitieren wurden offensichtliche Tippfehler sowie die automatisch erstellten Zeitangaben des Chatlog entfernt, um die Lesefreundlichkeit zu erhöhen.

Wie wurden die Interviewpartner genau ausgewählt und angesprochen?

4.2. Der Weg ins Feld: Die aktivsten Wikipedianer

Werner Rammert und Cornelius Schubert (2006: 11) schlagen eine *Technografie*, also eine Ethnografie der Technik vor, um den alltagspraktischen Umgang mit Technik in ihren Anwendungskontexten zu beschreiben. „Sie begibt sich vor Ort, nimmt teil am Geschehen und fertigt eine „dichte Beschreibung“ aller Dinge, Praktiken und Ereignisse an“. Im Sinne eines ethnologischen *Going native* hat diese Arbeit versucht Wikipedianer dort zu treffen und mit ihnen zu sprechen, wo sie sich

aufhalten: Online, in der Wikipedia. Um die Auswahl der Interviewpartner systematisch, nachvollziehbar, und durchführbar zu gestalten, konzentriert sich diese Arbeit auf *die aktivsten Wikipedianer*. Das hat mehrere Konsequenzen mit entsprechenden Vor- und Nachteilen. Ein Vorteil ist, dass man in den Interviews damit rechnen kann nicht nur oberflächliche, sondern intensive Erfahrungen mit der Wikipedia zu erheben. Durch diese Form des Samplings können aber Wikipedia-Anfänger und Aussteiger nicht abgebildet werden. Man kann zudem erwarten, dass das Bild der Interviewpartner von der Wikipedia daher eher positiv ausfällt. Auch ein Sampling nach unterschiedlichem Alter hätte sich als aufschlussreich erweisen können, ist aber nur schwer systematisch durchzuführen, da das Alter oder Geburtsdatum nur in Ausnahmefällen auf der Benutzerseite angegeben wird. Auch auf die Verwendung des Schneeballverfahrens wurde verzichtet, da dort die Gefahr besteht, bestimmten Netzwerkstrukturen verhaftet zu bleiben und sich das Feld lediglich aus deren Perspektive zu erschließen.

Als Kriterium für die Aktivität wurde die Anzahl der Beiträge gewählt. Der Vorteil ist hier, dass die Beitragszahlen statistisch ausgewertet werden und der Zugang zu den aktivsten Wikipedianern über eine entsprechende Liste gebündelt und nachvollziehbar möglich ist: <http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Beitragszahlen>. Da dabei sowohl das Einstellen eines umfangreichen Artikels als auch das Entfernen eines Kommas als eine Bearbeitung gezählt werden, haben die Beitragszahlen keine große Aussagekraft über den Arbeitsumfang, der hinter den Bearbeitungen steckt. Es wäre daher auch möglich gewesen, dass man über diese Art des Samplings nur Wikipedianer erreicht, die viele kleine formelle Änderungen, aber kaum inhaltliche Arbeit in der Wikipedia leisten (vgl. dazu auch Swartz 2006). Angesprochen wurden die Wikipedianer über den Link „Email an diesen Benutzer“, den man von der jeweiligen Benutzerseite erreicht. Da nicht jeder Wikipedianer eine Emailadresse hinterlassen hat, ist diese Funktion nicht bei allen Benutzern verfügbar. Die Anfrage wurde kurz und allgemein formuliert:

Lieber XXX,

ich interessiere mich als Wissenschaftler für die Wikipedia und würde mich freuen, wenn ich dazu ein Interview mit Ihnen führen dürfte. Wäre das möglich?

Mit freundlichen Grüßen,

Andreas Möllenkamp

moellenkamp@web.de

Tel. 0341-2228893

Auf Rückfragen wurde von mir angegeben, dass es sich um ein kulturwissenschaftliches Forschungsprojekt über die Wikipedia handelt, bei der die persönliche Sicht und Herangehensweise ihrer Autoren im Vordergrund steht. Im Anschluss wurde die Art des Interviews und ein Termin verabredet. Es stellte sich heraus, dass die vorgeschlagene Interviewform des Chats per IRC oder Instant Messenger von fast allen interessierten Wikipedianern direkt angenommen wurde. Was sind die spezifischen Merkmale sowie Vor- und Nachteile von Online-Interviews per Chat bzw. Instant Messaging?

4.3. Online-Interviews, Chats und Instant Messaging

In der Forschung besteht Einigkeit darüber, dass eine mediengestützte Befragung sowohl an das Medium als auch an das Medienverhalten der Befragten angepasst werden muss. Es liegen verschiedene Theorien vor, die versuchen zu beschreiben und zu erklären, welche Besonderheiten computervermittelte Kommunikation aufweist, wie sie zustande kommen und welche sozialen Effekte und Folgen sie haben. Nicola Döring (2003: 198) versucht z. B. die Komponenten Medienwahl, Medienmerkmale, das mediale Kommunikationsverhalten sowie kurz- und langfristige soziale Effekte in ein medienökologisches Rahmenmodell zu integrieren. Als Erhebungsinstrument wurden in dieser Arbeit Online-Interviews in Form textbasierten Chattens mit Hilfe eines Instant Messenger oder eines Internet Relay Chat (IRC) gewählt. Während *Chats* im engeren Sinne meistens über Webangebote, also einen Internetbrowser erfolgen, vollzieht sich *Instant Messaging* über eine Software, die die miteinander kommunizierenden Nutzer auf ihren Computern installiert haben müssen. Chats haben im Vergleich zum Instant Messaging in der Regel ein bestimmtes Thema und einen öffentlicheren Charakter. Instant Messaging hat in der Regel einen privateren Charakter, da man über eine in die Software

integrierte Kontaktliste Freunde oder Bekannte erreichen kann, die auch gerade online sind. Im folgenden wird *Chatten* im weiteren Sinne, also als textbasierte Online-Unterhaltung verstanden, die sowohl per Instant Messenger als auch per IRC erfolgen kann. Nach Wunsch der Interviewpartner wurden die Interviews entweder per *Skype*, *ICQ* oder *IRC* geführt. Die grafische Oberfläche unterscheidet sich je nach verwendeter Software leicht, Aufbau und Funktionalität ähneln sich aber: Es gibt ein größeres Feld, in dem die gemeinsame Unterhaltung jeweils mit dem gewählten Benutzernamen und dem Zeitpunkt angezeigt wird, zu dem der jeweilige Textabschnitt abgeschickt wurde (vgl. Abbildung 9). Ein kleineres Feld, das meist darunter liegt, dient der Eingabe der eigenen Beiträge. Darüber hinaus gibt es noch mehrere Detailunterschiede zwischen den Programmen. In den Instant Messenger Programmen Skype und ICQ können sogenannte Emoticons als grafische Smileys¹¹ dargestellt werden. In der verwendeten Version von ICQ wurde zudem angezeigt, wenn der Interviewpartner gerade tippt.

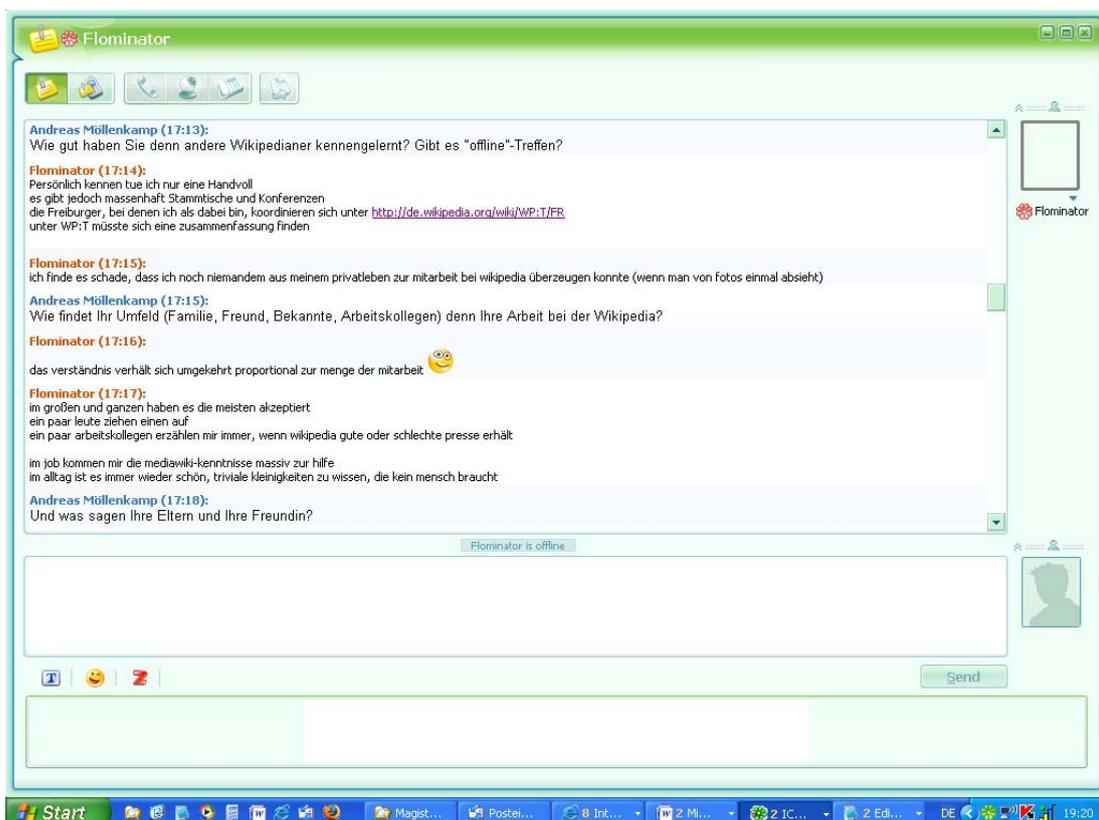


Abbildung 9: Screenshot der Instant Messenger-Software ICQ

¹¹ Als Emoticon werden Zeichenfolgen bezeichnet, die ein Smiley nachbilden, um in der schriftlichen elektronischen Kommunikation Stimmungs- und Gefühlszustände auszudrücken. Die Bezeichnung Emoticon ist eine Wortkreuzung aus Emotion und Icon. Die einfachste Form eines Smileys ist die grafische Darstellung eines Lächelns.

„Die Besonderheit qualitativer Onlineforschung liegt [...] im Wesentlichen in der *Übermittlungsmethode* (Internet als *delivery technology*) – die jedoch zweifellos Auswirkungen auf die Erhebungssituation und –methode hat“ (Ehlers 2005: 279). Im Vergleich zur traditionellen Präsenzforschungssituation gibt es bei der Onlineforschung oft *schlechtere Kontrollmöglichkeiten der situativen Faktoren* in der Erhebungssituation und eine hohe *Selbstselektivität der Teilnehmer*.

Die Kommunikationsform des Chattens hat im Vergleich zu direkter Face-to-face-Kommunikation im persönlichen Gespräch allgemeine und forschungspraktische Vor- und Nachteile. Der ganzheitliche Eindruck, die soziale und körperliche Präsenz, die interpersonale Lebendigkeit, die erlebte Nähe, Mimik und Gestik fehlen bei einem Chat im Vergleich zu einem persönlichen Gespräch. Damit ist u. a. auch die Problematik verbunden, dass der Forscher weniger Anhaltspunkte hat, die Identität des Interviewpartners und die Richtigkeit der Aussagen zu überprüfen. Da aber vor allem subjektive Vorstellungen und Erfahrungen Gegenstand der Interviews sind, gäbe es bis auf offensichtliche Widersprüche auch keinen Grund für eine Überprüfung. Darüber hinaus kann die Anonymität der Chatsituation auch zu einer besonderen Offenheit des Gesprächs führen. Das Fehlen der persönlichen Präsenz kann z.B. über das Beschreiben der Situation und der Ausdruck von Emotionen über Smileys kompensiert werden. Das *Lesen am Bildschirm und das Tippen auf einer Tastatur* kann eine Hürde oder Belastung darstellen. Bei Wikipedianern, die viel Zeit vor dem Computer verbringen, stellte sich dies als keine große Hürde dar. Nur zwei der angefragten Wikipedianer hätten lieber ein telefonisches Interview geführt. Die Dauer der Interviews oder ein später Zeitpunkt führten in einigen Fällen dazu, dass das Interview unterbrochen und zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt wurde.

Andreas Eberle (2003) arbeitet als konstituierende Merkmale der Kommunikationsform Chat *Synchronität, Interaktivität, Schnelligkeit, Flüchtigkeit, Anonymität* und das *Fehlen von nonverbalen Merkmalen* heraus. Nicola Döring und Sandra Pöschl (2007: 274) nennen darüber hinaus die *automatische Protokollierbarkeit und Archivierbarkeit* sowie den *Dokumententausch und das Verweisen auf Online-Quellen*, die sofort besucht und kommentiert werden können, als weitere Möglichkeiten und Merkmale von Chats. Diese auf den ersten Blick offensichtlichen Merkmale müssen für die Auswertung und Interpretation allerdings präzisiert werden. *Synchronität* ist im Vergleich etwa zu Interviews per Email dadurch gegeben, dass beide Kommunikationspartner gleichzeitig am Computer

sitzen. Es kann, insbesondere bei hoher Kommunikationsdichte, aber zu einer *mangelnden Kohärenz* des Chatprotokolls kommen, da die einzelnen Beiträge in chronologischer Reihenfolge des Absendens (nicht des Tippens) dargestellt werden, was dazu führen kann, dass inhaltlich aufeinander bezogene Beiträge zerrissen dargestellt werden. Insbesondere bei einer sequentiellen Interpretation muss dieser Unterschied zur klassischen Interviewtranskription berücksichtigt werden.

Chatkommunikation wird oft als schnell und kurz charakterisiert, was dazu führen kann, dass lediglich oberflächlich und wenig detailliert kommuniziert wird. In den Interviews wurde versucht, dies zu verhindern, indem darauf verwiesen wurde, dass Antworten ruhig ausführlich und ohne Zeitdruck gegeben werden sollten (siehe Leitfaden).

Zusammenfassung: Methodisch ist diese Arbeit in der Tradition der qualitativen rekonstruktiven Sozialforschung verortet. Aus der Grundgesamtheit der in der deutschsprachigen Wikipedia angemeldeten Benutzer konzentriert sich diese Arbeit auf die aktivsten Wikipedianer. Über eine Liste der Benutzer mit den meisten Beitragszahlen wurden Interviewpartner per Email angefragt und per textbasierten Chat interviewt. Die Interviews gliederten sich in einen biografisch-narrativen und einen themenzentrierten Teil. Die einzelnen Interviews wurden sequenzanalytisch interpretiert und anschließend vergleichend nach Deutungsmustern und Erfahrungsschwerpunkten analysiert.

5. Auswertung: Typologie und Einzelbiografie

Das Ziel, Interviews und erzählte Biographien auf eine möglichst angemessene Weise der Forschung zugänglich zu machen, lässt zwischen einer (ausschließlichen) Dokumentation und einer (ausschließlichen) Analyse prinzipiell viele Möglichkeiten im Umgang mit dem empirischen Material zu. Die *Dokumentation* der Interviews wird hier aus Platzgründen in den Anhang verlegt. Die *Präsentation* der Analyse kann sich entweder an Einzelfällen bzw. Einzelbiografien oder an bestimmten Erfahrungsschwerpunkten als Querschnittsdimension mehrerer Biografien bzw.

Interviews orientieren. Das *einzelbiografische Verfahren* folgt der Linie eines einzelnen Erzählers und seiner gesamten Lebensgeschichte und ist so in der Lage, dem autobiografischen Gesamtzusammenhang gerecht zu werden. Beim *synoptischen Verfahren* dagegen werden im Anschluss die Erfahrungen mehrerer Fälle zu einem Thema bzw. einer Dimension zusammengetragen. Dabei wird versucht, *Deutungsmuster* zu identifizieren, die eine „kulturelle, kollektiv bzw. überindividuell (re-)produzierte Antwort auf objektive, Handlungsprobleme aufgebende gesellschaftliche Bedingungen“ (Lüders und Meuser 1997: 15) darstellen. Hans Joachim Schröder (2007) bemüht sich um eine konsequente Verschränkung und Vernetzung in der Darstellung einzelner Technikbiografien einerseits und technikbiografischer Erfahrungen andererseits. Die hier gewählte Präsentationform der Interviewanalyse schließt daran an und präsentiert sowohl eine *Einzelbiografieanalyse* als auch eine Typologie der gefundenen *Logiken der Beschäftigung mit der Wikipedia*. Während bei der vorgestellten Typologie das Prinzip bzw. die Logik des *Doing Wikipedia* in den Vordergrund rückt, wird bei der Analyse der Einzelbiografie deutlich, wie die Aneignungserfahrungen und Identifikationsprozesse das subjektive Verständnis der Wikipedia prägen und welche Rolle und Funktion sie in der Vorstellungs- und Lebenswelt ihrer Autoren einnehmen kann. Auf der Grundlage von 10 Interviews ist selbstverständlich keine umfassende Typologie der aktiven Wikipedianer möglich. Man kann deshalb auch von einer *Klassifizierungsmöglichkeit* sprechen, die zudem offen ist für weitere Typen. Da sich bei der Interpretation der Interviews bestimmte Logiken der Beschäftigung mit der Wikipedia identifizieren ließen, die typische Muster des Umgangs mit der Wikipedia darstellen, werden diese hier auch als Typen präsentiert. Da sich diese Arbeit für die Vorstellungs- und Lebenswelt von Wikipedianern interessiert, seien hier noch zwei andere Möglichkeiten der Typisierung von Mitarbeitern an der Wikipedia erwähnt, die für den alltagspraktischen Umgang mit der Wikipedia, also für Wikipedianer relevant sind. Rein *technisch* werden in der Mediawiki-Software verschiedene Benutzer nach ihren Bearbeitungs- und Zugriffsrechten unterscheiden: Im einfachsten Fall wird die *IP-Adresse* des Computers mit einer Bearbeitung gespeichert. Bei einem *angemeldeten Benutzer* erscheint dessen Benutzername mit der Bearbeitung. Als angemeldeter Benutzer kann man sich z. B. eine Beobachtungsliste von Artikeln anlegen, für die man sich interessiert. Angemeldete Benutzer können von *Bürokraten* zu *Administratoren*

gemacht werden. Zu den erweiterten Rechten von Administratoren gehören das Löschen bzw. Wiederherstellen von Seiten sowie das Sperren von Seiten, Benutzern oder IP-Adressen. *Stewards* nennt man Benutzer, die andere Benutzer projektübergreifend zu Bürokraten oder Administratoren machen können und ihnen diesen Status auch wieder entziehen können. Die softwaretechnische Unterscheidung von Benutzern nach ihren Bearbeitungs- und Zugriffsrechten kann hier nicht im Detail erklärt werden. Sie kann aber durchaus relevant für das Selbstverständnis und die Rolle sein, die ein Wikipedianer in der Wikipedia spielt. Die Wahl zum Administrator bzw. Bürokrat wird in einigen Interviews z. B. als eine außergewöhnliche Erfahrung geschildert, da bei der Kandidatur zum Teil umfangreiches Feedback zur eigenen Arbeit gegeben wird.

In der Wikipedia gibt es auch eine Seite über Wikipedianer (Wikipedia 2007), in der eine eigene *Typologie nach unterschiedlichen Tätigkeits- bzw. Aufgabenbereichen* entwickelt wurde. Die Autoren werden dort „liebevoll“ *Exzellentschreiber* genannt. Sie legen neue Artikel an und erweitern vorhandene, wobei das Ziel ist, die Artikel so gut zu schreiben, dass diese als „Exzellente Artikel“ gelistet werden. Die *Putztruppe* schaut sich die neusten Artikel an, schlägt schlechte oder unbrauchbare Artikel zur Löschung vor oder verbessert sie. Artikel werden dazu in der Regel kategorisiert, untereinander verlinkt oder sprachlich verbessert. Die *Vandalenjäger* kontrollieren die letzten Änderungen, um Unsinn aus der Wikipedia zu entfernen. Die *Vermittler* versuchen Konflikte zu schlichten und sogenannte Editwars zu beenden. Das *Backoffice* kümmert sich primär um Aufgaben außerhalb des eigentlichen Projekts (Support, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, Fundraising). Welche Typen konnten anhand des Interviewmaterials rekonstruiert werden?

5.1. Typologie

In der qualitativen Forschung wird in der Regel über die Bildung von Idealtypen versucht, Generalisierbarkeit der Forschung herzustellen. Die „Sehnsucht nach dem Ganzen und dem Eigentlichen“ (Wohlrab-Sahr 1994: 269) kann dabei nicht erfüllt werden. Geleistet werden kann und soll aber eine auf dem Wege komparatistischer Analyse nach transparenten Aspekten und Dimensionen hin erstellte Typologie. Als kultursoziologische Untersuchung steht hier die *Logik der Wikipediabeschäftigung*

im Vordergrund, wobei versucht wird, diese im Kontext der Biografie und des Lebensstils aus dem Interviewmaterial heraus dicht zu beschreiben. Typologisierung soll nicht als Vereinheitlichung, sondern als *Generalisierung des Besonderen* geschehen. Im qualitativ, über seinen inneren Sinnzusammenhang erfassten Typus werden Struktur und Strukturierung, Gestalt und Prozess zusammen gedacht (Wohlrab-Sahr 1994: 270). Die Generalisierung des Besonderen geschieht hier nicht über den Nachweis einer Häufung von Merkmalsausprägungen, sondern in dem Sinne, wie der Fall seine spezifische Wirklichkeit im Kontext allgemeiner Bedingungen konstruiert. Alle interviewten Wikipedianer schildern den kollektiven bzw. kommunikativen Charakter der Wikipedia als zentralen Aspekt.

5.1.1. Zivilgesellschaftliches Engagement: Die Open-Content-Community

Wikipedianer, die sich als Mitglieder der *Open-Content-Community* verstehen, bilden den Typus, der sich am intensivsten mit dem Projekt, der Wikimedia Foundation, ihrem „charismatischen Führer“ Jimmy Wales und der dahinterstehenden Ideologie identifizieren. Die *Integrationsfunktion*, also die Zugehörigkeit zur Gemeinschaft, spielt hier eine große Rolle (soziales Kapital). Hintergrund ihrer Beschäftigung in der Wikipedia ist das *zivilgesellschaftliche Engagement für freies Wissen*. Sie verstehen ihre Tätigkeit in der Wikipedia als Ehrenamt für den gemeinnützigen Zweck des freien Zugangs zu Wissen und geben damit auch ein politisches Statement für die Ziele der internationalen Open-Content-Bewegung gegen die Propertisierung und Ökonomisierung von Wissen ab.

Marcus Cyron vergleicht Schreiben in der Wikipedia ideell mit „Arbeit in karitativen Bereichen“ (303). Ihm geht es bei der Wikipedia vor allem um zwei Dinge: „Den Spaß, den ich persönlich daran habe, und das Anliegen, freies Wissen zu verbreiten, das ich derzeit für ganz besonders wichtig halte [...] Weil derzeit zum einen der Zugang zu Wissen und Bildung dadurch immer schwieriger wird, dass man Bildung etwa in Form von Studiengebühren bezahlen muss. Zum anderen hat der Gesetzgeber ein paar Dinge novelliert, so dass Dinge, die früher leichter zugänglich waren, heute beispielsweise länger durch Copyrights und ähnliches geschützt wird. Bildung wird mehr und mehr zum Wirtschaftsgut, in der Wikipedia sehen wir es jedoch als ideelles Gut“ (280-293).

Durch die starke Identifikation mit dem Projekt weist die *Open-Content-Community* eine große *Nähe zur Organisationselite* der Wikimedia Foundation auf. Sie übernehmen daher auch Funktionen abseits des Verfassens von Artikeln sowohl innerhalb der Wikipedia (z. B. die Qualitätssicherung) als auch außerhalb. Sie engagieren sich z. B. im freiwilligen Support-Team und beantworten E-Mail-Anfragen, kümmern sich um Pressearbeit, stellen die Wikipedia und ihre Schwesterprojekte auf Messen und Konferenzen vor oder bemühen sich um das Einwerben von Spendengeldern.

Für *Stefan Kühn* war die *mediale Berichterstattung* zur Wikipedia ein Schlüsselerlebnis, da er dazu selbst interviewt wurde: „Ich hab versucht, bei meinen Kollegen für Wikipedia Werbung zu machen, aber die sind selten angesprungen. Ich dachte mir, wenn Wikipedia erstmal so richtig in Fahrt gekommen ist, dann werdet ihr alle das geniale Konzept noch verstehen. Dann rief Kurt mich an und ich wurde zu einem Telefoninterview eingeladen. Im Februar 2004 hat dann der Spiegel Online mit einigen Wikipedianern und mir eine Interview-Reihe gemacht und das Projekt einer größeren Öffentlichkeit vorgestellt. Ein Tag danach rief mitten in den Semesterferien einer von der ARD an und fragte nach einem Interview für die Tagesthemen. Das wurde bei uns in der Uni Biba aufgenommen und von über 2 Millionen Menschen gesehen. Das war dann der endgültige Durchbruch für Wikipedia, die Server sind an den nächsten Tagen fast zusammengebrochen. Tja und seitdem ist auch das Wachstum ungebremst“ (167-179). Die Vorstellung *Gutes zu tun* wird bei ihm auch deutlich, wenn er darüber erzählt, wie er sich von frustrierenden Erfahrungen wie „Grabenkriegen“ oder Vandalismus erholt (286-296):

Stefan Kühn: Ich hab ein tolles Erholungsmittel gefunden. Ich lese mir die Kommentare bei den Spenden durch. Nach ein paar Kommentaren weiß ich dann wieder, dass wir auf der Seite der Guten sind und für eine Sache arbeiten, die vielen Leuten Freude macht.

Andreas Möllenkamp: Wenn Sie mal ganz allgemein an die Wikipedia denken, worum geht es Ihnen bei Ihrer Beschäftigung mit der Wikipedia?

Stefan Kühn: Also ich weiß, dass ich nur ein begrenztes Leben auf diesem Planeten habe. Es ist anzunehmen, dass ich keine neue Relativitätstheorie aufstelle oder irgendwas super Wichtiges entdecke. Deshalb finde ich es klasse, wenn ich durch die Arbeit an der Wikipedia doch der Nachwelt, meinen (vielleicht) Enkelkindern etwas

überlassen kann, was nicht verdirbt, was nicht verloren gehen kann und was wirklich sinnvoll ist.

Als einer der drei *Bürokraten* der deutschsprachigen Wikipedia hat er eine besondere Verantwortung für das Projekt (209-215):

Andreas Möllenkamp: Was bedeutet es Ihnen denn, Bürokrat zu sein?

Stefan Kühn: Naja, ich bin schon stolz auf das Vertrauen, was in mich gesetzt wird, zumal sich Wikipedia so prächtig entwickelt hat. Dadurch bin ich jetzt einer der "Bundespräsidenten" (Zitat eines anderen Wikipedianer) der Wikipedia, was ja in Betracht der Verbreitung und Wichtigkeit der Wikipedia auch ein gewisses Renomee (?!? richtig geschrieben) mit sich bringt. Aber ich schreib das jetzt nicht in meinen Lebenslauf mit rein, weil viele das noch als kritisch ansehen.

Auch für *Wikipedianer 10*, der über die theoretische Beschäftigung mit geistigem Eigentum (213) auf die Wikipedia gestoßen ist, ist „weltanschaulich eher wichtig, dass freies Wissen und weder unfreies Wissen noch freies Halbwissen verbreitet wird. Also eigentlich tatsächlich der Kantsche Ansatz, den Leuten die Mittel zu geben, um sich selbst aus der Unmündigkeit zu befreien und halt auch z. B. durch Mitarbeit zu lernen, wie Medien und Textproduktion funktionieren, dass das eben nicht vom Himmel fällt und dass "professionelles" Publizieren zwar nicht ganz so chaotisch ist wie wp aber auch nicht wirklich großartig anders, und dass in einer Zeitung auch nicht wirklich großartig andere Mechanismen wirken als hier. Also Bildung im doppelten Sinne: Für den Leser, der nach der Lektüre hoffentlich die Welt um ihn herum besser versteht, und für den Schreiber, bei dem ich mir wenigstens relativ sicher bin, dass er es tut“ (508-818).

Wikipedianer 10 sieht die Wikipedia und auch seine Aufgabe darin in der Tradition der *Aufklärung* und damit als emanzipatives Projekt.

Auch die Nähe, das Interesse oder die Mitgliedschaft im Verein *Wikimedia Deutschland - Gesellschaft zur Förderung Freien Wissens e.V.* ist typisch für die Open-Content-Community. Der Verein, der im Juni 2004 gegründet wurde, ist von der Wikimedia Foundation rechtlich unabhängig, will aber laut Satzung ebenfalls „die Erstellung, Sammlung und Verbreitung Freier Inhalte (engl. Open Content) in selbstloser Tätigkeit [...] fördern, um die Chancengleichheit beim Zugang zu Wissen

und die Bildung zu fördern.“ Da dort viele Wikipedianer Mitglieder sind, arbeitet der Verein mit der Foundation zusammen, sammelt Spenden, klärt rechtliche Fragen und organisiert Veranstaltungen rund um die Wikipedia. Er bildet neben den lokalen und privaten Wikipedianer-Treffen einen Anlaufpunkt für persönliche Treffen von Wikipedianern, auf denen die Open Content Community dann auch offline sichtbar wird.

5.1.2. Bildung: Bildungsbürger und Enzyklopädisten

Der Typus, der hier als *Bildungsbürger und Enzyklopädisten* bezeichnet wird, ist dadurch gekennzeichnet, dass die ernst- und gewissenhafte Auseinandersetzung mit einem oder mehreren Themen bzw. Themengebieten und der gebildete Austausch darüber im Vordergrund steht (kulturelles Kapital). Er entspricht am meisten dem enzyklopädischen Ideal des (Universal-)Gelehrten.

Matthias Sebulke arbeitet als Sachbearbeiter im öffentlichen Dienst in München. Er wurde 1971 als Sohn eines Lehrerehepaars in Braunschweig geboren und zog 1992 nach dem Fachabitur nach Oberbayern. Er bezeichnet sich selbst als wissbegierigen, vielseitigen und musisch veranlagten Menschen (23). „Ich bin vielseitig interessiert und habe Allgemeinwissen als größtes Hobby“ (36), sagt er direkt zu Beginn des Interviews, während „die 5. bzw. 7. Symphonie von Beethoven“ im Hintergrund läuft. Bei seiner Internetnutzung steht die Erschließung von Informationen im Vordergrund, die sowohl über Verzeichnisse als auch über Suchmaschinen „weder vollständig noch objektiv“ (102) war. 2004 hatte er deshalb angefangen, ein persönliches Internetseitenverzeichnis zu erstellen (91-105), bevor er dann auf die Wikipedia stieß. „Als Wissensdurstiger (schon als Jugendlicher habe ich viele Stunden in der Bücherei verbracht) habe ich dann ab Anfang 2005 fast meine gesamte Freizeit aufgebracht, um mitzuarbeiten (durchschnittlich ca. 8 Std., oft ganze Nächte). Es galt, Lücken zu füllen (zum Beispiel auch fehlende Artikel anzulegen) und Korrekturen vorzunehmen. Man fühlt sich schnell verantwortlich, den Wikipedia-Inhalt zu optimieren. Das führte dann tatsächlich zu einer Art Sucht. Mittlerweile habe ich über 31470 Bearbeitungsvorgänge zu verzeichnen, zudem bin ich bei der englischsprachigen Ausgabe vertreten. Problematisch ist jedoch der Umgang untereinander, oft wird viel gestritten - manche verabschieden sich aus Frust“ (58-66). Seine Faszination und Identifikation mit der Wikipedia richtet sich

vor allem auf die historische Bedeutsamkeit des „System Wiki“ (53-54). „Die Wikipedia bietet in einer bislang einzigartigen Weise eine Aufarbeitung des menschlichen Wissen. Bei dem Gemeinschaftsprojekt wirken sämtliche Berufs- und Altersgruppen mit. Hierfür gibt es keinerlei Vergleichbares in der Geschichte der Kommunikation und der Kulturgeschichte“ (180-183).

Wikipedianer 8 arbeitet als technischer Redakteur in Berlin. Er wurde 1962 in Bochum als Sohn eines Lehrers (Deutsch und katholische Religion) und einer Sekretärin geboren. Nach einem Studium der Physik und Astronomie in Bochum hat er ein Bibliotheksreferendariat in Dortmund absolviert und danach als Bibliothekar in Berlin gearbeitet. Auch er betont direkt zu Beginn des Interviews, dass er gerne und viel liest und Gelesenes dann mit Informationen aus der Wikipedia verknüpft (12-13). Sein Lieblingsfernsehsender, der oft im Hintergrund läuft, ist der öffentlich-rechtliche Ereignis- und Dokumentationskanal PHOENIX. „Zu einem meiner frühesten Lieblingsbeschäftigungen gehörte das Blättern im Lexikon (wir haben einen 10bändigen Herder aus den 50er Jahren gehabt)“ (28-29), erzählt er. Mit Computern und dem Internet konnte er schon früh Erfahrungen machen: „Mit dem Internet kam ich sogar schon vor dem WWW in Berührung. Ein Kollege zeigte mir 1989/90 in Straßburg im Datenzentrum, wie man an die Meldungen der Nachrichtenagenturen über das Internet herankommt. Mit dem WWW kam ich auch relativ früh (1995) in Berührung. Und ich habe in der Bibliothek auch ziemlich früh die Bedeutung des Internets für das Bibliothekswesen erkannt. Die Beschäftigung mit den aufkommenden elektronischen Zeitschriften bildete damals einen Arbeitsschwerpunkt von mir“ (102-109). Für *Wikipedianer 8* ist „die Teilnahme an einem sinnvollen Projekt“ (207) am wichtigsten: „Es ist ein Hobby, bei dem man viel jeden Tag dazulernt. Und es ist ein sinnvolles Projekt, bei dem man eine Art Stolz haben kann, etwas dazu beizutragen. Und es macht einfach Spaß. Wie viele andere *Wikipedianer* sagen, es macht süchtig“ (203-206).

Bildung spielt für den hier skizzierten Typus der Bildungsbürger und Enzyklopädisten die zentrale Rolle bei ihrer Beschäftigung mit der Wikipedia. Für sie ist Bildung elementarer Bestandteil ihres Lebens und wichtiges Element der Freizeitbeschäftigung. Sie setzen sich gern mit Themen auseinander und tun dies unter anderem auch in der Wikipedia. Wissen ist für sie nicht nur instrumentelle Ressource, sondern hat einen Eigenwert, der sich unter anderem dadurch ausdrückt, dass sie in der Freizeit viel lesen und vor allem seriöse Informationsmedien nutzen.

Weitergehende organisatorische oder technische Funktionen wie der Status als Administrator oder persönliche Treffen und Kontakte haben für diesen Typus keine oder geringe Relevanz. Dies äußert sich auch darin, dass hier eher versucht wird, Konflikten aus dem Weg zu gehen (Wikipedianer 8: 232-235), und ein differenzierter und freundlicher Umgang als wichtig erachtet wird.

5.1.3. Unterhaltung: Die Spieler

Unter dem Titel *Playing Wikipedia* hat der Benutzer *Southpark* seine Idee der *Wikipedia als Computerspiel* online gestellt, die inzwischen von mehreren anderen Wikipedianern erweitert und modifiziert worden ist: „Die Wikipedia ist ein browserbasiertes MMOG (Massive Multiplayer Online Game). [...] Vorgegebenes Szenario ist es, so zu tun, als ob man an der Erstellung einer Enzyklopädie mitwirken wollen würde.“ (Wikipedia 2007b).

Die Vorstellung der *Wikipedia als Computerspiel* findet sich auch bei mehreren Interviews und bildet die Grundlage des Typus der *Spieler*. Hat das Eingangszitat auf den ersten Blick lediglich anekdotischen, humorvollen Charakter, so wird in den Interviews deutlich, dass die Computerspielmetapher durchaus konzeptuellen Charakter für das konkrete Handeln in der Wikipedia haben kann. Bei *Spielern* steht die *Unterhaltung* und der *Spaß* im Vordergrund. Diese Logik korrespondiert mit einer aktiv-spielerischen Aneignung des Computers sowie des Internets. Bei *Wikipedianer 6*, der 1981 in der Nähe von Dresden geboren wurde und gerade sein Mathematikstudium in Berlin abgeschlossen hat, ist die Computeraneignung zudem von *Science Fiction* Filmen geprägt: „mit dem Computer habe ich in der 7. Klasse angefangen (vorher hatte ich keinen). damals wurde ich von diversen Filmen dazu inspiriert, weil in den Filmen immer so coole Sachen damit gemacht wurde und dann hat man die Teile auch bei Verwandten und Bekannten gesehen und auch die lustigen Strategie-Spiele darauf, die es für die Video-Spiel-Konsolen nicht gab. und irgendwann will man dann halt selber was programmieren und so wuselt man sich dann da durch“ (115-122). An *Science Fiction* Filmen und Serien wie *Raumschiff Enterprise* interessiert ihn vor allem „die Technik: Holodeck, Warpantrieb, Teleporter; Außerirdische: Androiden; die philosophischen und ethischen Probleme, die in vielen Folgen diskutiert wurden und das Konzept der Föderation, naja ein wenig naiv, aber trotzdem ganz lustig :) [...] Kooperation von Gleichgesinnten, keine

Diskriminierung wegen der Herkunft, Aussehen, Ansichten, Kultur wobei tatsächlich der kooperative Gedanke das spannende daran ist“ (135-146). Wikipedianer 6 hat sich früh mit Informatik beschäftigt, auch ein Praktikum in diesem Bereich gemacht, sich aber dann für ein Mathematikstudium entschieden. Die Wikipedia hat er sich dann „als Ausgleich“ (102) zum Studium „zugelegt“. Dementsprechend beschäftigt er sich dort auch kaum mit Mathematik. Er mag es, wenn es hoch hergeht: „Die Diskussionen“!!! das ist auch ein Hauptgrund, warum ich solange bei Wikipedia geblieben bin. Es macht einfach Spaß, diverse Dispute zu einem Thema zu lesen ... und besonders lustig wird es, wenn sowas in eine "Schlammschlacht" abdriftet :) oder bestimmte Diskussionsteilnehmer durch ihre Dummheit auffallen und ausfallend werden - und dann auch gesperrt werden ... da fragt man sich immer, warum das nicht in der echten Welt auch so geht ;)“ (225-232). Die Wikipedia hat bei ihm deutlich Computerspielcharakter (304-338):

<Wikipedianer 6> und ich sag ja immer, das ist genauso wie ein Computerspiel, nur das man nebenbei noch viel über Gott und die Welt erfährt

[...]

<Andreas_M> Wenn Du mal ganz allgemein an die Wikipedia denkst, worum geht es Dir bei Deiner Beschäftigung mit der Wikipedia?

<Wikipedianer 6> Informationen und Zeitvertreib

<Wikipedianer 6> Bei einem normalen Computerspiel ist die Information immer gleich - während bei Wikipedia die Artikel ständig im Fluss sind

<Wikipedianer 6> bzw. die Welten zu eng definiert sind - z.B. bei WoW¹² spielt man halt um mehr Lebensenergie usw. zu bekommen und besondere Gegenstände

<Wikipedianer 6> und wenn man alles hat, dann ist man fertig und kann auf "neue" Abenteuer warten, die aber nur eine Variation der bereits erlebten sind, vielleicht nur schwieriger oder mit neuen Monstern

<Andreas_M> Und worum spielst Du in der Wikipedia?

<Wikipedianer 6> und wenn man fertig ist mit Spielen hat man nicht wirklich was "geschaffen", man hat halt nur einen guten Charakter und sonst nichts

<Wikipedianer 6> während man bei Wikipedia nebenbei viele Sachen erfährt, was man so nie erfahren hätte, oder auch nur nachgedacht hätte ... und wenn man fertig

¹² WoW ist eine Abkürzung für das Computerspiel *World of Warcraft*.

ist (wobei man mit Wikipedia eigentlich nie fertig wird), dann bleibt mehr als nur ein Account mit irgendeiner Punktzahl

<Wikipedianer 6> es bleiben ja die Artikel für andere übrig ... und auch für mich - ich selbst schaue ziemlich häufig bei Wikipedia nach, wenn ich was nicht mehr weiß und freue mich immer, wenn die Artikel

<Wikipedianer 6> qualitativ besser geworden sind, obwohl ich selbst die gar nicht bearbeitet habe ;)

<Wikipedianer 6> Das Computerspiel bekommt sozusagen einen globaleren Sinn

<Wikipedianer 6> bzw. überhaupt einen Sinn

Dazu gehört bei ihm auch eine klare Sphärentrennung zwischen dem Spiel Wikipedia, dem Beruf und dem Privatleben: „WP ist so ein kleines Hobby für mich [...] aber mein Privatleben ist das nicht und soll auch nicht da mit reingezogen werden, genauso wenig wie der Beruf“ (286-290). „an Vereinen oder Treffen von Wiki-Benutzern bin ich nicht interessiert. dadurch würde die Wikipedia zu wirklich werden und auch zu persönlich“ (312-314). Durch diese Sphärentrennung wird die Beschäftigung mit der Wikipedia von Ernsthaftigkeit entbunden und kann so auch eine Entlastungsfunktion wahrnehmen.

Bei *Achim Raschka* wird deutlich, dass die Wikipedia nicht nur als Spiel verstanden, sondern die Artikellarbeit selbst auch als Spiel bzw. Wettbewerb organisiert werden kann. Er wurde 1970 als ältestes von fünf Kindern in Hemer, in Westfalen, geboren. Nach dem Abitur und einer Ausbildung zum Physikkaboranten hat er in Berlin Biologie studiert und ist jetzt Mitarbeiter bei der Zenodot-Verlagsgesellschaft mbH. Bei der Wikipedia geht es ihm um „Spaß daran, was ich tue – und Freude daran, dass ich es mit anderen tue“ (470-471). Seine Computer- und Internetaneignung war sehr experimentierfreudig und vielseitig, wobei das eigene, zum Teil kollaborative Verfassen von Texten schon vor der Wikipedia eine Rolle spielte: „Ich habe dann später angefangen, bei ein paar netten Scifi und Fantasy-Geschichten mitzuschreiben - Fortsetzungsgeschichten, Was wäre wenn-Foren etc. und hatte damit viel Spaß. Parallel habe ich die Chats ausprobiert, die ganzen Flirtlines gingen mir aber ziemlich auf den Senkel und ich bin in einer Gothic-Ecke gelandet - dem so genannten Dark Chat beim spin. Aus der Zeit stammt mein Nick Necrophorus, der hat was düsteres, ist aber eigentlich der Name einer sehr spannenden Käfergattung, der Totengräber. Danach kam das Browsergame Utopia, und irgendwann bin ich

über clickfish gestolpert, die Guides für ihre Portale suchten. Ich habe mich beworben für die Zoologie und den Job bekommen, da musste ich dann ein Linkportal aufbauen und wöchentliche Storys schreiben“ (221-240).

Achim Raschka hat in der Wikipedia selbst Spiele bzw. Wettbewerbe mit sportlichem Charakter entworfen (330-360):

<Andreas_M> Du hast auch erwähnt, dass Du die "Auftragsarbeiten" angeregt hast. Worum ging es Dir da und wie war das?

<Necrophorus> Auftragsarbeiten sind eine Miniepisode. Die Idee war, dass man Artikelwünsche mit ausgeschriebenen Preisen verbinden konnte - wer mir XY schreibt bekommt von mir ein Buch etc.

<Necrophorus> das Ganze wurde anfangs heiß diskutiert und als Beginn des Untergangs stilisiert - dann ist es irgendwann eingeschlafen.

<Necrophorus> Das einzige, was bis heute dort funktioniert sind die spielerischen Elemente: Artikel für Artikel, Artikel für Übersetzung, Review für Artikel.

<Necrophorus> Irgendwann demnächst werde ich das ganze auf diese Komponenten einschmelzen und mit anderen spielerischen Elementen wie den Artikelduellen oder dem angedachten Marathon verbinden.

<Andreas_M> Erzähl doch auch das nochmal. Wie ist die Idee zu Artikelduellen und Marathon entstanden? Worum geht es Dir da und wie hat sich das entwickelt?

<Necrophorus> Der Marathon ist ein to come - ich habe ihn für Weihnachten angesetzt und die Regeln werden noch diskutiert.

<Necrophorus> Im Prinzip geht es darum, über einen Zeitraum X möglichst lange im Stundentakt Artikel von einer Mindestlänge einzustellen - wer das am längsten durchhält, gewinnt

<Necrophorus>

http://de.wikipedia.org/wiki/Benutzer:Achim_Raschka/Weihnachtsmarathon

<Necrophorus> Die Duelle laufen anders. Dort spielen zwei Leute gegeneinander und schreiben Artikel zu einem von einem Dritten vorgegebenem Thema - wer seinen Artikel zuerst lesenswert hat, gewinnt.

<Necrophorus> Die Duelle liefen seit einiger Zeit immer mal sporadisch, das erste Duell ist als Konfliktlösung zwischen mir und einem anderen Wikipedianer gelaufen - ich habe ihn schlicht scherzhaft im Chat zum Duell gefordert.

<Necrophorus> Das Ergebnis waren die Artikel [[Weinbau auf Korsika]] und [[Korsika im Altertum]].

<Necrophorus> Seit einiger Zeit habe ich das Duell mit einer Rangliste verknüpft und es spielen mehrere Leute mit, dabei sind ein paar richtig gute Artikel entstanden.

Die Wikipedia kann also nicht nur als Spiel verstanden werden, sondern bildet die Grundlage, auf der ganz konkret unterschiedliche Spiele gespielt werden, deren Spielregeln und Semantik von sportlichen (Schreib-)Wettbewerben bis zu Kämpfen mit entsprechender Kriegsmetaphorik (Vandalenjagd) reichen.

5.2. Einzelbiografie: Der Virtuose

Aus Gründen des Umfangs kann hier nur eine Einzelbiografie ausführlicher dargestellt werden. Aus ihr kann und soll durch den gesamtbiografischen Zusammenhang wesentlich deutlicher herausgearbeitet werden, wie die Aneignungs- und Identifikationsprozesse die Nutzung und das Verständnis des Internets und der Wikipedia prägen und was für eine Rolle sie im Leben des Interviewten spielen.

Andreas Praefcke wurde 1974 in Ravensburg geboren, wo er auch bis zu seinem Abitur 1993 zur Schule gegangen ist. Er hat einen zwei Jahre jüngeren Bruder. Zu seiner Heimatstadt, die im südlichen Oberschwaben in der Nähe des Bodensees liegt und knapp 50.000 Einwohnern hat, hat er ein enges Verhältnis. Gleich zu Beginn des Interviews schickt er einen Link zu einem Bild, das Ravensburg im Herbst zeigt, seinen Blick auf das Schussental bei Sonnenuntergang. Er interessiert sich für Regionalgeschichte und freut sich, dass er immer alte Schulfreunde trifft, wenn er am Samstag auf den Markt geht (81-83). Er schildert seine Kindheit und Jugend selbst als „behütet und ohne größere Vorkommnisse“ (50-51) bis zu einem Herzinfarkt des Vaters, der einen eigenen Handel mit Lehr- und Lernmitteln führte:

„Als ich allerdings nach einem Herzinfarkt meines Vaters (das ging noch weiter: Kunstherz, Spenderherz, lange Reha etc.) 19jährig von einem Tag auf den andern während des Abiturs den Laden mehr oder weniger übernommen habe und sozusagen "gerettet" habe, war das schon ein Vorkommnis. Daher dann auch das Interesse an der BWL, das mir nach dem Studium nun aber gründlich vergangen ist, da ich mit dieser Pseudowissenschaft nichts mehr anfangen kann. Binsenweisheiten

in englische Worte zu kleiden ist mir jedenfalls nicht interessant genug. Und vielleicht auch deshalb mach ich jetzt halt auf Laienniveau doch ein bisschen Kulturwissenschaft, Literaturgeschichte, Volkskunde, Regionalgeschichte, usw., bei Wikipedia und inzwischen vor allem Wikisource.“

Mit Fritz Schütze (1983: 293) könnte man hier zu einem gewissen Grad von einer Verlaufskurve der beruflichen Fremdbestimmtheit sprechen. Es war zwar geplant, dass er nach dem Studium mal im väterlichen Betrieb angestellt wird (67-68) und die Rettung des Familienbetriebs sowie die Selbständigkeit werden nicht erlitten, sondern aktiv gestaltet, dennoch wird sein biografischer Entwurf durch die frühe Übernahme von Verantwortung unfreiwillig geändert. Er wohnt zunächst aus Geldgründen (72) zusammen mit seiner Mutter, die Hausfrau war, aber auch „quasi Vollzeit“ (46) im Familienbetrieb mitgearbeitet hat. Sowohl seinen Zivildienst, den er als Hausmeister in einem Schulsekretariat einer Heimsonderschule leistet, als auch sein Studium der Betriebswirtschaftslehre in Mannheim sind „aus pragmatischen Gründen“ (95) mehr auf das Geschäft als auf seine Interessen ausgerichtet. Die Umstände und Inhalte des Studiums sind für ihn dann eine frustrierende Erfahrung (105-109): „Eigentlich ein Zerrbild der Universitätsidee. Mit 800 Leuten in einem Audimax sitzen: das ist völlig sinnlos. Interdisziplinäre Ansätze: nie gehört. Unter einem Rektor Frankenberg (das ist der Kulturbanause, der unter Oettinger den Wissenschaftsminister spielen darf und kürzlich die badischen Handschriften verscherbeln wollte) ist das auch kein Wunder.“

Diese schwierigen und frustrierenden Erfahrungen kann er aber sehr gut kompensieren: „Pathetisch gesagt habe ich "fürs Leben" aber mehr im Mannheimer Nationaltheater gelernt... ;-)" (120-121). Die (klassische) *Musik* spielt für ihn schon als Kind eine besondere Rolle. Er spielt Blockflöte, lernt Klavier und Orgel und hört Schallplatten aus Opas Plattenschrank (124-127). Die Oper entwickelt sich zu einem zentralen Lebensinhalt: „In die Oper und ins Theater bin ich auch immer schon gern, wohl so ein bildungsbürgerlicher Impuls, aber in Ravensburg war damals außer ein bisschen Tourneetheater und alle zwei Jahre eine Oper von der Musikschule nichts zu sehen. Mit der Schule dann auch Ausflüge nach Ulm ins Theater, was man halt so macht. So richtig ging das bei mir erst in Mannheim los, auch da ich dort im Publikum und auch im aufkommenden Internet Leute getroffen habe, die eigentlich jeden Tag gehen. Dass es sowas gibt, war für mich außerhalb jeder Vorstellung. Inzwischen ist es andersherum: ich kann mir nicht vorstellen, dass es Leute gibt, die

nie oder nur ein, zwei Mal im Jahr in Theater und Konzerte gehen... Neben dem Interesse spielt auch ein bisschen ein sportlicher Aspekt mit: das Reisen und Herumkommen macht Spaß, und es macht Spaß, immer wieder neue Opern zu entdecken und zu sehen" (132-143).

Seine *Computeraneignung* findet schon früh (ca. 1983) im elterlichen Betrieb statt (168-169) und hat eher instrumentell funktionalen Charakter: „Grafik und Spiele gab's da nicht“ (174). Das Internet lernt er dann im PC-Pool der Universität in Mannheim kennen: „Und gleich nicht nur genutzt, sondern aktiv "mitgemischt": die Homepage über diese Ravensburger Gruppe¹³ (die die "Ehemaligen" damals deutschland- und weltweit erstmals einfach vernetzt hat). Dann eine Seite über den Sänger Fritz Wunderlich (aus einer Laune und einer Frage auf einer Opern-Mailing-Liste heraus). Die gibt's heute noch, das ist inzwischen WWW-Museum... <http://www.andreas-praefcke.de/wunderlich/> lange nichts daran gemacht, wenn ich jemals noch was daran mache, dann die Umwandlung in ein Wiki... Was mir damals gefallen hat (und heute noch gefällt): egal wie abseitig das eigene momentane Interesse (z. B. "seltene Opern" als Student in Mannheim): im Internet gab und gibt es immer jemanden, der das noch extremer betreibt, mehr Ahnung hat, oder auch dankbar ist für die Information, die man selber gibt“ (183-196).

Das Internet ist für ihn ein Medium, das er sowohl zum Ausdruck als auch zum Austausch nutzt und das sich verstärkend auf seine Interessen auswirkt. „Als ich meine Theaterpostkartensammlung dann ins Netz stellte, brauchte ich immer mehr exotische Information: z. B. in welchem russischen Föderationskreis eine Stadt liegt (bzw. wie die Stadt heute heißt, wie früher, etc.). Da kam ich auf die Wikipedia. Das muss 2004 gewesen sein“ (199-202).

Andreas Praefcke lässt sich dem Typus der *Bildungsbürger und Enzyklopädisten* zuordnen. Er liest gerne und sitzt „in einem Zimmer voller Lexika (Meyer 1888, Brockhaus 1894, Kindlers Literaturlexikon, ein neueres dtv-Taschenlexikon, das Thjeme-Becker-Künstlerlexikon, das RGG, das LexMA, die Deutsche Biogr. Enzyklopädie, das MGG usw.)“. Auf die Frage, worum es ihm bei seiner Beschäftigung mit der Wikipedia geht, antwortet er (512-521):

„Immer mehr wissen. Schon mein Grundschullehrer hat gesagt: der saugt Wissen auf wie ein Schwamm. Das ist wohl heute noch so. Nicht mehr als andere, immer mehr für sich selbst. Und die Freude daran dann auch zeigen, also die Informationen teilen

¹³ Rutenfestgruppe Landsknechte Ravensburg: <http://www.landsknechte.org/>

und zur Verfügung stellen. Das macht Spaß. Bücher nicht nur lesen, sondern empfehlen. Postkarten nicht sammeln und im Karton verschwinden lassen, sondern scannen und ausstellen. Rückmeldungen abwarten, diskutieren, eigene Fehler korrigiert bekommen. Wissenslücken schließen.“

Seine Identifikation mit dem Gesamtprojekt beruht vor allem auf einer positiven Erfahrung der Community: „Wirklich weiterentwickelt hat sich das dann wohl auch durch die freundliche Aufnahme unter die Wikipedianer. Im Chat (wo ich heutzutage kaum mehr bin, aber eigentlich wieder mehr rein will), später auch bei persönlichen Begegnungen. Das waren Leute, die ebenfalls einen Spaß an Wissen und auch Wissensverbreitung und -vermittlung hatten, ohne eine ideologische oder auch nur pädagogische Agenda zu haben oder kommerzielle Interessen. Mit Sinn für Spaß und Ironie. Interesse an Geschichte, Kulturgeschichte, Literatur. Und ohne jeden professionellen Dünkel“ (234-241).

Dies führt dazu, dass er sich auch persönlich mit anderen Wikipedianern trifft: „Ich habe einen Wikipedianer nach einem Konzert in Memmingen getroffen (der war auf Tournee, ein führender deutscher Kammermusiker), zwei waren zu Besuch hier bei mir in Ravensburg auf einer Art kleinen Wikipedia-Deutschlandreise, einen habe ich hier besucht, als er in der Region an einer wissenschaftlichen Tagung teilnahm, wieder eine andere Benutzerin habe ich in Hamburg besucht und eine fantastische Führung durch den Arbeitsplatz bekommen [...] Sehr viele habe ich bei der Wikimania 2005 in Frankfurt getroffen. Das war ein Höhepunkt im Leben der deutschsprachigen Community, würde ich sagen, denn viele haben sich das erste mal gesehen, und ich würde sagen, von dem netten Eindruck der Community dort zehre ich heute noch“ (252-263). Für die Wikipedia benutzt er eine Metaphorik der einsamen Insel. Sie ist für ihn „die Insel im Meer an Unfug und Werbung und Trojanern und Bösartigkeiten im WWW“ (526-527) und damit auch ein bedrohter Rückzugsort. Auf die Frage, welche Rolle die Wikipedia in der Wissensgesellschaft spielen sollte, lautet sein Plädoyer daher, dass sie versuchen sollte „neutral zu bleiben mit wissenschaftlichem Background und den antiaufklärerischen Modetrends (Kreationismus usw.) ein weltweit sichtbares Monument des Wissens entgegensetzen. Auch: Weiterhin Speerspitze freien Wissens zu sein und ein Beispiel gegen Wissensmonopolisierung durch Verlage, aber auch Bibliotheken, Staatsarchive, und letztlich natürlich auch Regierungen (China!) darstellen. Für die Open-Access-Idee ist eine qualitativ hochstehende Wikipedia wichtig. Das hilft dann

vielleicht auch gegen Patente auf Lebewesen und andere Auswüchse. Oh je, jetzt klinge ich schon so pathetisch wie Jimbo Wales... aber große Fragen erfordern große Antworten. ;-)" (576-586).

Für Andreas Praefcke ist die Wikipedia wie auch die Musik ein Medium und ein Freiheitsraum, in dem er seine Interessen ausleben kann. Er tritt dort als *Bildungsbürger und Enzyklopädist* auf und findet durch andere Wikipedianer positive Bestätigung. Dies führt bei ihm auch zu einer Identifikation mit dem Projekt und der Community sowie der Aneignung und Vertretung ihrer Werte und Ideologie.

Zusammenfassung: Anhand einer *Einzelbiografieanalyse* wurde herausgearbeitet, wie die Aneignungserfahrungen und Identifikationsprozesse das subjektive Verständnis der Wikipedia prägen und welche Rolle und Funktion sie für ihre Autoren einnehmen kann. In der *vergleichenden Analyse* der Interviews wurde deutlich, dass Wikipedianer nicht *einer* Hackerethik oder Ideologie, sondern unterschiedlichen Logiken folgen, wobei

1. *Zivilgesellschaftliches Engagement* bei der *Open-Content-Community*
2. *Bildung* bei *Bildungsbürgern und Enzyklopädisten*
3. *Unterhaltung* bei *Spielern*

im Vordergrund stehen.

6. Schlussbetrachtung: Die subjektive Wikipedia und die gesellschaftliche Wissensproduktion

Wer glaubt, was in einem Lexikon steht, hat noch nicht gelernt, es zu benutzen.

GEORG PICTH

In einer globalisierten Wissensgesellschaft, in der Wissen in Form geistigen Eigentums als zentrale Ressource ökonomischer Verwertung genutzt wird, positioniert sich die Wikipedia als gesellschaftliches Projekt gegen eine weitere Ökonomisierung und für freies Wissen. Sie steht damit in der Tradition der Free Software und Open Source Bewegung und teilt mit ihr nicht nur die freie Lizenz, sondern auch die Utopie einer besseren Gesellschaft. Als Pull-Medium, das „von unten“ gepusht wird, fordert es eine aktive Aneignung. Dabei ist die Wikipedia offen für unterschiedliche Arten der Aneignung und Nutzung. Für ein tieferes Verständnis der Wikipedianer und ihrer Motive hat diese Arbeit daher einen hermeneutisch rekonstruktiven Zugang gewählt. Dazu wurden 10 Interviews mit den aktivsten Autoren der deutschsprachigen Version der Online-Enzyklopädie in Form von textbasierten Chats durchgeführt. Durch die Rekonstruktion der Aneignungs-, Identifikations- und Imaginationsprozesse und der damit verbundenen subjektiven Theorien konnte herausgearbeitet werden, dass die Wikipedia auf vielfältige Art und Weise in die Vorstellungs- und Lebenswelt ihrer Autoren integriert ist. Die Beschäftigung mit der Wikipedia wird durchweg als eine polyvalente Erfahrung beschrieben. Bei fast allen Interviews wird ein gewisser Sucht-Faktor deutlich, der entweder positiv als Verantwortung für die „eigenen Artikel“ bzw. Flow-Erfahrung oder im negativen Fall als Stresserfahrung geschildert wird. Für alle interviewten Wikipedianer ist auch der kollektive bzw. kommunikative Charakter der Wikipedia ein zentraler Aspekt. In der vergleichenden Analyse der Interviews wurde deutlich, dass Wikipedianer nicht *einer* Hackerethik oder Ideologie, sondern unterschiedlichen Logiken folgen, wobei zivilgesellschaftliches Engagement bei der Open-Content-Community, Bildung bei Bildungsbürgern und Enzyklopädisten und Unterhaltung bei Spielern im Vordergrund stehen.

Insgesamt erwies sich die Verknüpfung unterschiedlicher Ansätze insbesondere aus der Aneignungs- und Biografieforschung sowie der Mediennutzungsforschung als produktiv.

Auch wenn diese Arbeit keinen Uses-and-Gratifications-Ansatz verfolgt hat, lässt sich im Interviewmaterial nachvollziehen, welche Funktion die Wikipedia für ihre Autoren einnimmt und welche Bedürfnisse damit befriedigt werden. Denis McQuail (1983: 82f., Huber 2006b) unterscheidet vier Hauptkategorien von Bedürfnissen, die durch Medien befriedigt werden (können):

1. Information (z.B. Orientierung, Rat, Neugier)
2. Unterhaltung (z.B. Entspannung, Erbauung, Eskapismus)
3. Integration (z.B. Zugehörigkeitsgefühl, Geselligkeitsersatz)
4. Identität (z.B. Werte, Verhaltensmodelle, Identifikation mit anderen)

Die Wikipedia ist gekennzeichnet durch eine relative Offenheit zur Befriedigung unterschiedlicher Bedürfnisse. Während es offensichtlich ist, dass die Wikipedia Informationsbedürfnisse befriedigen kann, wird in den Interviews deutlich, dass sie für ihre Autoren auch eine Community- und damit Integrationsfunktion wahrnehmen kann. Insbesondere beim Typ der Spieler stehen die Unterhaltungsfunktion und der Spaß im Mittelpunkt der Beschäftigung mit der Wikipedia.

Da die vorgestellte Typologie lediglich auf der Grundlage von 10 Interviews entwickelt wurde, kann sie nicht alle Wikipedianer abbilden, ist also offen für Erweiterungen und Ergänzungen, die z. B. auf dem Wege eines weiter gehenden Theoretical Sampling erfolgen könnte. Eine geschlechtsspezifische Betrachtung konnte in dieser Arbeit leider nicht bzw. nicht vergleichend geleistet werden, da im Sample lediglich Männer vorkamen. Eine kritische Analyse von nach Geschlecht unterschiedlichen Nutzungs- und Zuschreibungszusammenhängen in der Wikipedia bleibt daher ein interessantes Forschungsdesiderat.

Wenn schon bei den älteren Medien (Zeitungen, Zeitschriften, Hörfunk und Fernsehen) eine Vervielfachung und Differenzierung der Angebote und eine entsprechende Segmentierung bzw. Fragmentierung des Publikums zu beobachten ist, so mag das Internet auf den ersten Blick als ein Ort erscheinen, der gemeinsame Kommunikationserfahrungen und eine geteilte Öffentlichkeit noch weiter schwinden lässt (Wilke 1999: 766). Auf den zweiten Blick lassen sich darin aber vielfältige soziale und kommunikative Prozesse entdecken, die diese Fragmentierung überwinden. Pierre Lévy (1999: 527f) schlägt daher für eine hermeneutische

Kommunikationstheorie der Gegenwart den Hypertext selbst als „erklärende Metapher“ vor: „Die Rolle kollaborativer Programme besteht eben gerade darin, nicht nur Texte, sondern auch Assoziations-, Anmerkungs-, und Kommentarnetze gemeinsam zu erstellen [...]. Dadurch wird die Konstituierung des gemeinsamen Sinnes sichtbar und quasi materialisiert: die kollektive Erarbeitung eines Hypertextes. [...] Dieser gemeinsame Hypertext ist die transzendente Basis der Kommunikation in der Bedeutung eines gemeinsam zugänglichen Sinnes.“ Betrachtet man das Internet nicht nur als technische, sondern als kulturelle und soziale Konstruktion, so verwundert nicht, dass sich darin in vielfacher Form gesellschaftliche Prozesse und individuelle Bedürfnisse spiegeln.

7. Literatur

- Alheit, Peter und Erika M. Hoerning (Hg.) (1989):** *Biographisches Wissen. Beiträge zu einer Theorie lebensgeschichtlicher Erfahrung.* Frankfurt am Main und New York: Campus.
- Alsleben, André (1997):** *Die subjektiven Medientheorien von Lehrern.* Diplomarbeit. Leipzig: Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaften.
- Alstedt, Jacob (2005):** *A Model of Human Motivation for Sociology.* Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Amelunxen, Hubertus von und Martin Warnke (1997):** *HyperKult. Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien.* Frankfurt am Main: Stroemfeld.
- Anderson, Benedict R. (1988):** *Die Erfindung der Nation. Zur Karriere eines erfolgreichen Konzepts.* Frankfurt am Main u.a.: Campus.
- Ariès, Philippe und Georges Duby (Hg.) (1993):** *Geschichte des privaten Lebens. 5. Band: Vom Ersten Weltkrieg zur Gegenwart.* Frankfurt am Main: S. Fischer.
- Arnhold, Katja (2002):** „Digital Divide“: Zugangs- oder Wissenskluff? Magisterarbeit. Leipzig: Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft.
- Arns, Inke (2002):** *Netzkulturen.* Hamburg: Europäische Verlagsanstalt.
- Assmann, Jan (1992):** *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen.* München: Beck.
- Assmann, Aleida (2006):** The Printing Press and the Internet: From a Culture of Memory to a Culture of Attention. In: Natascha Gentz und Stefan Kramer (Hg.): *Globalization, Cultural Identities and Media Representations.* S. 11-24. Albany, NY: State University of New York.
- Ayaß, Ruth und Jörg R. Bergmann (Hg.) (2006):** *Qualitative Methoden der Medienforschung.* Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Bächle, Michael (2006):** Social Software. *Informatik Spektrum* 29, 2: 121-124.
- Baerenreiter, Harald, Werner Fuchs-Heinritz und Rolf Kirchner (1990):** *Jugendliche Computer-Fans: Stubenhocker oder Pioniere? Biographieverläufe und Interaktionsformen.* Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Baldauf, Christa (1997):** *Metapher und Kognition: Grundlagen einer neuen Theorie der Alltagsmetapher.* Wien: Lang.
- Bammé, Arno (1983):** *Maschinen-Menschen, Menschen-Maschinen. Grundrisse einer sozialen Beziehung.* Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Barabási, Albert-Laszlo (2002):** *Linked: The new science of networks.* Cambridge, MA: Perseus.
- Barret, William (1987):** *Death of the Soul. Philosophical Thought from Descartes to the Computer.* Oxford: Oxford University Press.
- Bauch, Jost (1981):** *Motiv und Zweck. Studien zum Verhältnis von Individuum und bürgerlicher Gesellschaft.* Sozialwissenschaftliches Forum 14. Köln und Wien: Böhlau.
- Bausinger, Hermann (1961):** *Volkskultur in der technischen Welt.* Stuttgart: Kohlhammer.
- Bausinger, Hermann (1981):** Technik im Alltag. Etappen der Aneignung. *Zeitschrift für Volkskunde* 77: 227-242.
- Beck, Astrid (2007):** Web 2.0: Konzepte, Technologie, Anwendungen. *HMD - Praxis der Wirtschaftsinformatik* 255: 5-16.
- Becker, Gary Stanley (1982):** Der ökonomische Ansatz zur Erklärung menschlichen Verhaltens. Tübingen: Mohr.
- Becker, Gary Stanley und Guity Nashat (1988):** *Die Ökonomik des Alltags.* Tübingen: Mohr.
- Beck, Stefan (1997):** *Umgang mit Technik. Kulturelle Praxen und kulturwissenschaftliche Forschungskonzepte.* Berlin: Akademie Verlag.
- Beck, Ulrich (1986):** *Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne.* Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Beck, Ulrich (2007):** *Weltrisikogesellschaft. Auf der Suche nach der verlorenen Sicherheit.* Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Beck, Ulrich und Christoph Lau (Hg.) (2004):** *Entgrenzung und Entscheidung: Was ist neu an der Theorie reflexiver Modernisierung.* Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bell, Daniel (1975):** *Die nachindustrielle Gesellschaft.* Frankfurt am Main: Campus.
- Bell, Daniel (1991):** *Die kulturellen Widersprüche des Kapitalismus.* Frankfurt am Main und New York: Campus.
- Berger, Peter (1991):** *Gestaltete Technik. Die Genese der Informationstechnik als Basis einer politischen Gestaltungsstrategie.* Frankfurt am Main und New York: Campus.

- Berger, Peter L. und Thomas Luckmann (1969):** *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie.* Frankfurt a. M.: S. Fischer.
- Berners-Lee, Tim (2000):** *Weaving the Web. The past, present and future of the World Wide Web by its inventor.* London: Orion Business Books.
- Bittlingmayer, Uwe H. (2001):** "Spätkapitalismus" oder "Wissensgesellschaft"? *Aus Politik und Zeitgeschichte* B 36. <http://www.bpb.de/files/Z32LKV.pdf> [18.08.2007]
- Bittlingmayer, Uwe H. und Ullrich Bauer (Hg.) (2006):** *Die „Wissensgesellschaft“. Mythos, Ideologie oder Realität.* Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Blumenberg, Hans (1960):** Paradigmen zu einer Metaphorologie. *Archiv für Begriffsgeschichte* 6: 7-142.
- Blumenberg, Hans (1971):** Beobachtungen an Metaphern. *Archiv für Begriffsgeschichte* 15: 161-214.
- Blumenberg, Hans (1988):** *Schiffbruch mit Zuschauer. Paradigma einer Daseinsmetapher.* Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Blumer, Herbert (1986):** *Symbolic interactionism. Perspective and method.* Berkeley, CA: University of California Press.
- Blumer, Herbert (2004):** Der methodologische Standort des Symbolischen Interaktionismus. In: Roland Burkart und Walter Hömberg (Hg.): *Kommunikationstheorien. Ein Textbuch zur Einführung.* S. 24-41. Wien: Braumüller.
- Bock, Herbert (1981):** *Argumentationswert bildhafter Sprache im Dialog.* Frankfurt am Main und Bern: Lang.
- Böhme, Hartmut (2000):** Kulturgeschichte der Technik. In: Hartmut Böhme, Peter Matussek und Lothar Müller: *Orientierung Kulturwissenschaft.* S. 164-178. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt. <http://www.culture.hu-berlin.de/hb/static/archiv/volltexte/texte/kgdt.html> [07.07.2007]
- Böhme, Gernot und Nico Stehr (Hg.) (1986):** *The Knowledge Society. The growing impact of scientific knowledge on social relations.* Dordrecht u.a.: Reidel.
- Bohn, Cornelia und Herbert Willems (Hg.) (2001):** *Sinngeneratoren: Fremd- und Selbstthematisierung in soziologisch-historischer Perspektive.* Konstanz: UVK.
- Bohnsack, Ralf, Iris Nentwig-Gesemann und Arnd-Michael Nohl (Hg.) (2001):** *Die dokumentarische Methode und ihre Forschungspraxis: Grundlagen qualitativer Sozialforschung.* Opladen: Leske und Budrich.
- Bohnsack, Ralf (2003):** *Rekonstruktive Sozialforschung: Einführung in qualitative Methoden.* Opladen: Leske und Budrich.
- Bohnsack, Ralf, Winfried Marotzki und Michael Meuser (Hg.) (2003):** *Hauptbegriffe Qualitativer Sozialforschung.* Opladen: Leske + Budrich.
- Bohnsack, Ralf (2004):** Standarts nicht-standartisierter Forschung in den Erziehungs- und Sozialwissenschaften. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft* 7, Beiheft 4: 65-83.
- Bohnsack, Ralf (2007):** *Rekonstruktive Sozialforschung. Einführung in qualitative Methoden.* Opladen und Farmington Hills: Barbara Budrich.
- Bollmann, Stefan (Hg.) (1995):** *Kursbuch neue Medien: Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur.* Mannheim: Bollmann.
- Bolter, Jay David (1991):** *Writing space. The computer, hypertext, and the history of writing.* Hillsdale, NJ u.a.: Erlbaum.
- Bolz, Norbert (1990):** *Theorie der neuen Medien.* München: Raben-Verlag.
- Bolz, Norbert (1993):** Am Ende der Gutenberg-Galaxis: Die neuen Kommunikationsverhältnisse. München: Fink.
- Bolz, Norbert, Friedrich A. Kittler und Christoph Tholen (Hg.) (1994):** *Computer als Medium.* München: Fink.
- Bolz, Norbert (1999):** Wer hat Angst vorm Cyberspace? In: Detlev Schöttker (Hg.): *Von der Stimme zum Internet.* S. 213-218. Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht.
- Bourdieu, Pierre (1980):** *Sozialer Sinn.* Frankfurt am Main : Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre (1990):** Die biographische Illusion. *BIOS* 1: 75-93.
- Boyle, James (1996):** *Shamans, Software, and Spleens.* Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Buchholz, Michael B. (Hg.) (1993):** *Metaphernanalyse.* Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Bude, Heinz (1985):** Der Sozialforscher als Narrationsanimateur. Kritische Anmerkungen zu einer erzähltheoretischen Fundierung der interpretativen Sozialforschung. *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie* 37: 327-336.
- Bühl, Achim (1996):** *Cybersociety. Mythos und Realität der Informationsgesellschaft.* Köln: PapyRossa.
- Bühl, Walter L. (1972):** *Verstehende Soziologie. Grundzüge und Entwicklungstendenzen.* München: Nymphenburger Verlag.

- Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (2006):** *Bericht zum Breitbandatlas 2006_01.* <http://www.breitbandatlas.de> [18.07.2007]
- Busch, Carsten (1998):** Zur Bedeutung von Metaphern in der Entwicklung der Informatik. In: Dirk Siefkes, Peter Eulenhöfer, Heike Stach und Klaus Städtler (Hg.): *Sozialgeschichte der Informatik: Kulturelle Praktiken und Orientierungen*. S. 69-83. Wiesbaden: DUV.
- Brändle, Andreas (2006):** *Zu wenige Köche verderben den Brei. Eine Inhaltsanalyse der Wikipedia aus Perspektive der journalistischen Qualität, des Netzeffekts und der Ökonomie der Aufmerksamkeit.* Zürich: Universität Zürich.
<http://www.rosskur.ch/zuwenigekoeche/braendlevorab.pdf> [11.06.2007]
- Breidenbach, Joana und Ina Zukrigl (2003):** Vernetzte Welten – Identitäten im Internet. *Aus Politik und Zeitgeschichte B 49-50:* 29-47.
- Bröge, Stephanie (2003):** *Motive der Nutzung neuer Medien. Vergleich des Mediennutzungsverhaltens amerikanischer und deutscher Studierender an der Pennsylvania State University und der Universität Leipzig.* Magisterarbeit. Leipzig: Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft.
- Bruner, Jerome S. (1998):** Vergangenheit und Gegenwart als narrative Konstruktionen. In: Jürgen Straub (Hg.): *Erzählung, Identität und historisches Bewußtsein. Die psychologische Konstruktion von Zeit und Geschichte*. S. 46-80. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bryant, Susan, Andrea Forte und Amy Bruckman (2005):** Becoming Wikipedian: transformation of participation in a collaborative online encyclopedia. *Proceedings of GROUP. International Conference on Supporting Group Work*. S. 1-10. Sanibel Island, FL. <http://www-static.cc.gatech.edu/~aforte/BryantForteBruckBecomingWikipedian.pdf> [11.06.2007]
- Burke, Peter (2001):** *Papier und Marktgeschrei. Die Geburt der Wissensgesellschaft.* Berlin: Verlag Klaus Wagenbach.
- Capurro, Rafael (1995):** *Leben im Informationszeitalter.* Berlin: Akademie Verlag.
- Carstensen, Tanja (2006):** "Das Internet" als Effekt diskursiver Bedeutungskämpfe. *kommunikation@gesellschaft 7.* http://www.soz.uni-frankfurt.de/K.G/B6_2006_Carstensen.pdf [15.05.2007]
- Castells, Manuel (1989):** *The Informational City: Information Technology, Economic Restructuring, and the Urban Regional Process.* Oxford, Cambridge: Blackwell.
- Castells, Manuel (2001):** *Das Informationszeitalter. Wirtschaft, Gesellschaft, Kultur. Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft.* Opladen: Leske + Budrich.
- Castells, Manuel (2002):** *Das Informationszeitalter. Wirtschaft, Gesellschaft, Kultur. Die Macht der Identität.* Opladen: Leske + Budrich.
- Castells, Manuel (2003):** *Das Informationszeitalter. Wirtschaft, Gesellschaft, Kultur. Jahrtausendwende.* Opladen: Leske + Budrich.
- Castells, Manuel (2005):** *Die Internet-Galaxie: Internet, Wirtschaft und Gesellschaft.* Wiesbaden: VS Verlag.
- Chapman, Olive (1997):** Metaphors in the Teaching of Problem Solving. *Educational Studies in Mathematics* 32: 201-228.
- Ciffolilli, Andrea (2003):** Phantom authority, self-selective recruitment and retention of members in virtual communities: The case of Wikipedia. *First Monday* 8, 12.
http://firstmonday.org/issues/issue8_12/ciffolilli/index.html [19.12.2007]
- Cohen, Abner P. (1985):** *The symbolic construction of community.* London und New York: Ellis Horwood.
- Cohen, Noam (2007):** The Latest on Virginia Tech, From Wikipedia. *The New York Times* 23.04.2007 <http://www.nytimes.com/2007/04/23/technology/23link.html> [14.9.2007]
- Cramer, Florian (2005):** *Words made Flesh. Code, Culture, Imagination.* Rotterdam: Piet Zwart Institute. http://cramer.plaintext.cc/all/words_made_flesh/words_made_flesh.pdf [02.06.2007]
- Danowski, Patrick und Jakob Voss (2005):** Das Wissen der Welt – Die Wikipedia. In: Bernd Lutterbeck, Robert A. Gehring und Matthias Bärwolff (Hg.): *Open Source Jahrbuch 2005. Zwischen Softwareentwicklung und Gesellschaftsmodell*. S. 393-405. Berlin: Lehmanns.
http://www.opensourcejahrbuch.de/download/jb2005/OpenSourceJahrbuch2005_online.pdf [11.06.2007]
- Dauskardt, Michael und Helge Gerndt (Hg.) (1993):** *Der industrialisierte Mensch.* Vorträge des 28. Deutschen Volkskunde-Kongresses in Hagen vom 7. bis 11. Oktober 1991. Münster: Ardey.
- Degele, Nina (1994):** *Der überforderte Computer. Zur Soziologie menschlicher und künstlicher Intelligenz.* Frankfurt am Main und New York: Campus.

- Degele, Nina (1997):** Appropriation of technology as a creative process. *Creativity and Innovation Management* 6: 89-93 <http://www.soziologie.uni-freiburg.de/degele/material/pub/Appropriation.pdf> [23.11.2007]
- Degele, Nina (1999):** Soziale Differenzierung. Eine subjektorientierte Perspektive. *Zeitschrift für Soziologie* 28: 345-364. <http://www.soziologie.uni-freiburg.de/degele/material/pub/subjPersp.pdf> [23.11.2007]
- Degele, Nina (2000):** Zur Transformation von Wissen durch Neue Medien. In: G. Günter Voß, Werner Holly und Klaus Boehnke (Hg.): *Neue Medien im Alltag*. S. 127-150. Opladen: Leske + Budrich.
- Degele, Nina (2000b):** *Informiertes Wissen. Eine Wissenssoziologie der computerisierten Gesellschaft*. New York: Campus.
- Degele, Nina (2002):** *Einführung in die Techniksoziologie*. München: Fink UTB.
- Delacroix, Jérôme (2005):** *Les wikis: espaces de l'intelligence collective*. Paris: M2 Editions.
- Deutscher Bundestag (Hg.) (1998):** *Deutschlands Weg in die Informationsgesellschaft*. Bonn: ZV.
- Diekmann, Andreas (2002):** *Empirische Sozialforschung. Grundlagen, Methoden, Anwendungen*. Reinbek: Rowohlt.
- Diekmann, Andreas und Thomas Voss (2004):** *Rational-Choice-Theorie in den Sozialwissenschaften. Anwendungen und Probleme*. München: Oldenbourg.
- Dierkes, Meinolf und Ute Hoffmann (Hg.) (1992):** *New Technology at the Outset. Social Forces in the Shaping of Technological Innovations*. Frankfurt am Main und New York: Campus.
- Dierse, Ulrich (1977):** *Enzyklopädie. Zur Geschichte eines philosophischen und wissenschaftstheoretischen Begriffs*. Archiv für Begriffsgeschichte, Supplementheft 2. Bonn: Bouvier.
- Diezinger, Angelika, Hedwig Kitzer, Ingrid Anker u.a. (Hg.) (1994):** *Erfahrung mit Methode: Wege sozialwissenschaftlicher Frauenforschung*. Freiburg im Breisgau: Kore.
- Dolata, Ulrich (2007):** *Gesellschaft und die Macht der Technik: sozioökonomischer und institutioneller Wandel durch Technisierung*. New York: Campus.
- Döring, Nicola (2003):** *Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. Göttingen u.a.: Hogrefe.
- Döring, Nicola und Sandra Pöschl (2007):** Wissenskommunikation in Chats. In: Kai Lehmann und Michael Schetsche (Hg.): *Die Google-Gesellschaft. Vom digitalen Wandel des Wissens*. S. 273-280. Bielefeld: Transcript.
- Draaisma, Douwe (1999):** *Die Metaphernmaschine: eine Geschichte des Gedächtnisses*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Dülmen, Richard van und Sina Rauschenbach (Hg.) (2004):** *Macht des Wissens. Die Entstehung der modernen Wissensgesellschaft*. Köln u.a.: Böhlau.
- Eberle, Andreas (2003):** *Kommunikation im Cyberspace. Eine empirische Studie über die Motive beim Chatten im Internet*. Stuttgart: Edition 451.
- Ebersbach, Anja und Markus Glaser (2004):** Towards Emancipatory Use of a Medium: The Wiki. *International Journal of Information Ethics* 2. http://container.zkm.de/ijie/ijie/no002/ijie_002_09_ebersbach.pdf [01.06.2007]
- Ebersbach, Anja, Markus Glaser und Richard Heigl (2005):** *WikiTools. Kooperation im Web*. Berlin u.a.: Springer.
- Egloff, Daniel (2002):** *Digitale Demokratie: Mythos oder Realität? Auf den Spuren der demokratischen Aspekte des Internets und der Computerkultur*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Ehlers, Ulf-Daniel (2005):** Qualitative Onlinebefragung. In: Lothar Mikos und Claudia Wegener (Hg.): *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*. S. 279-290. Konstanz: UVK.
- Eigner, Christian, Helmut Leitner, Peter Nausner und Ursula Schneider (Hg.) (2003):** *Online-Communities, Weblogs und die soziale Rückeroberung des Netzes*. Graz: Nausner & Nausner.
- Eimeren, Birgit van und Beate Frees (2006):** Schnelle Zugänge, neue Anwendungen, neue Nutzer? *Media Perspektiven* 8: 402-415. <http://www.ard-werbung.de/showfile.phtml/eimeren.pdf?foid=17746> [21.06.2007]
- Eimeren, Birgit van und Beate Frees (2007):** Internetnutzung zwischen Pragmatismus und YouTube-Euphorie. *Media Perspektiven* 8: 362-378. <http://www.daserste.de/service/ardonl0107.pdf> [26.09.2007]
- Ellins, Julia (1997):** *Copyright Law, Urheberrecht und ihre Harmonisierung in der Europäischen Gemeinschaft: von den Anfängen bis ins Informationszeitalter*. Berlin: Duncker und Humblot.
- Erpenbeck, John (1984):** *Motivation. Ihre Psychologie und Philosophie*. Berlin: Akademie-Verlag.
- Ess, Charles und Fay Sudweeks (Hg.) (2001):** *Culture Technology Communication: Towards an Intercultural Global Village*. State University of New York Press.

- Esser, Hartmut (1996):** *Soziologie. Allgemeine Grundlagen*. Frankfurt am Main und New York: Campus.
- Evers, Steffen (2000):** *An Introduction to Open Source Software Development*. Berlin: Technische Universität Berlin. <http://user.cs.tu-berlin.de/~tron/opensource/opensource.pdf> [02.06.2007]
- Fabler, Manfred und Wulf R. Halbach (Hg.) (1994):** *Cyberspace: Gemeinschaften, virtuelle Kolonien, Öffentlichkeiten*. München: Fink.
- Fabler, Manfred (1996):** *Mediale Interaktion. Speicher, Individualität, Öffentlichkeit*. München: Fink.
- Fabler, Manfred (1999):** *Cyber-Moderne. Medienevolution, globale Netzwerke und die Künste der Kommunikation*. Wien und New York: Springer.
- Fabler, Manfred (2000):** Künstliche Umwelten und Identitäten. In: Robert Hettlage und Ludgera Vogt (Hg.): *Identitäten in der modernen Welt*. S. 179-198. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Fabler, Manfred (2001):** *Netzwerke. Einführung in die Realität verteilter Gesellschaftlichkeit*. München: Wilhelm Fink.
- Fabler, Manfred, Ursula Hentschläger und Zelko Wiener (2003):** *Webfictions. Zerstreute Anwesenheiten in elektronischen Netzen*. Wien und New York: Springer.
- Fabler, Manfred (2005):** *Erdachte Welten. Mediale Evolution globaler Kulturen*. Wien und New York: Springer.
- Fabler, Manfred (2006):** Communities of Projects. In: Christian Reder (Hg.): *Lesebuch Projekte: Vorgriffe, Ausbrüche in die Ferne*. S. 141-169. Wien und New York: Springer.
- Fabler, Manfred (2007):** Wissenserzeugung. Forschungsfragen zu Dimensionen Intensiver Evolution. In: Gertraud Koch und Bernd Jürgen Warneken (Hg.): *Region – Kultur – Innovation. Wege in die Wissensgesellschaft*. S. 21-67. Wiesbaden: VS Verlag.
- Fabler, Manfred (2007b):** *Anthropologie des Medialen*. http://www.fame-frankfurt.net/uploads/AnthropologiedesMedialen_Fassler.pdf [10.10.2007]
- Faulstich, Werner und Knut Hieckhler (Hg.) (2000):** *Öffentlichkeit im Wandel. Neue Beiträge zur Begriffsklärung*. Bardowick: Wissenschaftler.
- Fiebig, Henriette (2005):** *Wikipedia. Das Buch*. Berlin: Zenodot.
- Fisch, Martin und Christoph Gscheidle (2006):** Onliner 2006. Zwischen Breitband und Web 2.0 – Ausstattung und Nutzungsinnovation. *Media Perspektiven* 8: 431-440. <http://www.ardwerbung.de/showfile.phtml/fisch.pdf?foid=17748> [21.06.2007]
- Flachsenberg, Helmut (1993):** *Medienbiographische Forschung – Eine Ergänzung der Medienwirkungsforschung*. Kiel: Institut für Pädagogik der Universität Kiel.
- Flick, Uwe (1996):** *Psychologie des technisierten Alltags. Soziale Konstruktion und Repräsentation technischen Wandels in verschiedenen kulturellen Kontexten*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Flick, Uwe, Ernst von Kardorff und Ines Steinke (Hg.) (2000):** *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*. Reinbek: Rowohlt.
- Florida, Richard L. (2004):** *The Rise of the Creative Class*. New York: Basic Books.
- Florida, Richard L. (2005):** *Cities and the Creative Class*. New York und London: Routledge.
- Flusser, Vilém (1998):** *Medienkultur*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Forte, Andrea und Amy Bruckman (2005):** *Why Do People Write for Wikipedia? Incentives to Contribute to Open-Content Publishing*. Georgia Institute of Technology. <http://www-static.cc.gatech.edu/~aforte/ForteBruckmanWhyPeopleWrite.pdf> [14.02.2007]
- Foucault, Michel (1971):** *Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (1973):** *Archäologie des Wissens*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Franz, Michael (2000):** Aneignung. In: Karlheinz Barck, Martin Fontius, Dieter Schlenstedt u.a. (Hg.): *Ästhetische Grundbegriffe*. Band 1. S. 153- 193. Stuttgart und Weimar: Metzler.
- Fried, Johannes und Thomas Keiler (Hg.) (2003):** *Wissenskulturen. Beiträge zu einem forschungsstrategischen Konzept*. Berlin: Akademie Verlag.
- Friedewald, Michael (1999):** *Der Computer als Werkzeug und Medium. Die geistigen und technischen Wurzeln des Personal Computers*. Berlin, Diepholz: Verlag für Geschichte der Naturwissenschaften und der Technik.
- Friedman, Vitaly (2007):** *Praxisbuch Web 2.0*. Bonn: Galileo Press.
- Fröhlich, Gerhard und Ingo Mörth (Hg.) (1998):** *Symbolische Anthropologie der Moderne: Kulturanalysen nach Clifford Geertz*. Frankfurt am Main und New York: Campus.
- Froitzheim, Ulf J. (2006):** Die digitale Spaltung. *brand eins* 8 (2): 18-26.
- Frost, Ingo (2006):** *Zivilgesellschaftliches Engagement in virtuellen Gemeinschaften. Eine systemwissenschaftliche Analyse des deutschsprachigen Wikipedia-Projektes*. München: Utz. http://www-lehre.inf.uos.de/~ifrost/offiziell/frost2006_wikipedia.pdf [02.06.2007]

- Früh, Werner (1991):** *Medienwirkungen. Das dynamisch-transaktionale Modell: Theorie und empirische Forschung.* Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Fuchs-Heinritz, Werner (1984):** *Biographische Forschung. Eine Einführung in Praxis und Methode.* Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Fuchs, Ulrich (2004):** *Erste Untersuchung zur Vandalismusanfälligkeit der Wikipedia.*
<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/de/3/37/UntersuchungVandalismus041204.pdf> [20.11.2007]
- Gabriel, Norbert (1997):** *Kulturwissenschaften und neue Medien: Wissensvermittlung im digitalen Zeitalter.* Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Garfinkel, Harold (1967):** *Studies in ethnomethodology.* Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.
- Garz, Detlef und Klaus Kraimer (Hg.) (1994):** *Die Welt als Text. Theorie, Kritik und Praxis der objektiven Hermeneutik.* Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Geertz, Clifford (1987):** *Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme.* Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Gerhards, Maria und Annette Mende (2006):** Offliner: Vorbehalte und Einstiegsbarrieren gegenüber dem Internet bleiben bestehen. *Media Perspektiven* 8: 416-430 <http://www.ard-werbung.de/showfile.phtml/gerhards.pdf?foid=17750> [21.06.2007]
- Gerhards, Maria und Annette Mende (2007):** Offliner 2007: Zunehmend distanzierter, aber gelassener Blick aufs Internet. *Media Perspektiven* 8: 379-392.
<http://www.daserste.de/service/ardonl0207.pdf> [26.09.2007]
- Gerhardt, Uta (1985):** Erzählenden und Hypothesenkonstruktion: Überlegungen zum Gültigkeitsproblem in der biographischen Sozialforschung. *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie* 37: 230-256.
- Gehring, Eva (2004):** *Medienmetaphorik: Das Internet im Fokus seiner räumlichen Metaphern.* Berlin: dissertation.de.
- Gentz, Natascha und Stefan Kramer (Hg.) (2006):** *Globalization, Cultural Identities and Media Representations.* Albany, NY: State University of New York.
- Gibson, William (1995):** *Neuromancer.* München: Heyne.
- Giles, Jim (2005):** Internet encyclopaedias go head to head. *Nature* 438: 900-901.
- Glaser, Barney G. und Anselm L. Strauss (1998):** *Grounded theory. Strategien qualitativer Forschung.* Bern u.a.: Huber.
- Goffman, Erving (1969):** *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag.* München: Piper.
- Gorz, André (2004):** *Wissen, Wert und Kapital: Zur Kritik der Wissensökonomie.* Zürich: Rotpunktverlag.
- Ghosh, Rishab Aiyer (2005):** *Understanding Free Software Developers: Findings from the FLOSS Study.* <http://flossproject.org/papers/ghosh-2005.pdf> [20.12.2007]
- Gräf, Lorenz und Markus Krajewski (1997):** *Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk.* Frankfurt am Main und New York: Campus.
- Grassmuck, Volker (2004):** *Freie Software. Zwischen Privat- und Gemeineigentum.* Bonn: BpB.
<http://freie-software.bpb.de/Grassmuck.pdf> [01.06.2007]
- Groeben, Norbert, Jörg Schlee und Diethelm Wahl (1988):** *Das Forschungsprogramm Subjektive Theorien. Eine Einführung in die Psychologie des reflexiven Subjekts.* Tübingen: Francke.
- Grotjahn, Henrik (2007):** *Qualitätsmessungen an der Wikipedia: Konstruktion von Qualität - eine Metaanalyse.* Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.
- Gscheidle, Christoph und Martin Fisch (2007):** Onliner 2007: Das "Mitmach-Netz" im Breitbandalter. *Media Perspektiven* 8:393-405. <http://www.daserste.de/service/ardonl0407.pdf> [26.09.2007]
- Grüne Akademie in der Heinrich Böll Stiftung (Hg.) (2006):** *Die Verfasstheit der Wissensgesellschaft.* Münster: Westfälisches Dampfboot.
- Güntheroth, Horst und Ulf Schönert (2007):** Wikipedia. Wissen für alle. *stern* 50: 30-44.
- Habermas, Jürgen (1962):** *Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft.* Berlin: Luchterhand.
- Habermas, Jürgen (1973):** *Erkenntnis und Interesse.* Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Habermas, Jürgen (1981):** *Theorie des kommunikativen Handelns.* Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Habermas, Jürgen (1983):** *Moralbewusstsein und kommunikatives Handeln.* Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Haddon, Leslie (2004):** *Information and communication technologies in everyday life. A concise introduction and research guide.* Oxford u.a.: Berg.
- Hafner, Katie und Matthew Lyon (1998):** *Where Wizards Stay Up Late: The Origins of the Internet.* New York: Touchstone.

- Hahn, Alois (1995):** Identität und Biographie. In: Monika Wohlrab-Sahr (Hg.): *Biographie und Religion*. S. 127-152. Frankfurt am Main und New York: Campus.
- Hahn, Alois (2000):** *Konstruktionen des Selbst, der Welt und der Geschichte. Aufsätze zur Kulturosoziologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Haken, Hermann, Anders Karlquist und Uno Svedin (Hg.) (1993):** *The Machine as Metaphor and Tool*. Berlin u.a.: Springer.
- Halbwachs, Maurice (1985):** *Das Gedächtnis und seine sozialen Bedingungen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Halfmann, Jost (1995):** *Theoriebausteine der Techniksoziologie*. New York: Campus.
- Hartmann, Frank (2003):** *Mediologie. Ansätze einer Medientheorie der Kulturwissenschaften*. Wien: Facultas Universitätsverlag.
- Hartmann, Maren (2004):** *Technologies and Utopias. The cyberflaneur and the experience of being online*. München: Reinhard Fischer.
- Hartmann, Frank (2006):** *Globale Medienkultur. Technik, Geschichte, Theorien*. Wien: WUV.
- Hartung, Martin (2006):** Datenaufbereitung, Transkription, Präsentation. In: Ruth Ayaß und Jörg R. Bergmann (Hg.): *Qualitative Methoden der Medienforschung*. S. 475-488. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Harvey, David (1990):** *The Condition of Postmodernity: An Enquiry Into the Origins of Cultural Change*. Cambridge und Oxford: Blackwell.
- Hausmanninger, Thomas (Hg.) (2003):** *Handeln im Netz. Bereichsethiken und Jugendschutz im Internet*. München: Fink.
- Haverkamp, Anselm (Hg.) (1996):** *Theorie der Metapher*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Hayes, Chris (2004):** *Enter the World of the 'Wiki'*. <http://www.llrx.com/features/wiki.htm> [01.06.2007]
- Heilbach, Christiane (2002):** Schreiben im World Wide Web – eine neue literarische Praxis? In: Stefan Münker und Alexander Roesler (Hg.) (2002): *Praxis Internet. Kulturtechniken der vernetzten Welt*. S. 182-207. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Heintz, Bettina (1993):** *Die Herrschaft der Regel. Zur Grundlagengeschichte des Computers*. Frankfurt am Main: Campus.
- Heinze-Prause, Roswitha und Thomas Heinze (1996):** *Kulturwissenschaftliche Hermeneutik: Fallrekonstruktionen der Kunst-, Medien- und Massenkultur*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Heitmann, Gabriele (2006):** *Der Entstehungsprozess impliziten Wissens. Eine Metaphernanalyse zur Erkenntnistheorie Michael Polányis*. Hamburg: Verlag Dr. Kovac.
- Helfferrich, Cornelia (2005):** *Die Qualität qualitativer Daten. Manual für die Durchführung qualitativer Interviews*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Hellige, Hans Dieter (1994):** From SAGE via AREANET to ETHERNET: Stages in Computer Communication Concepts between 1950 and 1980. *History and Technology* 11: 49-75.
- Helmers, Sabine (1998):** Digitale Hahnenkämpfe. Zur Ethnographie der Computer-Virtuosens. In: Gerhard Fröhlich und Ingo Mörth (Hg.): *Symbolische Anthropologie der Moderne. Kulturanalysen nach Clifford Geertz*. S. 139-148. Frankfurt am Main und New York: Campus.
- Hengartner, Thomas und Johanna Rolshoven (Hg.) (1998):** *Technik - Kultur. Formen der Veralltäglichsung von Technik - Technisches als Alltag*. Zürich: Chronos.
- Hengartner, Thomas (2004):** Zur Kultürllichkeit von Technik. Ansätze kulturwissenschaftlicher Technikforschung. In: *Technikforschung: Zwischen Reflexion und Dokumentation*. Tagung der Schweizerischen Akademie der Geistes- und Sozialwissenschaften vom 12. und 13. November 2003 in Bern. S. 39-60. Bern: Verlag.
- Hepp, Andreas (2006):** Konnektivität, Netzwerk und Fluss: Perspektiven einer an den Cultural Studies orientierten Medien- und Kommunikationsforschung. In: Andreas Hepp und Rainer Winter (Hg.) (2006): *Kultur – Medien – Macht. Cultural Studies und Medienanalyse*. S. 155-174. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hepp, Andreas und Rainer Winter (Hg.) (2006):** *Kultur – Medien – Macht. Cultural Studies und Medienanalyse*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Herlyn, Gerrit (2002):** Computeraneignungen. Technischer Wandel als alltägliche Erfahrung. In: Christopher Oestereich und Vera Losse (Hg.): *Immer wieder Neues: Wie verändern Erfindungen die Kommunikation?* S. 115-121. Heidelberg: Edition Braus im Wachter Verlag.
- Herlyn, Gerrit (2003):** Der Computer, das nicht-menschliche Wesen? Zur Veralltäglichsung einer komplexen Technik. In: Silke Götttsch-Elten und Christel Köhle-Hezinger (Hg.): *Komplexe Welt: kulturelle Ordnungssysteme als Orientierung*. S. 409-427. Berlin: Waxmann.
- Hermanns, Harry (2000):** Interviewen als Tätigkeit. In: Uwe Flick, Ernst von Kardorff und Ines Steinke (Hg.): *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*. S. 360-368. Reinbek: Rowohlt.

- Hertel, Guido, Sven Niedner und Stefanie Herrmann (2003):** Motivation of software developers in open source projects: An internet-based survey of contributors to the Linux kernel. *Research Policy* 32: 1159-1177.
- Herwig, Malte (2007):** Hacker im Hohen Haus. *Spiegel Special* 3: 22-23.
- Hettlage, Robert und Ludgera Vogt (Hg.) (2000):** *Identitäten in der modernen Welt*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Hettlage, Robert (2000):** Einleitung: Identitäten im Umbruch. Selbstvergewisserungen auf alten und neuen Bühnen. In: Robert Hettlage und Ludgera Vogt (Hg.): *Identitäten in der modernen Welt*. S. 9-51. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Heuer, Steffan und Jörg Trojan (2005):** Die Dot-Kommune. *brand eins* 7 (4): 74-79.
- Heuser, Uwe J. (1996):** Tausend Welten. Die Auflösung der Gesellschaft im digitalen Zeitalter. Berlin: Berlin Verlag.
- Hickethier, Knut (1982):** Medienbiographien – Bausteine für eine Rezeptionsgeschichte. *Medien und Erziehung. Zeitschrift für audiovisuelle Kommunikation* 16: 206-215.
- Hickethier, Knut (2003):** *Einführung in die Medienwissenschaft*. Weimar: Metzler.
- Himanen, Pekka (2001):** *The hacker ethic and the spirit of the information age*. London: Random House.
- Hirschfelder, Gunther und Birgit Huber (Hg.) (2004):** *Die Virtualisierung der Arbeit: Zur Ethnographie neuer Arbeits- und Organisationsformen*. Frankfurt am Main und New York: Campus.
- Hirzinger, Maria (1991):** *Biographische Medienforschung*. Weimar: Böhlau.
- Hitzler, Ronald (1988):** *Sinnwelten. Ein Beitrag zum Verstehen von Kultur*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Hitzler, Ronald und Anne Honer (Hg.) (1997):** *Sozialwissenschaftliche Hermeneutik: eine Einführung*. Opladen: Leske und Budrich.
- Hitzler, Ronald, Jo Reichert und Norbert Schröer (1999):** *Hermeneutische Wissenssoziologie: Standpunkte zur Theorie der Interpretation*. Konstanz : UVK.
- Hitzler, Ronald und Thomas S. Eberle (2000):** Phänomenologische Lebensweltanalyse. In: Uwe Flick, Ernst von Kardorff und Ines Steinke (Hg.): *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*. S. 109-118. Reinbek: Rowohlt.
- Hodel, Jan (2006):** *Aus der Welt der Wikis: Die vielen Einzelnen und das eine Kollektiv in Wikipedia*. <http://weblog.histnet.ch/archives/149> [11.06.2007]
- Hoffmann, Dagmar und Thomas Münch (2003):** Mediale Aneignungsprozesse im Netz. Zum Gebrauch des Internet für jugendliche Intensivnutzer. *Medien und Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik* 5: 39-51.
- Hoffmann, Nicole (2006):** Von mobilen Logbüchern und vermeintlichen Ja-Sagern. Das Internet als Ort mobiler Wissenskonstruktion und –subversion. In: Winfried Gebhardt und Ronald Hitler (Hg.): *Nomaden, Flaneure, Vagabunden. Wissensformen und Denkstile der Gegenwart*. S. 159-170. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hofmann, Jeanette (2001):** Digitale Unterwanderungen: Der Wandel im Innern des Wissens. *Aus Politik und Zeitgeschichte* B 36: <http://www.bpb.de/files/PK3QGU.pdf> [18.08.2007]
- Hofmann, Jeanette (Hg.) (2006):** *Wissen und Eigentum. Geschichte, Recht und Ökonomie stoffloser Güter*. Bonn: BpB.
- Hoh, Annette (2002):** *Subjektive Internettheorien ab 50. Eine Befragung 50 bis 65 jähriger unter besonderer Berücksichtigung des Vergleichs zwischen Nutzern und Nichtnutzern des Internet*. Magisterarbeit am Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft der Universität Leipzig.
- Holling, Eggert und Peter Kempin (1989):** *Identität, Geist und Maschine. Auf dem Weg zur technologischen Zivilisation*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Holtgrewe, Ursula (2001):** Kreativität als Norm - zum Erfolg verdammt? Open-Source-Software zwischen sozialer Bewegung und technischer Innovation. In: Allmendinger, Jutta (Hg.): *Gute Gesellschaft? Verhandlungen des 30. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Köln 2000*. S. 399 - 424. Opladen: Leske + Budrich. <http://soziologie.uni-duisburg.de/PERSONEN/holtgrewe/uh-dgs2k.pdf> [11.06.2007]
- Holtgrewe, Ursula (2004):** Heterogene Ingenieure. Open Source und Freie Software zwischen technischer und sozialer Innovation. In: Robert A. Gehring und Bernd Lutterbeck (Hg.): *Open Source Jahrbuch 2004. Zwischen Softwareentwicklung und Gesellschaftsmodell*. S. 339-352 Berlin: Lehmanns Media. <http://soziologie.uni-duisburg.de/PERSONEN/holtgrewe/uh-jahrbuch-berlin.pdf> [11.06.2007]
- Hopf, Christel (2000):** Qualitative Interviews. Ein Überblick. In: Uwe Flick, Ernst von Kardorff und Ines Steinke (Hg.): *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*. S. 349-360. Reinbek: Rowohlt.
- Hornig, Frank (2007):** Ein bunter, chaotischer Marktplatz. *Spiegel Special* 3: 7-18.

- Huber, Nathalie und Michael Meyen (Hg.) (2006):** *Medien im Alltag. Qualitative Studien zu Nutzungsmotiven und zur Bedeutung von Medienangeboten.* Münster: Lit.
- Huber, Nathalie (2006):** Mediennutzung als Identitätsmanagement. Ein Fazit. In: Nathalie Huber und Michael Meyen (Hg.): *Medien im Alltag. Qualitative Studien zu Nutzungsmotiven und zur Bedeutung von Medienangeboten.* S. 267-272. Münster: Lit.
- Huber, Nathalie (2006b):** Den Motiven auf der Spur. Chancen und Grenzen von qualitativen Studien zur Mediennutzung. In: Nathalie Huber und Michael Meyen (Hg.): *Medien im Alltag. Qualitative Studien zu Nutzungsmotiven und zur Bedeutung von Medienangeboten.* S. 13-52. Münster: Lit.
- Hubig, Christoph (2000):** *Nachdenken über Technik. Die Klassiker der Technikphilosophie.* Berlin: Edition Sigma.
- Hunger, Francis (2002):** *Computer als Männermaschine. Computer in einem patriarchalen und kapitalistischem Kontext.* Leipzig: Hochschule für Grafik und Buchkunst. http://www.hgb-leipzig.de/~francis/irmielin/writings/comamama/computer_als_maennermaschine.pdf [02.06.2007]
- Husserl, Edmund (1986):** *Die Idee der Phänomenologie.* Hamburg: Meiner.
- Husserl, Edmund (1996):** *Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie. Eine Einleitung in die phänomenologische Philosophie.* Hamburg: Meiner.
- Huth, Sabine und Hans-Jörg-Stiehler (1987):** *Soziale Folgen neuer Informations- und Kommunikationstechnologien im Kapitalismus.* Berlin und Leipzig.
- Jäckel, Michael (Hg.) (2005):** *Mediensoziologie. Grundfragen und Forschungsfelder.* Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Jäckel, Michael (2005b):** *Medienwirkungen. Ein Studienbuch zur Einführung.* Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Jaeger, Friedrich und Burkhard Liebsch (Hg.) (2004):** *Handbuch der Kulturwissenschaften. Band 1. Grundlagen und Schlüsselbegriffe.* Stuttgart: Metzler.
- Jäger, Wieland (2007):** Wissensgesellschaft. In: Rainer Schützeichel (Hg.): *Handbuch Wissenssoziologie und Wissensforschung.* S. 662-669. Konstanz: UVK.
- jaschniok, Meike (2007):** *Wikipedia und ihre Nutzer: Zum Bildungswert der Online-Enzyklopädie.* Marburg: Tectum.
- Jochum, Manfred (1999):** *Wissenschaftswissen und Medienwissen oder: die Virtualität des Wissens.* Innsbruck und Wien: Studien-Verlag.
- Joerges, Bernward (Hg.) (1988):** *Technik im Alltag.* Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Johnson, Benjamin Keith (2007):** *Wikipedia as Collective Action: Personal Incentives and Enabling Structures.* Michigan: Department of Telecommunication, Information Studies and Media. <http://www.msu.edu/~john2429/Wikipedia%20as%20Collective%20Action.pdf> [18.08.2007]
- Jones, Steve (Hg.) (1995):** *CyberSociety. Computer-mediated communication and community.* Thousand Oaks, California u.a.: Sage.
- Jordan, Tim (1999):** *Cyberpower. The culture and politics of cyberspace and the Internet.* London u.a.: Routledge.
- Jureit, Ulrike (1999):** *Erinnerungsmuster. Zur Methodik lebensgeschichtlicher Interviews mit Überlebenden der Konzentrations- und Vernichtungslager.* Hamburg: Ergebnisse-Verlag.
- Kaase, Max (1999):** Deutschland als Informations- und Wissensgesellschaft: Konzepte, Probleme, Perspektiven. In: Max Kaase und Günther Schmid (Hg.): *Eine lernende Demokratie.* WZB Jahrbuch 1999. S. 529-559. Berlin: edition sigma.
- Kajetzke, Laura (2007):** *Wissen im Diskurs. Ein Theorienvergleich von Bourdieu und Foucault.* Wiesbaden: VS Verlag.
- Kegler, Karl R. und Max Kerner (Hg.) (2003):** *Technik Welt Kultur. Technische Zivilisationen und kulturelle Identitäten im Zeitalter der Globalisierung.* Köln u.a.: Böhlau.
- Kelle, Udo und Susann Kluge (1999):** *Vom Einzelfall zum Typus: Fallvergleich und Fallkontrastierung in der qualitativen Sozialforschung.* Opladen: Leske und Budrich.
- Keller, Reiner (2005):** *Wissenssoziologische Diskursanalyse. Grundlegung eines Forschungsprogramms.* Wiesbaden: VS Verlag.
- Kelly, George Alexander (1986):** *Die Psychologie der persönlichen Konstrukte.* Paderborn: Junfermann.
- Kerner, Max und Thomas Müller (Hg.) (2006):** *Gespaltene Welt? Technikzugänge in der Wissensgesellschaft.* Köln u.a.: Böhlau.
- Kiepas, Andrzej und Urszula Zydek-Bednarczuk (2006):** *Informationsgesellschaft und Kultur. Internet - Globale Kommunikation – Identität.* Berlin: trafo.
- Kiesler, Sara (Hg.) (1997):** *Culture of the Internet.* Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

- Kießling, Matthias (2006):** *Subjektive Medientheorien über medial vermittelte Massenkultur*. Magisterarbeit. Leipzig: Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft.
- Kirchner, Rolf (1990):** „Computerfreaks sind keine Stubenhocker“. Eine Fallstudie zur öffentlichen Selbstdarstellung von Computerfans. In: Werner Rammert (Hg.): *Computerwelten – Alltagswelten: Wie verändert der Computer die soziale Wirklichkeit?* S. 188-202. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Kleinz, Torsten (2006):** Fünf Herausforderungen für die Wikipedia. *Telepolis* <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/21/21787/1.html> [11.06.2007]
- Kleist, Cornelia von (1987):** Zur Verwendung von Metaphern in den Selbstdarstellungen von Psychotherapieklienten. In: Jarg B. Bergold & Uwe Flick (Hg.): *Einsichten. Zugänge zur Sicht des Subjekts mittels qualitativer Forschung*. S.115-124. Tübingen: DGVT.
- Klepper, Martin (Hg.) (1996):** *Hyperkultur: zur Fiktion des Computerzeitalters*. Berlin und New York: de Gruyter.
- Kleske, Johannes (2006):** *Wissensarbeit mit Social Software. Konzeption und Entwicklung eines Systems zur kollaborativen Wissensarbeit in der Forschung basierend auf Social Software*. Darmstadt: Fachhochschule Darmstadt. <http://www.tautoko.info/JohannesKleske-Diplomarbeit-WissensarbeitSocialSoftware.pdf> [21.06.2007]
- Kloock, Daniela (2003):** *Von der Schrift- zur Bild(schirm)kultur. Analyse aktueller Medientheorien*. Berlin: Spiess.
- Knorr-Cetina, Karin (1991):** *Die Fabrikation von Erkenntnis: Zur Anthropologie der Naturwissenschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Knorr-Cetina, Karin (2002):** *Wissenskulturen. Ein Vergleich naturwissenschaftlicher Wissensformen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Knorr-Cetina, Karin (2007):** Neue Ansätze der Wissenschafts- und Techniksoziologie. In: Rainer Schützeichel (Hg.): *Handbuch Wissenssoziologie und Wissensforschung*. S. 328-342. Konstanz: UVK.
- Koch, Gertraud (2005):** *Zur Kulturalität der Technikgenese. Praxen, Policies und Wissenskulturen der künstlichen Intelligenz*. St. Ingbert: Röhrig Universitätsverlag.
- Koch, Gertaud (Hg.) (2006):** *Internationalisierung von Wissen. Multidisziplinäre Beiträge zu neuen Praxen des Wissenstransfers*. St. Ingbert: Röhrig Universitätsverlag.
- Koch, Gertraud und Bernd Jürgen Warneken (Hg.) (2007):** *Region – Kultur – Innovation. Wege in die Wissensgesellschaft*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Kohlenberg, Kerstin (2006):** Die anarchische Wiki-Welt. *DIE ZEIT* 37: 17-19.
- Kohli, Martin (Hg.) (1984):** *Biographie und soziale Wirklichkeit. Neue Beiträge und Forschungsperspektiven*. Stuttgart: Metzler.
- Kohli, Martin (1985):** Die Institutionalisierung des Lebenslaufs. Historische Befunde und theoretische Argumente. *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie* 37: 1-29.
- Kollock, Peter (1999):** The economies of online cooperation: gifts and public goods in cyberspace. In: Marc A. Smith und Peter Kollock (Hg.): *Communities in cyberspace*. London u.a.: Routledge. <http://www.sscnet.ucla.edu/soc/faculty/kollock/papers/economies.htm> [11.06.2007]
- König, Eckhard und Peter Zedler (Hg.) (1995):** *Bilanz qualitativer Forschung. Band I: Grundlagen qualitativer Forschung*. Weinheim: Deutscher Studienverlag.
- König, Eckhard und Peter Zedler (Hg.) (1995b):** *Bilanz qualitativer Forschung. Band II: Methoden*. Weinheim: Deutscher Studienverlag.
- König, Eckhard (1995):** Qualitative Forschung subjektiver Theorien. In: Eckhard König und Peter Zedler (Hg.): *Bilanz qualitativer Forschung. Band II: Methoden*. S. 11-29. Weinheim: Deutscher Studienverlag.
- König, Markus (2003):** *Habitus und Rational Choice. Ein Vergleich der Handlungsmodelle bei Gary S. Becker und Pierre Bourdieu*. Wiesbaden: Deutscher Universitätsverlag.
- Kübler, Hans-Dieter (1982):** Medienbiografien – ein neuer Ansatz der Rezeptionsforschung? *Medien und Erziehung. Zeitschrift für audiovisuelle Kommunikation* 16:194-205.
- Krallmann, Dieter und Andreas Ziemann (2001):** *Grundkurs Kommunikationswissenschaft*. München: Fink.
- Krämer, Sybille (1988):** *Symbolische Maschinen. Die Idee der Formalisierung in geschichtlichem Abriß*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Krämer, Sybille (1998):** *Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Krämer, Sybille (2005):** Boten, Engel, Geld, Computerviren. Medien als Überträger. *Paragrana* 14 (2): 15-24.
- Krotz, Friedrich (1996):** Der symbolisch-interaktionistische Beitrag zur Untersuchung von Mediennutzen und –rezeption. In: Uwe Hasebrink und Friedrich Krotz (Hg.): *Die Zuschauer als*

- Fernsehregisseure? Zum Verständnis individueller Nutzungs- und Rezeptionsmuster.* S. 52-75. Baden-Baden und Hamburg: Nomos.
- Krotz, Friedrich (2000):** Cultural Studies - Radio, Kultur und Gesellschaft. In: Klaus Neumann-Braun und Stefan Müller-Doohm (Hg.): *Medien- und Kommunikationssoziologie. Eine Einführung in zentrale Begriffe und Theorien.* S. 159-180. Weinheim und München: Juventa Verlag.
- Krotz, Friedrich (2000):** Öffentlichkeit und medialer Wandel. Sozialwissenschaftliche Überlegungen zu der Verwandlung von Öffentlichkeit durch das Internet. In: Werner Faulstich und Knut Hickethier (Hg.): *Öffentlichkeit im Wandel. Neue Beiträge zur Begriffsklärung.* S. 210-223. Bardowick: Wissenschaftler.
- Krotz, Friedrich (2001):** *Die Mediatisierung kommunikativen Handelns. Der Wandel von Alltag und sozialen Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch die Medien.* Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Krotz, Friedrich (2006):** Gesellschaftliches Subjekt und kommunikative Identität: Zum Menschenbild von Cultural Studies und Symbolischen Interaktionismus. In: Andreas Hepp und Rainer Winter (Hg.): *Kultur – Medien – Macht. Cultural Studies und Medienanalyse.* S. 125-138. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Kübler, Hans-Dieter (2005):** *Mythos Wissensgesellschaft. Gesellschaftlicher Wandel zwischen Information, Medien und Wissen.* Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Kuckartz, Udo, Heiko Grunenberg und Thorsten Dresing (Hg.) (2004):** *Qualitative Datenanalyse: computergestützt. Methodische Hintergründe und Beispiele aus der Forschungspraxis.* Wiesbaden: VS Verlag.
- Kuckartz, Udo (2007):** *Einführung in die computergestützte Analyse qualitativer Daten.* Wiesbaden: VS Verlag.
- Kuznetsov, Stacey (2006):** Motivations of contributors to Wikipedia. *ACM SIGCAS Computers and Society* 36/2: 1-7. New York, NY: ACM Press.
- Lakoff, George und Mark Johnson (2004):** *Leben in Metaphern. Konstruktion und Gebrauch von Sprachbildern.* Heidelberg: Carl Auer.
- Lakhani, Karim R. und Eric von Hippel (2003):** How open source software works: “free” user-to-user assistance. *Research Policy* 32: 923–943.
- Lakhani, Karim R. und Robert G. Wolf (2005):** Why Hackers Do What They Do: Understanding Motivation and Effort in Free/Open Source Software Projects. In: Joseph Feller, Brian Fitzgerald, Scott A. Hissam und Karim R. Lakhani (Hg.): *Perspectives on Free and Open Source Software.* S. 3-22. Cambridge, Massachusettes: MIT Press. <http://freesoftware.mit.edu/papers/lakhaniwolf.pdf> [21.08.2007]
- Lämmert, Eberhard (1991):** *Bauformen des Erzählens.* Stuttgart: Metzler.
- Lamnek, Siegfried (1989):** *Qualitative Sozialforschung. Band 2. Methoden und Techniken.* Weinheim: Beltz, PVU.
- Lane, Robert E. (1966):** The decline of Politics and Ideology in a Knowledgeable Society. *American Sociological Review* 31: 649-662.
- Lanier, Jaron (2006):** *Digital Maoism: The Hazards of the New Online Collectivism.* http://www.edge.org/3rd_culture/lanier06/lanier06_index.html [11.06.2007]
- Latour, Bruno (1995):** *Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie.* Berlin: Akademie Verlag.
- Lawler, Cormac (2006):** Wikipedia als Lerngemeinschaft: Inhalt, Probleme und das „Wohl der Allgemeinheit“. In: Bernd Lutterbeck, Matthias Bärwolff und Robert A. Gehring (Hg.): *Open Source Jahrbuch 2006. Zwischen Softwareentwicklung und Gesellschaftsmodell.* S. 297-314. Berlin: Lehmanns Media. <http://www.opensourcejahrbuch.de/portal/articles/pdfs/osjb2006-06-04-lawler.pdf> [11.06.2007].
- Lehmann, Albrecht (1983):** *Erzählstruktur und Lebenslauf.* Frankfurt am Main und New York: Campus.
- Lehmann, Kai und Michael Schetsche (Hg.) (2007):** *Die Google-Gesellschaft. Vom digitalen Wandel des Wissens.* Bielefeld: Transcript.
- Lessig, Lawrence (2001):** *Code und andere Gesetze des Cyberspace.* Berlin: Berlin-Verlag.
- Lessig, Lawrence (2002):** *The Future of Ideas. The Fate of the Commons in a Connected World.* New York: Vintage Books.
- Lessig, Lawrence (2004):** *Free Culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity.* New York: Penguin. <http://www.free-culture.cc/freeculture.pdf> [02.06.2007]
- Lessig, Lawrence (2006):** *Freie Kultur: Wesen und Zukunft der Kreativität.* München: Open Source Press.

- Leuf, Bo und Ward Cunningham (2001):** *The Wiki Way. Quick Collaboration on the Web*. Boston: Addison-Wesley.
- Levrel, Julien (2006):** Wikipedia: Un dispositif médiatique de publics participants. *Réseaux* 138: 185-218.
- Levrel, Julien (2007):** Wikipedia: Un projet encyclopédique de référence. *Actes des 3èmes Journées scientifiques du LATTs*. <http://latts.cnrs.fr/site/tele/rep1/ACTES.pdf> [18.08.2007]
- Lévy, Pierre (1996):** *Cyberkultur*. Telepolis. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/2/2044/2.html> [21.06.2007]
- Lévy, Pierre (1997):** *Die kollektive Intelligenz. Für eine Anthropologie des Cyberspace*. Mannheim: Bollmann.
- Lévy, Pierre (1999):** Die Metapher des Hypertextes. In: Claus Pias, Joseph Vogel, Lorenz Engell u.a. (Hg.): *Kursbuch Medienkultur*. S. 525-528. Stuttgart: DVA.
- Levy, Steven (2001):** *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. New York u. a.: Penguin.
- Lih, Andrew (2004):** Wikipedia as Participatory Journalism: Reliable Sources, Matrix for Evaluating Collaborative Media as a News Resource. In: *Proceedings of the 5th International Symposium on Online Journalism*. <http://jmsc.hku.hk/faculty/alih/publications/utaustin-2004-wikipedia-rc2.pdf> [16.12.2007].
- Lipp, Carola (1993):** Alltagskulturforschung im Grenzbereich von Volkskunde, Soziologie und Geschichte. Aufstieg und Niedergang eines interdisziplinären Forschungskonzepts. *Zeitschrift für Volkskunde* 89: 1-33.
- Loo, Hans van der und Willem van Reijen (1992):** *Modernisierung: Projekt und Paradox*. München: Deutscher Taschenbuch-Verlag.
- Lorenz, Maren (2006):** Wikipedia. Zum Verhältnis von Struktur und Wirkungsmacht eines heimlichen Leitmediums. *Werkstatt Geschichte* 43: 84-95 <http://www.phil-gesch.uni-hamburg.de/hist/hsperson/lorenz13.pdf> [11.06.2007].
- Lotter, Wolf (2007):** Die Gestörten. *brand eins* 5: 52-62. http://www.brandeins.de/ximages/288999_052b10507e.pdf [21.09.2007]
- Lovink, Geert (2003):** *Dark Fiber. Auf den Spuren einer kritischen Internetkultur*. Bonn: BpB.
- Lüdemann, Susanne (2004):** *Metaphern der Gesellschaft: Studien zum soziologischen und politischen Imaginären*. München: Fink.
- Lüders, Christian und Michael Meuser (1997):** Deutungsmusteranalyse. In: Ronald Hitzler und Anne Honer (Hg.): *Sozialwissenschaftliche Hermeneutik*. S. 57-79. Opladen: Leske und Budrich.
- Luger, Kurt (1992):** Freizeitmuster und Lebensstile. Medien als Kompositure, Segmenteure und Kolporteure. *Publizistik* 37, 4: 427-443.
- Luhmann, Niklas (1987):** *Soziale Systeme: Grundriss einer allgemeinen Theorie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas (1990):** *Die Wissenschaft der Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Luthiger, Benno (2004):** Alles aus Spaß? Zur Motivation von Open-Source-Entwicklern. In: Robert A. Gehring und Bernd Lutterbeck (Hg.): *Open-Source-Jahrbuch 2004. Zwischen Softwareentwicklung und Gesellschaftsmodell*. S. 93-106. Berlin: Lehmanns Media. http://www.opensourcejahrbuch.de/download/jb2004/chapter_02/II-2-Luthiger.pdf [11.06.2007]
- Lyon, David (1988):** Information, Meaning and Culture. In: *The Information Society: Issues and Illusions*. S. 123-141. Cambridge: Polity Press.
- Lytard, Jean-François (1986):** *Das postmoderne Wissen: ein Bericht*. Wien: Passagen-Verlag.
- Ma, Cathy (2006):** The Social, Cultural, Economical Implications of the Wikipedia. *Intercultural Communication Studies* XV, 2: 198-206. http://www.cathyma.com/website/asset/Wiki_ICIAS_CathyMa.pdf [31.08.2007]
- Machlup, Fritz (1962):** *The Production and Distribution of Knowledge in the United States*. Princeton: Princeton University Press.
- Mackay, Hughie and Gareth Gillespie (1992):** Extending the Social Shaping of Technology Approach: Ideology and Appropriation. *Social Studies of Science* 22/4: 684-716.
- Mannheim, Karl (1964):** *Wissenssoziologie. Auswahl aus dem Werk*. Neuwied: Luchterhand.
- Mannheim, Karl (1995):** *Ideologie und Utopie*. Frankfurt am Main: Klostermann.
- Matejovski, Dirk (Hg.) (2000):** *Metropolen. Laboratorien der Moderne*. Frankfurt am Main: Campus.
- Mayer, Florian und Dennis Schoeneborn (2007):** WikiWebs in der Organisationskommunikation. In: Christian Stegbauer und Michael Jäckel (Hg.): *Social Software. Formen der Kooperation in computerbasierten Netzwerken*. S. 141-158. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Mayer, Paul A. (Hg.) (1999):** *Computer Media and Communication*. Oxford: Oxford University Press.

- McLuhan, Marshall (1968):** *Die Magischen Kanäle*. Düsseldorf: Econ-Verlag.
- McLuhan, Marshall und Bruce R. Powers (1995):** *The global village: der Weg der Mediengesellschaft in das 21. Jahrhundert*. Paderborn: Junfermann.
- McLuhan, Marshall (2001):** *Das Medium ist die Botschaft*. Dresden: Philo Fine Arts.
- McQuail, Denis (1983):** *Mass communication theory. An introduction*. London u.a.: Sage.
- Mead, George Herbert (1995):** *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Meier, Christel (Hg.) (2002):** *Die Enzyklopädie im Wandel vom Hochmittelalter bis zur Frühen Neuzeit*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Merten, Klaus, Siegfried J. Schmidt und Siegfried Weischenberg (Hg.) (1994):** *Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Mesthene, Emmanuel G. (2003):** The Social Impact of Technological Change. In: Robert C. Scharff und Val Dusek (Hg.): *Philosophy of Technology*. S. 617-637. Oxford: Blackwell.
- Metz-Göckel, Hellmuth, Bettina Hannover und Stefanie Leffelsend (Hg.) (2000):** *Selbst, Motivation und Emotion*. Berlin: Logos Verlag.
- Meyen, Michael (2004):** *Mediennutzung, Mediaforschung, Medienfunktionen, Nutzungsmuster*. Konstanz: UVK.
- Michel, Paul (2005):** Verzweigungen, geschweifte Klammern, Dezimalstellen. Potenz und Grenzen der taxonomischen Ordnungssysteme von Platon über Theodor Zwinger bis Melvil Dewey. In: Paul Michel und Madeleine Herren (Hg.): *Allgemeinwissen und Gesellschaft*. <http://www.enzyklopaedie.ch/kongress/aufsaeetze/michel.pdf> [02.07.2007]
- Mikos, Lothar und Claudia Wegener (Hg.) (2005):** *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*. Konstanz: UVK.
- Miller, Nora (2005):** Wikipedia and The Disappearing "Author". *ETC. A Review of General Semantics* 62/1: 37-40.
- Misoch, Sabina (2004):** *Identitäten im Internet. Selbstdarstellung auf privaten Homepages*. Konstanz: UVK.
- Moebius, Stephan und Dirk Quadflieg (Hg.) (2006):** *Kultur. Theorien der Gegenwart*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Möllenkamp, Andreas (2004):** *A thinking machine for everyone: Culture and the personal computer*. Aberdeen: University of Aberdeen. <http://www.cultiv.net/cultranet/1116496638CultureAndThePC.pdf> [01.06.2007]
- Morley, David und Kevin Robins (1997):** *Spaces of Identity. Global media, electronic landscapes and cultural boundaries*. London u.a.: Routledge.
- Moser, Karin S. (2000):** *Metaphern des Selbst. Wie Sprache, Umwelt und Selbstkognition zusammenhängen*. Lengerich: Pabst.
- Moser, Karin S. (2001):** Metaphernforschung in der Kognitiven Psychologie und in der Sozialpsychologie – eine Review. *Journal für Psychologie* 9(4): 17-34.
- Müller, Brigitte (2006):** *Motivation - Warum sich Menschen an Open Source-Projekten beteiligen*. http://www.inf.fu-berlin.de/inst/ag-se/teaching/S-OpenSource-2005/MuellerB06_Motivation.pdf [11.06.2007]
- Münker, Stefan und Alexander Roesler (Hg.) (2002):** *Praxis Internet. Kulturtechniken der vernetzten Welt*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Nardi, Bonnie A. (Hg.) (1996):** *Context and Consciousness: Activity Theory and Human-Computer Interaction: Activity Theory and Human-computer Interaction*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Naughton, John (2000):** *A Brief History of the Future. The origins of the internet*. London: Phoenix.
- Neumann-Braun, Klaus und Stefan Müller-Doohm (Hg.) (2000):** *Medien- und Kommunikationssoziologie. Eine Einführung in zentrale Begriffe und Theorien*. Weinheim und München: Juventa Verlag.
- Nielsen NetRatings (2007):** *54% der Deutschen nutzen Web 2.0 Websites*. http://www.nielsen-netratings.com/pr/pr_070521_DE.pdf [18.07.2007]
- Niethammer, Lutz, Alexander von Plato und Dorothee Wierling (1991):** *Die volkseigene Erfahrung: eine Archäologie des Lebens in der Industrieprovinz der DDR*. Berlin: Rowohlt.
- Nollmann, Gerd (2006):** Manuel Castells: Kultur, Technologie und Informationsgesellschaft. In: Stephan Moebius und Dirk Quadflieg (Hg.): *Kultur. Theorien der Gegenwart*. S. 481-490. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Nyíri, Kristóf (2004):** *Vernetztes Wissen. Philosophie im Zeitalter des Internets*. Wien: Passagen-Verlag.

- OECD (2007a):** *Broadband Statistics*. <http://www.oecd.org/sti/ict/broadband> [21.06.2007]
- OECD (2007b):** *Participative Web: User-Created Content*.
<http://www.oecd.org/dataoecd/57/14/38393115.pdf> [21.06.2007]
- Oehmichen, Ekkehardt und Christian Schröter (2002):** Zur Habitualisierung der Onlinenutzung. *Media Perspektiven* 8: 376-388. <http://www.br-online.de/br-intern/medienforschung/onlinenutzung/pdf/habitualisierung2002.pdf> [25.06.2007]
- Oehmichen, Ekkehardt und Christian Schröter (2006):** Internet im Medienalltag: Verzögerte Aneignung des Angebots. *Media Perspektiven* 8: 441-449 <http://www.ard-werbung.de/showfile.phtml/oehmichen.pdf?foid=17749> [21.06.2007]
- Oehmichen, Ekkehardt und Christian Schröter (2007):** Zur typologischen Struktur medienübergreifender Nutzungsmuster. *Media Perspektiven* 8: 406-421. <http://www.daserste.de/service/ardonl0307.pdf> [26.09.2007]
- Oevermann, Ulrich, Tilman Allert, Elisabeth Konau und Jürgen Krambeck (1979):** Die Methodologie einer "objektiven Hermeneutik" und ihre allgemeine forschungslogische Bedeutung in den Sozialwissenschaften. In: Hans-Georg Soeffner (Hg.): *Interpretative Verfahren in den Sozial- und Textwissenschaften*. S. 352-434. Stuttgart: Metzler.
- Oevermann, Ulrich (1993):** Die objektive Hermeneutik als unverzichtbare methodologische Grundlage für die Analyse von Subjektivität. Zugleich eine Kritik der Tiefenhermeneutik. In: Thomas Jung und Stefan Müller-Doohm (Hg.): *"Wirklichkeit" im Deutungsprozess: Verstehen und Methoden in den Kultur- und Sozialwissenschaften*. S. 106-189. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Offe, Claus (1984):** *"Arbeitsgesellschaft": Strukturprobleme und Zukunftsperspektiven*. Frankfurt am Main und New York: Campus.
- Ogburn, William Fielding (1969):** *Kultur und sozialer Wandel*. Neuwied und Berlin: Luchterhand.
- Olson, Mancur (1971):** *The logic of collective action. Public goods and the theory of groups*. New York: Schocken Books.
- Opitz, Carsten (2001):** *Die Verbreitung des Internet in Deutschland*. Magisterarbeit. Leipzig: Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft.
- O'Reilly, Tim (2005):** *Was ist Web 2.0? Entwurfsmuster und Geschäftsmodelle für die nächste Software Generation*. http://www.oreilly.de/artikel/web20_trans.html [06.09.2007]
- Osterhammel, Jürgen und Niels P. Petersson (2003):** *Geschichte der Globalisierung. Dimensionen, Prozesse, Epochen*. München: Beck.
- Ostrom, Elinor (1990):** *Governing the commons. The evolution of institutions for collective action*. Cambridge u.a.: Cambridge University Press.
- Pacquet, Sébastien (2003):** *A Socio-Technological Approach to Sharing Knowledge Across Disciplines*. Montréal: Université de Montréal. <http://www.iro.umontreal.ca/~paquetse/SebPaquet-PhDThesis.pdf> [19.12.2007]
- Parsons, Talcott (1980):** *Zur Theorie der sozialen Interaktionsmedien*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Paulitz, Tanja (2005):** *Netzsubjektivitäten. Konstruktion von Vernetzung als Technologien des Selbst*. Münster: Westfälisches Dampfboot.
- Pentzold, Christian (2006):** *Dispositiv, Diskurs, Diskursfragment – Zum Vorschlag eines diskurstheoretischen, Foucault-inspirierten Analyserahmens für die Online-Enzyklopädie Wikipedia*. http://www.linse.uni-due.de/linse/publikationen/pdf/Pentzold_-_Dispositiv_Diskurs_Diskursfragment.pdf [16.12.2007]
- Pentzold, Christian (2007):** *Wikipedia. Diskussionsraum und Informationssoeicher im neuen Netz*. München: Verlag Reinhard Fischer.
- Pentzold, Christian, Sebastian Seidenglanz, Claudia Fraas und Peter Ohler (2007):** Wikis - Bestandsaufnahme eines Forschungsfeldes und Skizzierung eines integrativen Analyserahmens. *Medien und Kommunikationswissenschaft* 55, 1: 61-79.
- Pfaffenberger, Bryan (1992):** The Social Anthropology of Technology. *Annual Review of Anthropology* 21: 491-516.
- Pfaff-Rüdiger, Senta und Michael Meyen (Hg.) (2007):** *Alltag, Lebenswelt und Medien. Qualitative Studien zum subjektiven Sinn von Medienangeboten*. Münster: Lit.
- Pias, Claus, Joseph Vogel, Lorenz Engell u.a. (Hg.) (1999):** *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart: DVA.
- Pichler, Cathrin (Hg.) (1997):** *Engel. Legenden der Gegenwart*. Wien und New York: Springer.
- Plato, Alexander von (1991):** Oral History als Erfahrungswissenschaft. *BIOS* 1, 4: 97-119.
- Polanyi, Michael (1985):** *Implizites Wissen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Pongs, Armin (2004):** *In welcher Gesellschaft leben wir eigentlich? Individuum und Gesellschaft in Zeiten der Globalisierung*. München: Dilemma Verlag.

- Porter, David (Hg.) (1996):** *Internet culture*. New York und London: Routledge.
- Porter, Roy (Hg.) (1997):** *Rewriting the Self. Histories from the Renaissance to the Present*. London und New York: Routledge.
- Poster, Mark (1990):** *The mode of information. Poststructuralism and social context*. Cambridge: University of Chicago Press.
- Raboy, Marc und Normand Landry (2005):** *Civil Society, Communication and Global Governance. Issues from the World Summit on the Information Society*. New York u.a.: Peter Lang.
- Rammert, Werner (Hg.) (1990):** *Computerwelten – Alltagswelten: Wie verändert der Computer die soziale Wirklichkeit?* Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Rammert, Werner (1993):** *Technik aus soziologischer Perspektive*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Rammert, Werner (1998):** Die kulturelle Orientierung der technischen Entwicklung. Eine technikgenetische Perspektive. In: Dirk Siefkes, Peter Eulenhöfer, Heike Stach und Klaus Städtler (Hg.): *Sozialgeschichte der Informatik: Kulturelle Praktiken und Orientierungen*. S. 51-68. Wiesbaden: DUV.
- Rammert, Werner (1998a):** *Wissensmaschinen. Soziale Konstruktion eines technischen Mediums*. Frankfurt am Main und New York: Campus.
- Rammert, Werner und Ingo Schulz-Schaeffer (Hg.) (2002):** *Können Maschinen handeln? Soziologische Beiträge zum Verhältnis von Mensch und Technik*. Frankfurt am Main: Campus.
- Rammert, Werner und Cornelius Schubert (Hg.) (2006):** *Technografie. Zur Mikrosoziologie der Technik*. Frankfurt am Main und New York: Campus.
- Rammert, Werner (2006):** Technik in Aktion: Verteiltes Handeln in soziotechnischen Konstellationen. In: Werner Rammert, und Cornelius Schubert (Hg.): *Technografie. Zur Mikrosoziologie der Technik*. S. 163-195. Frankfurt am Main und New York: Campus.
- Rammert, Werner (2007):** *Technik - Handeln - Wissen. Zu einer pragmatistischen Technik- und Sozialtheorie*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Raymond, Eric S. (Hg.) (1991):** *The new hacker's dictionary*. Cambridge u. a.: MIT Press.
<http://www.catb.org/~esr/jargon/> [06.09.2007]
- Raymond, Eric S. (1997):** Die Kathedrale und der Basar. *Linux Magazin* 8/97: 12-16.
- Reinhardt, Jan D. (2005):** Medien und Identität. In: Michael Jäckel (Hg.): *Mediensoziologie. Grundfragen und Forschungsfelder*. S. 33-46. Wiesbaden: VS Verlag.
- Reinhardt, Jan D. (2006):** *Identität, Kommunikation und Massenmedien*. Würzburg: Ergon.
- Rheingold, Howard (1995):** *Virtual reality. Reisen im Cyberspace*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Ricœur, Paul (1972):** Der Text als Modell: hermeneutisches Verstehen. In: Walter L. Bühl (Hg.): *Verstehende Soziologie. Grundzüge und Entwicklungstendenzen*. S. 252-283. München: Nymphenburger Verlag.
- Riemann, Gerhard (2006):** Narratives Interview. In: Ralf Bohnsack, Winfried Marotzki und Michael Meuser (Hg.): *Hauptbegriffe qualitativer Sozialforschung*. S. 120-122. Opladen: UTB.
- Risi, Marius, Andri Sommerau, Daniel Suter und Beatrice Tobler (1998):** Das Hirn in der Kiste. Zum Verhältnis von Technik und Subjekt in der virtuellen Welt der Computerspiele. In: Thomas Hengartner und Johanna Rolshoven (Hg.): *Technik - Kultur. Formen der Veralltäglichung von Technik - Technisches als Alltag*. S.263-290. Zürich: Chronos.
- Robben, Bernard (2006):** *Der Computer als Medium. Eine transdisziplinäre Theorie*. Bielefeld: Transcript.
- Rolf, Eckhard (2005):** *Metapherntheorien. Typologie, Darstellung, Bibliographie*. Berlin und New York: Walter de Gruyter
- Rösch, Hermann (Hg.) (2002):** *Enzyklopädie im Wandel. Schmuckstück der Bücherwand, rotierende Scheibe oder Netzangebot*. Köln: Fachhochschule Köln. <http://www.fbi.fh-koeln.de/institut/papers/kabi/volltexte/band032.pdf> [01.06.2007]
- Rose, Nikolas (1997):** Assembling the Modern Self. In: Roy Porter (Hg.): *Rewriting the Self. Histories from the Renaissance to the Present*. London und New York: Routledge.
- Rosenthal, Gabriele (1988):** Geschichte in der Lebensgeschichte. *BIOS* 1, 2: 3-15.
- Rosenthal, Gabriele (1994):** Die erzählte Lebensgeschichte als historisch-soziale Realität. Methodologische Implikationen für die Analyse biographischer Texte. In: Berliner Geschichtswerkstatt (Hg.): *Alltagskultur, Subjektivität und Geschichte. Zur Theorie und Praxis von Alltagsgeschichte*. S. 125-138. Münster: Westfälisches Dampfboot.
- Rosenthal, Gabriele (1995):** *Erlebte und erzählte Lebensgeschichte: Gestalt und Struktur biographischer Selbstbeschreibungen*. New York: Campus.
- Rosenthal, Gabriele und Wolfram Fischer-Rosenthal (2000):** Analyse narrativ-biographischer Interviews. In: Uwe Flick, Ernst von Kardorff und Ines Steinke (Hg.): *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*. S. 456-468. Reinbek: Rowohlt.

- Rosenzweig, Roy (2006):** Can History be Open Source? Wikipedia and the Future of the Past. *The Journal of American History* 93,1: 117-146.
- Röser, Jutta (Hg.) (2006):** *MedienAlltag: Domestizierungsprozesse alter und neuer Medien*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Rössler, Patrick (Hg.) (1998):** *Online-Kommunikation. Beiträge zur Nutzung und Wirkung*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Rössler, Patrick, Daniel Schneider, Sebastian Sperling u.a. (Hg.) (2005):** *Instant messaging - neue Räume im Cyberspace: Nutzertypen, Gebrauchsweisen, Motive, Regeln*. München: R. Fischer.
- Roszak, Theodor (1986):** *The cult of information. The folklore of computers and the true art of thinking*. New York: Pantheon Books.
- Rötzer, Florian (1995):** *Die Telepolis: Urbanität im digitalen Zeitalter*. Mannheim: Bollmann.
- Rötzer, Florian (1998):** *Digitale Weltentwürfe: Streifzüge durch die Netzkultur*. Wien: Hanser.
- Rötzer, Florian (2000):** *Megamaschine Wissen. Vision: Überleben im Netz*. Frankfurt und New York: Campus.
- Rüfner, Vinzenz (1955):** Homo secundus Deus. Eine geistesgeschichtliche Studie zum menschlichen Schöpferum. In: *Philosophisches Jahrbuch der Görres-Gesellschaft* 63: 248-291.
- Rüsen, Jörn (2004):** Typen des Zeitbewusstseins - Sinnkonzepte des geschichtlichen Wandels. In: Friedrich Jaeger und Burkhard Liebsch (Hg.): *Handbuch der Kulturwissenschaften. Band 1. Grundlagen und Schlüsselbegriffe*. S. 365-384. Stuttgart: Metzler.
- Saake, Irmhild (2005):** Selbstbeschreibungen als Weltbeschreibungen. Die Homologie-Annahme revisited. *Sociologia Internationalis* 43 (1/2): 99-139.
- Sackmann, Reinhold und Ansgar Weymann (1994):** *Die Technisierung des Alltags. Generationen und technische Innovationen*. Frankfurt am Main und New York: Campus.
- Schachtner, Christel (1993):** *Geistmaschine. Faszination und Provokation am Computer*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Schechtler, Jürgen M. (2001):** *Sozialkapital und Netzwerkökonomik*. Frankfurt am Main u.a.: Lang.
- Scheler, Max (1960):** *Die Wissensformen und die Gesellschaft*. Bern und München: Francke.
- Schellhowe, Heidi (1997):** *Das Medium aus der Maschine. Zur Metamorphose des Computers*. Frankfurt am Main und New York: Campus.
- Schellhowe, Heidi (2007):** *Technologie, Imagination und Lernen. Grundlagen für Bildungsprozesse mit Digitalen Medien*. Münster u.a.: Waxmann.
- Schetsche, Michael (2000):** *Wissenssoziologie sozialer Probleme. Grundlegung einer relativistischen Problemtheorie*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Schlieker, Christian (2004):** Wissen auf wikipedia.org. Explorative Untersuchung von Wissen in kollektiven Hypertexten. http://www-user.uni-bremen.de/~chrof/wissen_auf_wikipedia.pdf [02.06.2007]
- Schlieker, Christian und Kai Lehmann (2007):** Verknüpft, Verknüpfter, Wikis. In: Kai Lehmann und Michael Schetsche (Hg.): *Die Google-Gesellschaft. Vom digitalen Wandel des Wissens*. S. 253-262. Bielefeld: Transcript.
- Schmidt, Jan (2006):** Social Software: Onlinegestütztes Informations-, Identitäts- und Beziehungsmanagement. *Forschungsjournal Neue Soziale Bewegungen* 2: 37-46.
- Schmidt, Siegfried J. (1991):** *Kognition und Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Schmidt, Siegfried J. (Hg.) (1991 b):** *Gedächtnis. Probleme und Perspektiven der interdisziplinären Gedächtnisforschung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Schmitt, Rudolf (1995):** *Metaphern des Helfens*. Weinheim: Psychologie Verlags-Union.
- Schmitt, Rudolf (2000):** Skizzen zur Metaphernanalyse. *Forum Qualitative Sozialforschung* 1(1). <http://www.qualitative-research.net/fqs-texte/1-00/1-00schmitt-d.pdf> [21.06.2007]
- Schmitt, Rudolf (2003):** Methode und Subjektivität in der Systematischen Metaphernanalyse. *Forum Qualitative Sozialforschung* 4(2). <http://www.qualitative-research.net/fqs-texte/2-03/2-03schmitt-d.pdf> [21.06.2007]
- Schiff, Stacy (2006):** Know It All. Can Wikipedia conquer expertise? *The New Yorker* http://www.newyorker.com/archive/2006/07/31/060731fa_fact [11.06.2007]
- Schiller, Herbert Irving (1984):** *Die Verteilung des Wissens. Information im Zeitalter der großen Konzerne*. Frankfurt am Main und New York: Campus.
- Schimank, Uwe (2000):** *Handeln und Strukturen. Einführung in die akteurstheoretische Soziologie*. Weinheim und München: Juventa.
- Schimank, Uwe und Rainer Greshoff (Hg.) (2005):** *Was erklärt die Soziologie?* Münster: Lit.
- Schlösser, Horst Dieter (1994):** *Gesellschaft Macht Technik: Vorlesungen zur Technikgenese als sozialer Prozess*. Frankfurt am Main: Gesellschaft zur Förderung arbeitsorientierter Forschung und Bildung.

- Schneider, Klaus und Heinz-Dieter Schmalt (2000):** *Motivation*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Schneider, Ulrich Johannes (2004a):** *Michel Foucault*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Schneider, Ulrich Johannes (2004b):** Die Konstruktion des allgemeinen Wissens in Zedlers 'Universal-Lexicon'. In: Theo Stamm und Wolfgang E. J. Weber (Hg.): *Wissenssicherung, Wissensordnung und Wissensverarbeitung. Das europäische Modell der Enzyklopädien*. S. 81-101. Berlin: Akademie Verlag.
- Schneider, Ulrich Johannes und Helmut Zedelmaier (2004):** Wissensapparate. Die Enzyklopädistik in der Frühen Neuzeit. In: Richard van Dülmen, und Sina Rauschenbach (Hg.): *Macht des Wissens. Die Entstehung der modernen Wissensgesellschaft*. S. 349-363. Köln u.a.: Böhlau.
- Schneider, Ulrich Johannes (Hg.) (2006):** *Seine Welt wissen. Enzyklopädien in der Frühen Neuzeit*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Schönberger, Klaus und Stefanie Springer (Hg.) (2003):** *Subjektiviert Arbeit: Mensch, Organisation und Technik in einer entgrenzten Arbeitswelt*. Frankfurt am Main und New York: Campus.
- Schönberger, Klaus (2007):** Technik als Querschnittsdimension. Kulturwissenschaftliche Technikforschung am Beispiel von Weblog-Nutzung in Frankreich und Deutschland. *Zeitschrift für Volkskunde* 103 (2): 197-221.
- Schorb, Bernd und Hans-Jörg Stiehler (1992):** *Neue Lebenswelt - neue Medienwelt? Jugendliche aus der Ex- und Post-DDR im Transfer zu einer vereinten Medienkultur*. Opladen : Leske und Budrich.
- Schorb, Bernd (1995):** *Medienalltag und Handeln. Medienpädagogik in Geschichte Forschung und Praxis*. Opladen: Leske + Budrich.
- Schorb, Bernd und Hans-Jörg Stiehler (1999):** *Idealisten oder Realisten? Die deutschen Kinder- und JugendfernseherInnen und ihre subjektiven Medientheorien*. München: KoPäd-Verlag.
- Schöttker, Detlev (Hg.) (1999):** *Von der Stimme zum Internet: Texte aus der Geschichte der Medienanalyse*. Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht.
- Schröder, Hans Joachim (2000):** Technik als biographische Erfahrung. *Vokus. Volkskundlich-kulturwissenschaftliche Schriften* 1: 41-77. <http://www.uni-hamburg.de/volkskunde/Texte/Vokus/2000-1/technik.html> [26.08.2007]
- Schröder, Hans Joachim (2005):** *Technik-Notizen: autobiographische Einblicke in alltägliche Erfahrungen (1965 - 1999)*. Wien: Böhlau.
- Schröder, Hans Joachim (2007):** *Technik als biographische Erfahrung (1930-2000): Dokumentation und Analyse lebensgeschichtlicher Interviews*. Zürich: Chronos.
- Schroer, Joachim (2005):** *Deutschsprachige Wikipedia – Erste Ergebnisse der Online-Befragung vom 18. März bis 8. April 2005*. <http://wy2x05.psychologie.uni-wuerzburg.de/ao/research/wikipedia/vorabergebnisse.pdf> [19.12.2007]
- Schroer, Joachim und Guido Hertel (2007):** *Voluntary Engagement in an Open Web-based Encyclopedia: Wikipedians, and Why They Do It*. Würzburg: Universität Würzburg. <http://www.abo.psychologie.uni-wuerzburg.de/virtualcollaboration/publications.php?action=view&id=44> [14.2.2007]
- Schweiger, Wolfgang (2007):** *Theorien der Mediennutzung. Eine Einführung*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Schulze, Gerhard (1992):** *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. New York: Campus.
- Schütz, Alfred (1971):** *Gesammelte Aufsätze. Das Problem der sozialen Wirklichkeit*. Band 1. Den Haag: Nijhoff
- Schütz, Alfred (1993):** *Der sinnhafte Aufbau der sozialen Welt. Eine Einleitung in die verstehende Soziologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Schütz, Alfred und Thomas Luckmann (2003):** *Strukturen der Lebenswelt*. Konstanz: UVK.
- Schütz, Alfred (2004):** Common Sense und wissenschaftliche Interpretation menschlichen Verhaltens. In: Jörg Strübing und Bernt Schnettler (Hg.): *Methodologie interpretativer Sozialforschung. Klassische Grundlagentexte*. S. 155-197. Konstanz: UVK.
- Schützeichel, Rainer (Hg.) (2007):** *Handbuch Wissenssoziologie und Wissensforschung*. Konstanz: UVK
- Schütze, Fritz (1977):** *Die Technik des narrativen Interviews in Interaktionsfeldstudien*. Bielefeld: Fakultät für Soziologie an der Universität Bielefeld.
- Schütze, Fritz (1981):** Prozessstrukturen des Lebensablaufs. In: Matthes, Joachim u.a. (Hg.): *Biographie in handlungswissenschaftlicher Perspektive*. S. 67 – 130. Nürnberg: Nürnberger Forschungsvereinigung.

- Schütze, Fritz (1983):** Biographieforschung und narratives Interview. *Neue Praxis* 3: 283-293.
- Seifert, Arno (1983):** Der enzyklopädische Gedanke von der Renaissance bis zu Leibniz. In: Albert Heinekamp (Hg.): *Leibniz et la Renaissance*. S. 113-124. Wiesbaden: Franz Steiner.
- Sennett, Richard (1998):** *Der flexible Mensch: die Kultur des neuen Kapitalismus*. Berlin: Berlin-Verlag.
- Sennett, Richard (2000):** Der neue Mensch: Flexibel, mobil und orientierungslos? In: Matejovski, Dirk (Hg.): *Metropolen. Laboratorien der Moderne*. S. 105-118. Frankfurt am Main: Campus.
- Serres, Michel (1995):** *Die Legende der Engel*. Frankfurt: Insel.
- Siefkes, Dirk, Peter Eulenhöfer, Heike Stach und Klaus Städtler (Hg.) (1998):** *Sozialgeschichte der Informatik: Kulturelle Praktiken und Orientierungen*. Wiesbaden: DUV.
- Siegrist, Hannes (2006):** Geschichte des geistigen Eigentums und der Urheberrechte. Kulturelle Handlungsrechte in der Moderne. In: Jeanette Hofmann (Hg.): *Wissen und Eigentum. Geschichte, Recht und Ökonomie stoffloser Güter*. S. 64-80. Bonn: BpB.
- Siegrist, Hannes (Hg.) (2007):** *Entgrenzung des Eigentums in modernen Gesellschaften und Rechtskulturen*. *Comparativ* 16 (2006), 5/6. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag.
- Smith, Anthony (1996):** *Software of the Self: Technology and Culture*. London: Faber.
- Smith, Marc A. und Peter Kollock (Hg.) (1999):** *Communities in cyberspace*. London u.a.: Routledge.
- Soeffner, Hans-Georg (2004):** *Auslegung des Alltags - der Alltag der Auslegung. zur wissenssociologischen Konzeption einer sozialwissenschaftlichen Hermeneutik*. Konstanz : UVK.
- Sowe, Sulayman K., Ioannis Stamelos und Lefteris Angelis (2007):** *Understanding Knowledge Sharing Activities in Free/Open Source Software Projects: An Empirical Study*. <http://freesoftware.mit.edu/papers/JSS.pdf> [21.08.2007]
- Spinner, Helmut F. (1994):** *Die Wissensordnung: ein Leitkonzept für die dritte Grundordnung des Informationszeitalters*. Opladen: Leske + Budrich.
- Spoun, Sascha und Werner Wunderlich (Hg.) (2002):** *Medienkultur im digitalen Wandel. Prozesse, Potentiale, Perspektiven*. Bern, Stuttgart und Wien: Verlag Paul Haupt.
- Srubar, Ilja (2005):** *Phänomenologie und soziologische Theorie*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Stadler, Felix (2006):** Neue Formen der Öffentlichkeit und kulturellen Innovation zwischen Copyleft, Creative Commons und Public Domain. In: Jeanette Hofmann (Hg.): *Wissen und Eigentum. Geschichte, Recht und Ökonomie stoffloser Güter*. S. 64-80. Bonn: BpB.
- Stallman, Richard (1985):** *The GNU Manifesto*. <http://www.gnu.org/gnu/manifesto.html> [02.06.2007].
- Stammen, Theo und Wolfgang E. J. Weber (Hg.) (2004):** *Wissenssicherung, Wissensordnung und Wissensverarbeitung. Das europäische Modell der Enzyklopädien*. Berlin: Akademie Verlag.
- Stein, Peter (2006):** *Schriftkultur. Eine Geschichte des Schreibens und Lesens*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Stegbauer, Christian (1995):** Die virtuelle Organisation und die Realität elektronischer Kommunikation. *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie* 47, 3: 535-549
- Stegbauer, Christian (1995):** *Electronic mail and Organisation: Partizipation, Mikropolitik und soziale Integration von Kommunikationsmedien*. Göttingen: Schwartz.
- Stegbauer, Christian (2001):** *Grenzen virtueller Gemeinschaft. Strukturen internetbasierter Kommunikationsformen*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Stegbauer, Christian (2006):** Wikipedia: Die Erstellung einer Online-Enzyklopädie als Herausforderung für die Erklärung von Kooperation. In: Christian Stegbauer und Alexander Rausch: *Strukturalistische Internetforschung. Netzwerkanalysen internetbasierter Kommunikationsräume*. S. 221-244. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Stegbauer, Christian und Alexander Rausch (2006):** *Strukturalistische Internetforschung. Netzwerkanalysen internetbasierter Kommunikationsräume*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Stegbauer, Christian, Klaus Schönberger und Jan Schmidt (2007):** Editorial: Wikis – Diskurse, Theorien und Anwendungen. *kommunikation@gesellschaft* 8, 2: 1-12 http://www.soz.uni-frankfurt.de/K.G/B2_2007_Stegbauer_Schoenberger_Schmidt.pdf [12.12.2007]
- Stein, Nico (1994):** *Arbeit, Eigentum und Wissen. Zur Theorie von Wissensgesellschaften*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Stein, Nico (2001):** Moderne Wissensgesellschaften. *Aus Politik und Zeitgeschichte* B 36: 7-14. <http://www.bpb.de/files/K318AX.pdf> [18.08.2007]
- Steinbicker, Jochen (2001):** *Zur Theorie der Informationsgesellschaft. Ein Vergleich der Ansätze von Peter Drucker, Daniel Bell und Manuel Castells*. Opladen: Leske und Budrich.

- Stichweh, Rudolf (1998):** Die Soziologie und die Informationsgesellschaft. In: Jürgen Friedrichs, M. R. Lepsius und K. U. Meyer (Hg.): *Die Diagnosefähigkeit der Soziologie*. Sonderheft 38 der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Stichweh, Rudolf (2004):** Wissensgesellschaft und Wissenschaftssystem. *Schweizerische Zeitschrift für Soziologie* 30, 2: 147-165.
- Stichweh, Rudolf (2006):** Die Universität in der Wissensgesellschaft: Wissensbegriffe und Umweltbeziehungen der modernen Universität. *Soziale Systeme* 12, 3: 33-53.
- Stiehler, Hans-Jörg und Ute Karig (Hg.) (1993):** *Angekommen?! Freizeit- und Medienwelten von Jugendlichen in den neuen Bundesländern*. Berlin: Vistas.
- Stiehler, Hans-Jörg (2001):** *Leben ohne Westfernsehen. Studien zur Medienwirkung und Mediennutzung in der Region Dresden in den 80er Jahren*. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag.
- Storrer, Angelika (2000):** Schriftverkehr auf der Datenautobahn: Besonderheiten der schriftlichen Kommunikation im Internet. In: G. Günter Voß, Werner Holly und Klaus Boehnke (Hg.): *Neue Medien im Alltag*. S. 151-175. Opladen: Leske + Budrich.
- Straub, Jürgen (Hg.) (1998):** *Erzählung, Identität und historisches Bewußtsein. Die psychologische Konstruktion von Zeit und Geschichte*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Streiff, Andres (2004):** *Wiki: Zusammenarbeit im Netz*. Norderstedt: BoD.
- Strube, Gerhard und Christoph Hölscher (2000):** Informationssuche und Wissenskommunikation: Wissenschaftlicher Alltag im Zeitalter der Neuen Medien. In: G. Günter Voß, Werner Holly und Klaus Boehnke (Hg.): *Neue Medien im Alltag*. S. 178-197. Opladen: Leske + Budrich.
- Strübing, Jörg (2006):** Webnografie? Zu den methodischen Voraussetzungen einer ethnografischen Erforschung des Internet. In: Werner Rammert, und Cornelius Schubert (Hg.): *Technografie. Zur Mikrosoziologie der Technik*. S. 249-274. Frankfurt am Main und New York: Campus.
- Stvilia, Besiki, Michael B. Twidale, Linda C. Smith und Les Gasser (2005):** Assessing Information Quality of a Community-Based Encyclopedia. *Proceedings of the International Conference on Information Quality*: 442-454 <http://www.isrl.uiuc.edu/~stvilia/papers/quantWiki.pdf> [16.12.2007]
- Surowiecki, James (2005):** *Die Weisheit der Vielen*. München: C. Bertelsmann.
- Swartz, Aaron (2006):** *Who Writes Wikipedia?* <http://www.aaronsw.com/weblog/whowriteswikipedia> [14.02.2007]
- Szöllösi-Janze, Margit (2004):** Wissensgesellschaft in Deutschland: Überlegungen zur Neubestimmung der deutschen Zeitgeschichte über Verwissenschaftlichungsprozesse. *Geschichte und Gesellschaft* 30: 277-313.
- Tapscott, Don und Anthony D. Williams (2006):** *Wikinomics. How Mass Collaboration changes Everything*. New York, NY: Portfolio.
- Taureck, Bernhard H. F. (2004):** *Metaphern und Gleichnisse in der Philosophie: Versuch einer kritischen Ikonologie der Philosophie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Taylor, Charles (1994):** *Quellen des Selbst. Die Entstehung der neuzeitlichen Identität*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Thiedeke, Udo (Hg.) (2004):** *Soziologie des Cyberspace. Medien, Strukturen und Semantiken*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Thier, Michaela und Jürgen Lauffer (Hg.) (1993):** *Medienbiographien im vereinten Deutschland*. Bielefeld: GMK.
- Tillmann, Angela (2008):** *Identitätsspielraum Internet. Lernprozesse und Selbstbildungspraktiken von Mädchen und jungen Frauen in der virtuellen Welt*. Weinheim: Juventa.
- Tönnies, Ferdinand (1991):** *Gemeinschaft und Gesellschaft: Grundbegriffe der reinen Soziologie*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Turkle, Sherry (1982):** The Subjective Computer: A Study in the Psychology of Personal Computation. *Social Studies of Science* 12/2: 173-205.
- Turkle, Sherry (1984):** *The Second Self. Computers and the Human Spirit*. New York: Simon and Schuster.
- Turkle, Sherry (1984b):** *Die Wunschmaschine: Vom Entstehen der Computerkultur*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Turkle, Sherry (1998):** *Leben im Netz. Identität im Zeitalter des Internet*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Vattimo, Gianni und Wolfgang Welsch (1998):** *Medien – Welten Wirklichkeiten*. München: Fink.
- Vief, Bernhard (1991):** Digitales Geld. In: Florian Rötzer (Hg): *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*. S. 117-146. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

- Viégas, Fernanda B., Martin Wattenberg, Jesse Kriss und Frank van Ham (2007):** *Talk Before You Type: Coordination in Wikipedia*. IBM Visual Communication Lab.
http://www.research.ibm.com/visual/papers/wikipedia_coordination_final.pdf [11.06.2007]
- Virilio, Paul (1995):** *Speed and Information. Cyberspace Alarm*.
http://www.ctheory.net/text_file.asp?pick=72 [01.08.2007]
- Vogelgsang, Klaus (2004):** Zum Begriff 'Enzyklopädie'. In: Theo Stamm und Wolfgang E. J. Weber (Hg.): *Wissenssicherung, Wissensordnung und Wissensverarbeitung. Das europäische Modell der Enzyklopädien*. S. 15-23. Berlin: Akademie Verlag.
- Vogl, Joseph (1999):** Formationen des Wissens. Zur Einführung. In: Claus Pias u.a. (Hg.): *Kursbuch Medienkultur*. S. 485-488. Stuttgart: DVA.
- Volpers, Helmut (2002):** Idee und Begriff der Enzyklopädie im Wandel der Zeit. In: Hermann Rösch (Hg.): *Enzyklopädie im Wandel. Schmuckstück der Bücherwand, rotierende Scheibe oder Netzangebot*. S. 6-35. Köln: Fachhochschule Köln. <http://www.fbi.fh-koeln.de/institut/papers/kabi/volltexte/band032.pdf> [01.06.2007]
- Voß, G. Günter, Werner Holly und Klaus Boehnke (Hg.) (2000):** *Neue Medien im Alltag. Begriffsbestimmungen eines interdisziplinären Forschungsfeldes*. Opladen: Leske + Budrich.
- Voß, Jakob und Patrick Danowski (2004):** Bibliothek, Information und Dokumentation in der Wikipedia. *Information: Wissenschaft und Praxis* 8.
http://eprints.rclis.org/archive/00002566/01/BID_in_der_Wikipedia.pdf [14.02.2007]
- Voß, Jakob (2005):** *Informetrische Untersuchungen an der Online-Enzyklopädie Wikipedia*. Berlin: Humboldt-Universität. <http://jakobvoss.de/magisterarbeit/MagisterarbeitJakobVoss.pdf> [14.02.2007]
- Voß, Jakob (2005b):** Measuring Wikipedia. In: Peter Ingwersen und Birger Larsen (Hg.): *Proceedings of the 10th International Conference of the International Society for Scientometrics and Informetrics*. S. 221-231. Stockholm: Karolinska University Press.
<http://eprints.rclis.org/archive/00003610/01/MeasuringWikipedia2005.pdf> [14.02.2007]
- Wales, Jimmy (2004):** *Wikipedia Sociographics*. Berlin: 21. Chaos Communication Congress.
<http://www.ccc.de/congress/2004/fahrplan/files/372-wikipedia-sociographics-slides.pdf> [11.06.2007]
- Weber, Max (2005):** *Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie*. Frankfurt am Main: Zweitausendeins.
- Webster, Frank (1996):** *Theories of the information society*. London: Routledge.
- Weingart, Peter (1983):** Verwissenschaftlichung der Gesellschaft – Politisierung der Wissenschaft. *Zeitschrift für Soziologie* 12, 3: 225-241.
- Weingart, Peter (Hg.) (1989):** *Technik als sozialer Prozess*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Weingart, Peter (2001):** *Die Stunde der Wahrheit? Zum Verhältnis der Wissenschaft zu Politik, Wirtschaft und Medien in der Wissensgesellschaft*. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.
- Weingart, Peter (2003):** *Wissenschaftssoziologie*. Bielefeld: transcript.
- Weizenbaum, Joseph (1998):** *Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Weizenbaum, Joseph (2001):** *Computermacht und Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Welker, Martin, Andreas Werner und Joachim Scholz (2005):** *Online-Research. Markt- und Sozialforschung mit dem Internet*. Heidelberg: dpunkt-Verlag.
- Wernet, Andreas (2000):** Einführung in die Interpretationstechnik der objektiven Hermeneutik. Opladen: Leske + Budrich.
- Weyer, Johannes (1997):** *Technik, die Gesellschaft schafft. Soziale Netzwerke als Ort der Technikgenese*. Berlin: Edition Sigma.
- Wiener, Norbert (1968):** *Kybernetik: Regelung und Nachrichtenübertragung in Lebewesen und Maschine*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- White, Harrison C. (1992):** *Identity and control. A structural theory of social action*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Wikipedia (2007):** *Wikipedianer*.
<http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Wikipedia:Wikipedianer&oldid=33806643> [01.07.2007]
- Wikipedia (2007b):** *Playing Wikipedia*.
http://de.wikipedia.org/wiki/Benutzer:Southpark/Playing_Wikipedia [01.07.2007]
- Wilke, Jürgen (1999):** Zukunft Multimedia. In: Jürgen Wilke (Hg.): *Mediengeschichte der Bundesrepublik Deutschland*. S. 751-774. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Willke, Helmut (2001):** *Atopia. Studien zur atopischen Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Willke, Helmut (2002):** *Dystopia: Studien zur Krisis des Wissens in der modernen Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

- Willems, Herbert und Martin Jurga (Hg.) (1998):** *Inszenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch.* Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Willems, Herbert und Alois Hahn (Hg.) (1999):** *Identität und Moderne.* Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Williams, Raymond (1976):** *Keywords. A vocabulary of culture and society.* London: Fontana.
- Williams, Robin und David Edge (1991):** The Social Shaping of Technology: A Review of UK Research Concepts, Findings, Programmes and Centres. *Mitteilungen des Verbund Sozialwissenschaftliche Technikforschung* 8: 152-205.
- Winter, Carsten, Tanja Thomas und Andreas Hepp (Hg.) (2003):** *Medienidentitäten. Identität im Kontext von Globalisierung und Medienkultur.* Köln: Harlem.
- Winter, Rainer (1995):** *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess.* München: Quintessenz.
- Wierling, Dorothee (2002):** *Geboren im Jahr Eins. Der Jahrgang 1949 in der DDR. Versuch einer Kollektivbiographie.* Berlin: Links.
- Wirth, Werner und Andreas Brändle (2006):** Wikipedia. Diffusion, Nutzung und Kooperationsmotivation. *Zeitschrift für Medienpsychologie* 18, 2: 76-80.
- Wohlrab-Sahr, Monika (1993):** *Biographische Unsicherheit. Formen weiblicher Identität in der „reflexiven Moderne“: Das Beispiel der Zeitarbeiterinnen.* Opladen: Leske + Budrich.
- Wohlrab-Sahr, Monika (1994):** Vom Fall zum Typus: Die Sehnsucht nach dem „Ganzen“ und dem „Eigentlichen“ – „Idealisierung“ als biographische Konstruktion. In: Angelika Diezinger (Hg.): *Erfahrung mit Methode: Wege sozialwissenschaftlicher Frauenforschung.* Freiburg im Breisgau: Kore.
- Wohlrab-Sahr, Monika (Hg.) (1995):** *Biographie und Religion.* Frankfurt am Main und New York: Campus.
- Wohlrab-Sahr, Monika (2003):** Objektive Hermeneutik. In: Ralf Bohnsack, Winfried Marotzki und Michael Meuser (Hg.): *Hauptbegriffe Qualitativer Sozialforschung.* S. 123-128. Opladen: Leske + Budrich.
- Wolf, Anneke (2006):** Wikipedia: Kollaboratives Arbeiten im Internet. In: Thomas Hengartner und Johannes Moser (Hg.): *Grenzen und Differenzen. Zur Macht sozialer und kultureller Grenzziehungen.* S. 639-650. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag.
- Wurster, Christian (2002):** *Der Computer. Eine illustrierte Geschichte.* Köln: Taschen.
- Zeitlyn, David (2003):** Gift economies in the development of open source software: Anthropological reflections. *Research Policy* 32: 1287-1291. <http://opensource.mit.edu/papers/rp-zeitlyn.pdf> [18.08.2007]
- Zittel, Claus (Hg.) (2002):** *Wissen und soziale Konstruktion.* Berlin: Akademie Verlag.

Anhang

8.1. Abkürzungen und Glossar

Administrator - In der Wikipedia ein Benutzer mit erweiterten Rechten. Zu den erweiterten Rechten von Administratoren gehören das Löschen bzw. Wiederherstellen von Seiten samt aller vorheriger Versionen sowie das Sperren von Seiten, Benutzern oder IP-Adressen.

Bürokrat – Benutzer, die innerhalb eines Wikimedia-Projektes andere Benutzer zu Administratoren machen können.

Creative Commons - Gemeinnützige Organisation, die im Internet Lizenzen veröffentlicht, mittels derer Autoren und Kreative der Öffentlichkeit Nutzungsrechte an ihren Werken einräumen können. Creative Commons will freien Informationszugang und den Austausch sowie die Verbreitung von wissenschaftlichen und künstlerischen Inhalten fördern.

CSCW - Computer-Supported Collaborative Work

Editwar – Bearbeitungskrieg zwischen zwei oder mehreren Autoren um einen Artikel. Zur Schlichtung bzw. Beendigung eines Editwars wird in der Regel auf die Diskussionsseite des Artikels verwiesen oder der Artikel durch einen Administrator für Bearbeitungen gesperrt.

Fork - Eine Aufspaltung eines Projektes in zwei oder mehr Folgeprojekte. Zur Wikipedia existieren Alternativprojekte, die sich in bestimmten Punkten wie der verwendeten Software, Lizenz oder Vorgaben zur Mitarbeit unterscheiden.

ICQ – Instant-Messaging-Programm. Die anglophone Aussprache bildet ein Homophon für „I seek you“, zu deutsch „Ich suche dich“.

IM(H)O – englisch für „In my (humble, honest) opinion“, deutsch: „meiner (bescheidenen, ehrlichen) Meinung nach“

Instant Messaging - Ein Dienst, der es ermöglicht, mittels einer Software, dem Instant Messenger, in Echtzeit mit anderen Teilnehmern zu kommunizieren respektive zu chatten. Dabei werden (kurze) Text-Mitteilungen über ein Netzwerk (meist über das Internet) an den Empfänger geschickt, auf die dieser unmittelbar antworten kann.

IP – Abkürzung für Internet Protocol. In der Wikipedia auch die Bezeichnung für nicht angemeldete Benutzer, da bei Bearbeitungen von nicht angemeldeten Benutzern deren IP-Adresse abgespeichert und angezeigt wird.

Lemma – Grundform eines Schlagwortes, Lexikon- oder Enzyklopädieeintrags

MIT - Massachusetts Institute of Technology, Cambridge

NPOV – Abkürzung für Neutral Point of View. Der Neutrale Standpunkt ist ein Grundsatz bzw. eine weit verbreitete Forderung für das Schreiben von Artikeln in der Wikipedia.

Sockenpuppe – Zweit- bzw. Neben-Account eines Benutzers.

Steward – Benutzer, die andere Benutzer projektübergreifend zu Bürokraten oder Administratoren machen können und ihnen diesen Status auch wieder entziehen können.

Stub – Ein sehr kurzer Wikipedia-Eintrag

Troll - Bezeichnung für eine Person, die im Internet andere Personen oder Gruppen und deren Diskussionen gezielt stört oder provoziert. Der Hinweis „Trolle bitte nicht füttern“ bringt zum Ausdruck, dass man Beiträge von Trollen, sogenannte Troll-Posts, ignorieren sollte.

Vandalismus – In der Wikipedia meint Vandalismus das gezielte Zerstören von Inhalten oder Seiten durch Löschung, Verfälschung oder Einfügen von Unsinn.

[[*Wikilink*]] – Ein Begriff, der von zwei eckigen Klammern eingeklammert wird, stellt einen sogenannten Wikilink dar, einen Verweis auf den entsprechenden Artikel in der Wikipedia.

Wikisource - Eine Sammlung von Textquellen. Sie ist ein Schwesterprojekt der Wikipedia wird ebenfalls von der Wikimedia Foundation betrieben.

WoW – World of Warcraft, ein sogenanntes Massen-Multiplayer-Online-Rollenspiel (MMORPG)

8.2. Leitfaden

Die geführten Interviews sind grob an einem Leitfaden bzw. Fragenkatalog orientiert, der sich in einen biografisch-narrativen ersten Teil und einen themenzentrierten zweiten Teil gliedert. Im Folgenden werden der Aufbau des Leitfadens, die Fragen und ihre Funktion kurz erläutert. Der Fragenkatalog und die Formulierungen wurden in der Folge der Interviews verfeinert und ergänzt. Die jeweils konkrete Fragenformulierung im Interview richtete sich nach der Interviewsituation und dem Interviewten. Zu Beginn der Interviews wurden die Interviewpartner nach einer Begrüßung gebeten die Interviewsituation selbst zu beschreiben:

1. Einleitung: *Da wir unser Interview ja per Instant Messenger führen, würde ich mich freuen, wenn Sie kurz beschreiben könnten, wo Sie gerade sind, wie es da aussieht, ob noch jemand bei Ihnen ist u.s.w. Wie ist denn das Wetter bei Ihnen?*

Die Frage dient dazu das Interview einzuleiten, die Atmosphäre und die Interviewsituation beim Interviewten zu verstehen und einen ersten Eindruck vom Chat-Stil des Interviewten zu bekommen.

2. Biografisch-narrative Eingangsfrage: *Ich habe hauptsächlich Fragen zur Wikipedia. Dabei ist für mich vor allem Ihre persönliche Sicht und Herangehensweise wichtig. Ich möchte Sie daher bitten mir zu Beginn Ihre Lebensgeschichte zu erzählen. Fangen Sie ruhig von vorne an und lassen Sie sich soviel Zeit, wie Sie brauchen.*

Mit dieser Bitte und der anschließenden Aufforderung wurde versucht eine biografische Narration zu generieren. Sie ist an den Anfang des Interviews platziert, damit die biografische Erzählung von Rahmungen des Interviewers möglichst unbeeinflusst bleibt und selbständig vom Interviewten entwickelt werden kann. Durch das Erzählen der Biografie wurde nicht nur ein gewisses Vertrauensverhältnis aufgebaut, sondern auch eine Grundlage für den zweiten, themenzentrierten Teil des Interviews geschaffen. Durch erzählgenerierende Nachfragen wurde in der Regel versucht eine möglichst abgeschlossene Erzählung der Lebensgeschichte zu erhalten. Da es keine Alltagssituation ist, einem Unbekannten seine Biografie zu erzählen, entstanden bei der Interviewführung zum Teil spezifische Herausforderungen durch die anonyme Chatsituation oder, wenn der Interviewte es nicht gewohnt war, im Chat länger zu erzählen.

3. Frage zur Computer- und Internetaneignung: *Erinnern Sie sich noch daran, wie Sie begonnen haben, sich mit dem Computer und dem Internet zu beschäftigen? Wie war das?*

Die Frage zielt auf die Erhebung der Computer- und Internetaneignung und dessen Kontext. Zudem hat die Frage eine Überleitungsfunktion von der Biografieerzählung zum Thema Wikipedia.

4. Wikipediaaneignung: *Erzählen Sie doch mal, ruhig ausführlich und von Anfang an, wie Sie dazu gekommen sind bei der Wikipedia mitzuschreiben.*

Die Aufforderung zielt auf eine vom Interviewten selbst entwickelte Erzählung seiner Wikipedia-Aneignung und auf dessen Kontext.

5. *Worum geht es Ihnen, ganz allgemein, bei Ihrer Beschäftigung mit der Wikipedia?*

Die Frage markiert den Übergang von Erzählfragen zu Fragen, die primär auf eine Beschreibung oder Erörterung zielen. Sie ist allgemein formuliert, um keine inhaltlichen Rahmungen vorzugeben und um keine Vorgriffe auf mögliche Motive und Formen der Beschäftigung mit der Wikipedia zu machen.

6. *Beschreiben Sie mal, wie Ihre Arbeit bei der Wikipedia genau aussieht.*

Die Frage zielt auf eine Beschreibung der Vorgehensweise beim Bearbeiten der Wikipedia, auf eventuelle Arbeitsroutinen und Nutzungsformen. In der Regel wurde hier die Nachfrage angeschlossen, wie der Interviewte mit Konflikten (mit anderen Wikipedianern) in der Wikipedia umgeht.

7. *Wie gestaltet sich Ihr Kontakt bzw. die Zusammenarbeit mit anderen Wikipedianern? Wie persönlich kennen Sie andere Wikipedianer?*

Weitere Nachfragen wurden gestellt, wenn der Interviewpartner Mitglied im Verein *Wikimedia Deutschland - Gesellschaft zur Förderung Freien Wissens e.V.* oder Administrator bzw. Bürokrat in der deutschsprachigen Wikipedia war.

8. *Wie findet Ihr Umfeld (Familie, Freunde, Bekannte) Ihre „Arbeit“ bei der Wikipedia?*

Fremdzuschreibungen des sozialen Umfeldes sollen hier erhoben werden sowie die Art und Weise, wie der Interviewte damit umgeht.

9. *Was war Ihr schönstes bzw. schlimmstes Erlebnis mit der Wikipedia?*

Die Frage zielt auf die Erhebung sowohl positiver als auch negativer Schlüsselerlebnisse, die besondere subjektive Relevanz besitzen.

10. Metaphernfrage: *Wenn Sie jemandem, etwa einem Freund oder Bekannten, der die Wikipedia nicht kennt, veranschaulichen sollten, was die Wikipedia ist, womit würden sie sie vergleichen?*

Mit dieser Frage wurde versucht eine Metapher zu generieren, die der Interviewte für die Wikipedia benutzen würde.

11. *Wie politisch, wie religiös ist die Wikipedia Ihrer Meinung nach? Und wie politisch sind Sie in der Wikipedia? Welche Rolle spielen weltanschaulich-religiöse Aspekte für Sie in der Wikipedia?*

Wurde in Frage 5 allgemein und in einer offenen Form nach möglichen Motiven und Formen der Beschäftigung mit der Wikipedia gefragt, zielt diese Frage konkreter auf politische sowie weltanschaulich-religiöse Motive und die Positionierung des Interviewten dazu.

12. *Welche Rolle spielen wirtschaftlich-kommerzielle Aspekte für Sie in der Wikipedia, sowohl was die Inhalte als auch was deren Präsentation (Werbung) und ("Dritt"-)Verwertung angeht?*

Mit dieser Frage wird der Interviewte zum einen aufgefordert ein Urteil darüber abzugeben, ob und inwiefern Wikipedia-Artikel durch wirtschaftliche Interessen geprägt sind und sich andererseits zu möglichen Formen der wirtschaftlich-kommerziellen Nutzung, etwa durch die Einführung von Werbung in der Wikipedia oder der Verwertung von Wikipedia-Inhalten durch Dritte, zu positionieren.

13. *Welche Rolle kann und sollte die Wikipedia in der Wissensgesellschaft spielen?*

Diese Reflexionsfrage dient der Einordnung der Wikipedia in den größeren gesellschaftlichen Kontext.

14. *Zum Schluss möchte ich Sie noch fragen: Was denken Sie, wie wird und wie sollte sich das Internet und die Wikipedia in den nächsten 10 Jahren weiterentwickeln?*

Die Abschlussfrage zur Zukunftseinschätzung zielt einerseits auf eine Reflexion der zukünftigen Herausforderungen und Entwicklungsmöglichkeiten des Internet im Allgemeinen sowie der Wikipedia im Besonderen und andererseits auf eine mögliche Utopieproduktion.

15. *Gibt es eigentlich etwas, das für Sie im Zusammenhang mit der Wikipedia wichtig ist, was Sie noch nicht erwähnt haben und wonach ich noch nicht gefragt habe?*

Auch wenn es keine vollständige Darstellung aller Aspekte einer Erfahrung geben kann, versucht diese Frage zu vermeiden, dass subjektiv relevante Aspekte der Wikipedia durch die bisherigen Fragen ausgeklammert wurden.

8.3. Interviews

Die vollständigen Interviews wurden auf einer CD-Rom im Anhang der Arbeit dokumentiert und sind über den Autor¹⁴ erhältlich. An dieser Stelle wird nur eine kurze biografische Skizze gegeben, die sich auf die objektiven Daten konzentriert, wie sie von den Interviewpartnern dargestellt wurden.

1. Matthias Sebulke

Matthias Sebulke wurde 1971 in Braunschweig (Niedersachsen) als Sohn eines Lehrerehepaares geboren. Er hat einen Bruder. Seine Eltern haben sich Mitte der achtziger Jahre scheiden lassen. Nach dem Besuch der Realschule und der Höheren Handelsschule verbrachte er ein Jahr 1989/1990 als Austauschschüler in den USA (Oregon). 1992 ging er nach dem Fachabitur nach Oberbayern und arbeitete 1993-1994 als Angestellter bei der Stadtverwaltung München. 1993 leistete er einen Teil des Zivildienstes im Deutschen Herzzentrum ab und wechselte 1994 zur Bundeswehr. Seit 1996 arbeitet er als Sachbearbeiter im Öffentlichen Dienst.

¹⁴ Emailadresse: moellenkamp@web.de

2. Florian Straub

Florian Straub wurde am 18. Januar 1982 in Titisee-Neustadt geboren und ist als Einzelkind auf einem Bauernhof im Schwarzwald aufgewachsen. Seine Mutter ist Hausfrau und der Vater Postbeamter. Seinen Zivildienst hat er in einer Jugendherberge absolviert und danach eine Ausbildung zum Fachinformatiker bei der Telekom gemacht. Er hat ein BA-Studium der Wirtschaftsinformatik an der Berufsakademie Villingen-Schwenningen begonnen. Ausbildungspartner ist die Stadt Freiburg im Breisgau, wo er in den Bereichen E-Government und Wissensmanagement tätig ist.

3. Wikipedianer 3

Geboren wurde Wikipedianer 3 1977 in einer Stadt in Sachsen-Anhalt. Seine Mutter ist Angestellte in der öffentlichen Verwaltung und sein von ihr geschiedener Vater ist selbstständig. Seine Schwester studiert und seine beiden Halbbrüder väterlicherseits gehen noch zur Schule. Bis zur Wende verlebte er dort seine Kindheit, ging in die Kinderkrippe, in den Kindergarten und in die Polytechnische Oberschule. Im wiedervereinigten Deutschland besuchte er das Gymnasium und machte das Abitur. Anschließend begann er eine Ausbildung als Bankkaufmann in der dortigen Sparkasse, die er aber aufgrund seines Einzugs zur Bundeswehr unterbrechen musste. Stationiert in Schleswig-Holstein wurde er beim Oderhochwasser 1997 in der Nähe von Frankfurt/Oder eingesetzt. Nach dem Grundwehrdienst und der Beendigung der Ausbildung entschied sich Wikipedianer 3 für ein Studium in Gießen. In dieser Zeit engagiert er sich für internationale Studenteninitiative AIESEC, für die er auch während seines Auslandssemesters in Lodz (Polen) eine Konferenz leitet. Nach dem Studium hat er in einer Finanzberatungsfirma in Halle/Saale gearbeitet und danach in die Medizinische Verwaltung gewechselt.

4. Marcus Cyron

Marcus Cyron wurde 1976 in Schöneiche, am Rande von Berlin geboren. Sein Vater ist Elektrikermeister, seine Mutter Landschaftsgärtnerin. Er hat eine Schwester. Nach seinem Abitur im Nachbarort Woltersdorf und einem Jahr Zivildienst hat er Alte

Geschichte (Hauptfach), Klassische Archäologie, Neuere Geschichte, Ur- und Frühgeschichte, Altorientalistik und Vorderasiatische Archäologie an der Humboldt-Universität und der Freien Universität in Berlin studiert. Er lebt zusammen mit seiner Schwester in Köln und kann aus gesundheitlichen Gründen keinem Beruf nachgehen.

5. Stefan Kühn

Stefan Kühn wurde 1975 in Cottbus geboren und hatte nach eigenen Angaben eine behütete Kindheit in der DDR. Sein Vater ist Dipl.-Ing. für Arbeitssicherheit und seine Mutter Erzieherin mit Lehrbefähigung (Sprachheilschule). Er hat einen jüngeren Bruder, der Rechtspfleger ist. Er war in der FDJ und Agitator in seiner Klasse. Als er in der 9. Klasse war kam die Wende. Aufgrund einer Erbschaft des Vaters ist die Familie dann von Cottbus nach Dresden umgezogen, wo Stefan Kühn auch sein Abitur gemacht hat. Nach dem Abitur wollte er Wehrdienst leisten, ist aber ausgemustert worden und hat dann ein Studium der Wirtschaftsinformatik in Dresden angefangen. Da er bei Volkswirtschaftslehre durchgefallen ist, wechselte er zur Kartografie, das er 2002 mit einer Diplomarbeit bei einer Softwarefirma in München abschloss. Seit 2002 ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter in der Abteilung Kartographie der Universität Trier.

6. Wikipedianer 6

Wikipedianer 6 wurde 1981 in der Nähe von Dresden geboren. 1990 zieht er mit der Familie nach Berlin. Sein Vater hat als Baufacharbeiter gearbeitet und ist jetzt (Überlebens-)Künstler. Seine Mutter hat als Bürokraft gearbeitet, nach der Wende eine Weiterbildung zur Arzthelferin gemacht und leitet jetzt eine Praxis. Er hat eine Schwester. Er interessiert sich für Informatik, entscheidet sich aber nach einem Praktikum nicht Informatik zu studieren. Nach dem Abitur beginnt er ein Studium der Mathematik in Berlin, das er im April 2007 abschließt. Zur Zeit des Interviews bereitet er eine Promotion im Bereich Funktionentheorie vor.

7. Andreas Praefcke

Andreas Praefcke wurde 1974 in Ravensburg geboren, wo er auch bis zu seinem Abitur 1993 zur Schule gegangen ist. Sein Vater führte einen Handel mit Lehr- und Lernmitteln, den er im Alter von 19 Jahren nach einem Herzinfarkt des Vaters während des Abiturs übernimmt. Vor zwei Jahren ist der Vater verstorben. Seine Mutter war Hausfrau, hat aber auch „quasi Vollzeit“ im Familienbetrieb mitgearbeitet. Er hat einen zwei Jahre jüngeren Bruder. Seinen Zivildienst hat er als Hausmeister in einem Schulsekretariat einer Heimsonderschule geleistet. Nach dem Zivildienst geht er nach Mannheim und studiert Betriebswirtschaftslehre. Er ist ledig und wohnt mit seiner Mutter im elterlichen Haus.

8. Wikipedianer 8

Wikipedianer 8 wurde 1962 in Bochum geboren. Sein Vater ist Lehrer (Deutsch und kath. Religion) und später Schulleiter eines Gymnasiums. Seine Mutter war Sekretärin und später Hausfrau. Er ist das dritte von insgesamt vier Kindern. Sein Bruder ist Finanzmanager in einem großen US-amerikanischen Konzern. Seine ältere Schwester, die katholische Theologie und Geschichte studiert hat, ist in der kirchlichen Ehe- und Lebensberatung tätig. Seine jüngere Schwester, die katholische Theologie und Anglistik studiert hat, ist Gymnasiallehrerin. Zwischen 1972 und 1981 geht er in Bochum aufs Gymnasium. Nach seinem Abitur studiert er ab 1981 Physik und Astronomie an der Ruhr-Universität Bochum, wo er seine Diplomarbeit über die quantitative Klassifikation von Sternspektren schreibt. Nach seinem Diplom 1989/90 geht er für ein halbes Jahr an das Centre de Donnees Stellaires (CDS), einem astronomischen Datenzentrum in Straßburg. 1990-92 absolviert er ein Referendariat an der Fachhochschule für Bibliotheks- und Dokumentationswesen in Köln. Im Oktober 1993 geht er nach Berlin und arbeitet als Fachreferent für Mathematik, Physik und Informatik sowie als Leiter der Abteilungsbibliothek Physik an der Universitätsbibliothek der Technischen Universität Berlin. Unter anderem aufgrund einer Krankheit wird er nicht auf Lebenszeit verbeamtet und schließlich im Herbst 1999 entlassen. Während einer Phase der Arbeitslosigkeit nimmt er an zwei einjährigen Weiterbildungsmaßnahmen teil (Assistent der Geschäftsführung, technischer Redakteur). 2003 bekommt er eine Stelle als technischer Redakteur bei

einer Firma für medizinische Software (EEG-Analyse) und arbeitet dort seit 2006 Vollzeit.

9. Achim Raschka

Achim Raschka wurde am 20.10.1970 als ältestes von 5 Kindern in Hemer, in Westfalen, geboren und ist in Lippstadt aufgewachsen. Sein Vater war LKW-Fahrer und ist mittlerweile krankheitsbedingt Frührentner. Seine Mutter hat Fleischerfachverkäuferin gelernt und sich dann um die Kinder gekümmert. Danach ist sie wieder ins Berufsleben eingestiegen, erst als Putzfrau und später als Fabrikarbeiterin. Die Schwester ist Erzieherin und arbeitet in einem evangelischen Kindergarten, der erste Bruder ist Maler und Lackierer, der zweite Schlosser und die zweite Schwester Frisörin. Nach der Grundschule besuchte er die Realschule und machte danach auf der gymnasialen Oberstufe sein Abitur. Nach dem Abitur hat er eine 3-jährige Ausbildung zum Physiklaboranten in Lippstadt gemacht. Seinen Zivildienst hat er 1993 in einer Jugendherberge in Helmarshausen in Nordhessen geleistet. Ab Sommersemester 1995 studierte er Biologie an der Freien Universität Berlin, das er 2002 mit dem Diplom abgeschlossen hat. Während des Studiums hat er seine Frau kennengelernt. Er ist verheiratet und Vater von 2 Söhnen. Im Sommer 2005 wurde er von der Directmedia Publishing GmbH als Volontär eingestellt und betreute die Buchreihe WikiPress, in der Bücher aus Wikipedia-Inhalten zusammengestellt wurden. Nach dem Volontariat wurde er bei der Zenodot-Verlagsgesellschaft mbH übernommen.

10. Wikipedianer 10

Wikipedianer 10 wurde 1975 in Hannover geboren und bleibt Einzelkind. Sein Vater arbeitet als Geschäftsführer, stirbt aber 1987 an einem Herzinfarkt. Seine Mutter arbeitet zunächst als Chefsekretärin, bleibt nach seiner Geburt aber Hausfrau, was nach dem Tod des Vaters zu einer rapiden Verschlechterung der sozialen Situation der Familie führt. Daraufhin macht die Mutter eine Ausbildung zur Altenpflegerin und baut einen eigenen ambulanten Pflegedienst auf. Wikipedianer 10 engagiert sich in der evangelischen Kirche und verbringt 1992/93 ein Schüleraustauschjahr in den USA, bevor er 1995 das Abitur macht. Nach der Ausmusterung vom Wehrdienst

zieht er nach Leipzig zum Studium. Nach drei Semestern Studiums mit der Fächerkombination Politik, VWL und Journalismus wechselt er zur Fächerkombination Politik, Soziologie und Philosophie. 1999 wechselt er an die Universität Hamburg und macht Praktika u.a. im Europaparlament und bei corporatewatch.org. Er ist ein paar Jahre Mitglied der PDS, wird da zunächst Landesvorstand, dann Bundestagskandidat. 2003 tritt er aus und wechselt zur SPD. Im selben Jahr beendet er sein Studium und beginnt eine Doktorarbeit zur „Politischen Theorie des geistigen Eigentums“.