

Rezension zu

Ramón Reichert, *Amateure im Netz. Selbstmanagement und Wissenstechnik im Web 2.0.*

Bielefeld: transcript 2008. (Reihe Kultur- und Medientheorie). ISBN 978-3-89942-861-2. 246 S. Preis: € 24,80.

von **Jana Herwig**

Selbstmanagement, Wissenstechniken und kulturelle Formationen - entlang dieser drei Linien diskutiert Ramón Reichert Phänomene und Konsequenzen der kulturellen Arbeit der *Amateure im Netz*. Der Begriff 'Netz' bezieht sich hier vor allem auf das sogenannte 'Web 2.0', dessen Ära spätestens 2005 begonnen haben soll und das sich u.a. auszeichnet durch die dynamische Gestaltung von Webseiten und den Einbezug der Nutzer in die Erstellung der Inhalte; die Schlagworte hierzu sind 'User-Generated Content' oder auch 'Mitmach-Web'.

Reicherts Medien- und Webkritik ist dabei vor allem auch eine Kritik der Gesellschaft. Den Hintergrund dazu liefert ihm u.a. die Arbeit von Luc Boltanski und Eve Chiapello über den *Neuen Geist des Kapitalismus* (2003), welche aufzeigten, wie etwa die Leitforderungen der Kapitalismuskritik nach Kreativität, Flexibilität, Authentizität und Eigenverantwortung in die Praxis des Human Resource Managements übernommen und damit vom kapitalistischen System selbst usurpiert wurden. Diesen Geist sieht Reichert z.B. in der von Usern editierten Online-Enzyklopädie *Wikipedia*, seinem Urteil nach ein "Protagonist des Netzwerkkapitalismus" (S. 209), widergespiegelt:

"Der Versuch, Wikipedia als die Formation eines neuen Kapitalismus zu beschreiben, ist als Ausgangspunkt für theoretisch fundierte Analysen besonders



geeignet, um nicht nur grundlegende Veränderungen im Feld der digitalen Kommunikation zu erklären, sondern auch damit einhergehende gesellschaftliche Wandlungsprozesse, wie etwa die zeitgemäße Aufwertung des *Selbstunternehmers* und der ehrenamtlichen *Gratisarbeit*" (S. 210).

Neben der Entdeckung der "Amateure als kulturelle Ressource" durch die Personalmanager (S. 215) ist die Userin bei Reichert in erster Linie eine Biografiearbeiterin, die sich für den Lohn der Aufmerksamkeit im Web 2.0 selbst anstellt, um so "ein anpassungsfähiges Selbstbild zu entwickeln, das gleichzeitig Handlungs- und Wandlungsfähigkeit signalisieren soll" (S. 59). Als Wissenstechniken, die ihr dabei zur Verfügung stehen, diskutiert Reichert u.a. E-For-

mulare, die "für Vollständigkeit sorgen und kommunikative Prozesse auf abzufragende Parameter individueller Fälle reduzieren" (S. 95), 'Profiling' und 'Matching' und deren Versprechen, dem Individuum nicht nur Kontakt zu passenden Partnern und Inhalten zu verschaffen, sondern auch "um zielgerichtete Werbung [...] auf ein spezifisches Konsumverhalten abzustimmen" (S. 101), sowie insbesondere die "Vermehrung von Selbstbeobachtungspositionen" (S. 106) durch die vielfältigen technischen Möglichkeiten der Überprüfung der generierten Aufmerksamkeit im Web anhand von Zugriffsstatistiken, Blogrankings, Zahl der Kommentare, Repostings, etc.

Die Konsequenz: "Subjektkonstitution im Netz entwickelt sich vor dem Hintergrund eines systemisch-kybernetischen Evaluationswissens. [...] Diese spezifische Form sozialen Beobachtungswissens suggeriert, dass die Fähigkeiten der Subjekte nie zu Ende entwickelt und stets verbesserungswürdig seien, was ihre Performance betrifft" (S. 111). Ein Ende der Biografiearbeit ist dabei im Web grundsätzlich nicht in Sicht - parallel dazu konstatiert Reichert eine "Ausweitung der Bewerbungskultur" (S. 112) auf das berufliche Feld, etwa in der Form von Arbeitsportfolios, E-Portfolios oder Learning Journals, wie sie z.B. in der (angelsächsisch orientierten) Personalverwaltung und Pädagogik zunehmend zum Einsatz kommen.

Unter dem Begriff der 'postdisziplinären Wissenstechniken' diskutiert Reichert komplexe Visualisierungsformen von Wissen im Web, wie sie z.B. die für das Web 2.0 typischen sogenannten 'Mashups' darstellen: Ein Mashup besteht aus der Kombination von Daten aus verschiedenen Quellen (engl. to mash up: mischen, vermischen), und kombiniert z.B. geolokale Daten, wie sie Google Maps zur Verfügung stellt, mit Bildern, die User auf der Fotoplattform Flickr hochgeladen und mit Ortsinformationen versehen haben. Führt man diese beiden Datenquellen zusammen, kann man z.B. eine Karte erstellen, auf der visualisiert wird, wer wann wo auf der Welt(-karte) welche Bilder bei Flickr eingestellt hat.

An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass es sich bei den postdisziplinären Wissenstechniken nach den Schlussfolgerungen der Autorin dieser Rezension u.a. auch um Mashups handelt - Reichert selbst verwendet diesen Begriff nicht, doch die verwendeten Beispiele (u.a. das Microblogging- und Geodaten kombinierende [Twittervision](#) und die auf Foto- und Geodaten basierende Visualisierung [Flickr.com/map](#)) lassen diesen Schluss zu. Den Begriff Postdisziplinarität bezieht Reichert dabei nicht auf das Verhältnis verschiedener Disziplinen, sondern auf die Bildung von postdisziplinärem Wissen in einer "sich überlagernde[n] Tektonik von performativen kulturellen Praktiken, Macht- und Wissensverhältnissen, die nicht ausschließlich wissenschaftsinternen Diskursen entspringen, sondern vielmehr aus dem Zusammenspiel von gesellschaftlich-politischen und wissenschaftlich-analytischen Entscheidungs- bzw. Problemlösungsprozessen resultieren. [...] Alle diese Praktiken nutzen Technologien, Diskurse und ästhetische Stile des Populären und schaffen auf diese Weise ein mediales Wissen, das sowohl eine wissensgenerierende als auch eine wissensvermittelnde Funktion übernimmt." (S. 153)

Der Klappentext legt dies nah, doch eine Einführung in die Grundbegriffe beziehungsweise, je nach Perspektive, Hype- und Buzzwords des Web 2.0 wie Mashup, Tagging, Long Tail, AJAX oder Folksonomy bietet *Amateure im Netz* nicht. Wer sich dezidiert in dieser Hinsicht weiterbilden möchte, ist mit dem von Reichert referenzierten Artikel "[What is Web 2.0?](#)" von Tim O'Reilly (2005) gut beraten - und braucht solche Webliteratur mitunter auch zur Klärung einiger Begrifflichkeiten. So handelt es sich z.B. bei Abbildung 10: 'Soziale Netzwerkseite Facebook, Beziehungsnetzwerk als Tagcloud' nicht um eine Tagcloud,^[1] sondern um eine fiktive Visualisierung von sozialen Beziehung in einem Netzwerk, und die in einem Halbsatz gelieferte Erklärung von 'tacit knowledge' als "standardisiertes Wissen" (S. 182) bezeichnet genau das Gegenteil.^[2] In Anbetracht der Fülle der soziotechnischen Phänomene und Erklärungsansätze, die Reichert liefert, sind dies verzeihliche Missverständnisse - zumal sie einen komplexen Fragenbereich aufwerfen:

Inwieweit müssen Kultur- und SozialwissenschaftlerInnen sich selbst webtechnologische Expertise aneignen, um sich dem Phänomen Web 2.0 adäquat nähern zu können? Wessen Sprache und Nomenklatur sollen sie zu welchem Zeitpunkt verwenden - ist etwa der Begriff des 'Amateurs' inklusive dem damit kommunizierten "abwertenden Tonfall" (S. 66) angebracht bzw. wie ist er in Bezug zu setzen zu den im Social Web selbst verwendeten, mehr oder weniger spezifischen Begriffen wie Blogger, Vlogger, Digital Native oder Web Nerd?

Und schließlich: Welche Techniken können oder müssen Forschende unter Umständen einsetzen, um sich ihrer eigenen Position als (in der Regel entweder affirmative oder skeptische) Web-User in der Webforschung bewusst zu werden? Die letzte Frage stellt sich mit Blick auf die teilweise tendenziöse Sprachwahl Reicherts, wie sie z.B. in Sätzen wie dem folgenden vorzufinden ist: "Die Website www.fanfiction.net bietet allein im Bereich Games Fanliteratur zu 300 Computerspielen: *Dynasty Warriors*, *Final Fantasy*, *Quake*, *Warcraft* und zahlreiche andere Spiele, deren klingende Namen die obsessiven Fans in Euphorie versetzen." (S. 195)

Conclusio: Wer sich im deutschsprachigen Raum mit Web, Social Media und Online-Gaming auseinandersetzt, wird um *Amateure im Netz* nicht herumkommen - und sollte es auch nicht, da es selbst denjenigen, die im beschriebenen "Spannungsfeld zwischen 'begeisterter' Selbstdarstellung und 'verinnerlichten' Kontrolldiskursen" (S. 29) einen Raum für die Diskussion des erweiterten sozialen und intellektuellen Handlungs- und Wahrnehmungsradius' im Web vermissen, eine Vielzahl an Anregungen oder Ideen, evtl. sogar für den Gegenbeweis liefert. Auch relativieren die abschließenden Kapitel über die Widerständigkeit von Machinima (in Computerspielen mit Hilfe von Bildschirmaufzeichnung erstellte Animationsfilme) und Slash Fiction (homoerotische Fanliteratur) die stellenweise Reduktion des Webs als vorrangige Gelegenheit zur Selbstdarstellung. Doch wie Reichert selbst schreibt: "Oft privilegiert der theoretische Blick auf die Amateurkultur im Netz die *abweichenden* Interpretationen der Spielvorschriften

als sozial relevante Ermächtigungsstrategien und etabliert damit eine kanonische Lesart populärer Praktiken" (S. 204). Wer aber an das Emanzipationspotenzial von 'smart mobs' und 'wisdom of the crowds' glaubt, sollte sich bewusst sein, dass er oder sie damit unmittelbar in Verdacht gerät, den Freiheitsdiskursen des Netzwerkkapitalismus selbst auf den Leim gegangen zu sein.

Ein abschließender Tipp für die Lektüre: Pierre Lévy's *Die kollektive Intelligenz* (1997) in greifbarer Nähe halten und den Abstand abschätzen zwischen Reicherts Analysen und Lévy's Utopien des mikrogranularen Webens am sozialen Vlies. Die 'Wahrheit' liegt vermutlich irgendwo dazwischen, oder in beiden Deutungsuniversen zugleich.

[1] Eine niederschwellige Erklärung des Prinzips von Tagging und Tagwolken (engl. *tag cloud*): "Die Grundprinzipien des Tagging sind einfach: User beschreiben Objekte - Artikel, Bilder, Videos, Dokumente, etc. - mit Tags, d.h. mit selbst gewählten Etiketten. Nimmt man alle vergebenen Tags zusammen, ergibt sich daraus eine Tagwolke, in der die Größe der Tags in Abhängigkeit von der Häufigkeit dargestellt wird. Auf der Basis von Tagwolken können nicht nur Aussagen über die Inhalte, sondern auch über die Interessen einer Person getroffen werden." François Bry, Jana Herwig, "Kreidetafel und Lounge 2.0 - Der Einzug sozialer Medien in Technik und Wissenschaft", in: *IM, Themenheft Bildungsmanagement*, 1/2009, S. 26-33, hier: S. 31.

[2] Der Begriff 'tacit knowledge' bzw. 'stilles Wissen' bezeichnet Wissen, das eingesetzt wird, ohne es benennen oder explizieren zu können - und das daher auch nicht standardisiert ist - und ist zu einem der Grundbegriffe des Knowledge Management avanciert. Die viel zitierte, Michael Polanyi (1891-1976) zugeschriebene Kurzdefinition "We can know more than we can tell" wird dabei häufig ohne direkten Bezug auf die Arbeiten Polanyis verwendet. Vgl. Kenneth A. Grant, "[Tacit Knowledge Revisited - We Can Still Learn from Polanyi](#)", in: *Electronic Journal of Knowledge Management*, 5 (2)/2007, S. 173-180.

Autor/innen-Biografie

Jana Herwig

Jana Herwig ist Medienwissenschaftlerin und -beraterin in Wien. In ihrer Forschung befasst sie sich insbesondere mit Phänomenen an der Schnittstelle von Medien und Menschen, sowohl im materiell-haptischen als auch sozial-kommunikativen Sinne. 2017 hat sie ihre Dissertation mit dem Titel "Hand, Haut, haptische Medien. Mediale Konfigurationen des Tastsinns" abgeschlossen, die sich u.a. der Rolle der manuellen Handhabung und der Möglichkeit technisch vermittelter Berührung in interaktiven Szenarien widmete.

Publikationen:

Jüngste Publikationen:

Herwig, Jana, "Sinnliche Immersion und haptische Medien. Utopien und Möglichkeiten", in: Jahrbuch immersiver Medien 2018, hg. v. Patrick Rupert-Kruse, S. 80-95 (im Erscheinen).

—, "Viralität als Sonderfall: über Selfies, Serialität und die Wahrscheinlichkeit der Kommunikation im Social Web", in: kommunikation @ gesellschaft, 19 (2018), hg. v. Georg Fischer & Lorenz Grünewald-Schukalla, 19 S., URL:

<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-56025-3>

—, "Bischöfliche und andere Handschuhe. Medium, Objekt, Interface", in:

Karin Harrasser (Hg.), Auf Tuchfühlung. Eine Wissensgeschichte des Tastsinns, Frankfurt/M.: Campus 2017, S. 149-170.

—, "Taststock, Handschuh, Schalter. Medientechniken der Berührung", in:

Jana Herwig & Alexandra Seibel (Hg.), Texture Matters: Der Tastsinn in den Medien (haptisch/optisch 2), Themenheft Maske und Kothurn.

Internationale Beiträge zur Theater-, Film und Medienwissenschaft, 62(2-3), Wien: Böhlau 2017, S. 187-206.

—, mit Alexandra Seibel (Hg.), Texture Matters: Der Tastsinn in den Medien (haptisch/optisch 2), Themenheft Maske und Kothurn, Internationale Beiträge zur Theater-, Film und Medienwissenschaft, 62(2-3), Wien: Böhlau 2017.