

Andreas Spengler

Technologisierung der Lebenskunst – Subjektivierung und Digitalität

2019

<https://doi.org/10.25969/mediarep/13288>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Spengler, Andreas: Technologisierung der Lebenskunst – Subjektivierung und Digitalität. In: Christian Aldenhoff, Lukas Edeler, Martin Hennig u.a. (Hg.): *Digitalität und Privatheit. Kulturelle, politisch-rechtliche und soziale Perspektiven*. Bielefeld: transcript 2019, S. 85–109. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/13288>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://doi.org/10.14361/97838389446614-006>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 4.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Technologisierung der Lebenskunst – Subjektivierung und Digitalität

Andreas Spengler

1. Vom privaten Wohnen und dem falschen Leben

Es gibt wohl kaum ein Zitat Theodor Adornos, das inflationärer gebraucht wird als jener letzte Satz des 18. Aphorismus seiner *Minima Moralia*. Mit »Es gibt kein richtiges Leben im falschen«¹ findet sich im wortgewaltigen Ende eine vermeintliche Universalantwort für Kulturkritiker, -pessimisten, aber auch -apologeten jeglicher Couleur. Vergessen wird dabei oft und gerne der eigentliche Kontext des Zitats. Unter der Überschrift »Asyl für Obdachlose« beinhaltet der Aphorismus eine Auseinandersetzung mit dem Privatleben, dem Wohnen und der dahinterliegenden Unmöglichkeit. Adorno verfolgt hierzu eine »mikrologische« Analyse² der sozialen Welt: »Seine Kritik der praktischen Vernunft realisiert sich als ästhetische Kritik von Stilelementen des Zusammenlebens.«³ Denn im Gegensatz zum bekannten Schlusssatz offenbaren die beiden ersten Sätze ein etwas anderes, weniger allgemeines Bild: »Wie es mit dem Privatleben heute bestellt ist, zeigt sein Schauplatz an. Eigentlich kann man überhaupt nicht mehr wohnen.«⁴ Adorno scheint es also mehr um die ›Tücken‹ neuerer soziokultureller Entwicklungen zu gehen, die in der Paradoxie des Wohnens sichtbar werden. Privates Wohnen – und damit Leben –, so stellt Adorno heraus, wurde zum unwiderruflichen Widerspruch. Nicht nur in den Häusern oder Wohnungen selbst würde dies sichtbar, sondern auch in den als Massenware produzierten Einrichtungsgegenständen.

Weit weniger bekannt ist, dass Adornos »Es gibt kein richtiges Leben« im Typoskript noch anders lautete. Der Vorläufer »Es läßt privat sich nicht mehr richtig leben«⁵ erscheint zwar weniger wirkmächtig als jener zum geflügelten Wort avancierte Schlusssatz, verweist jedoch stärker auf die untersuchte Problematik des

1 Adorno 2003: S. 43.

2 Raulff 2003: S. 129.

3 Raulff 2003: S. 129.

4 Adorno 2003: S. 42.

5 Mittelmeier 2013: S. 222.

18. Aphorismus. Zudem konturierte er damit ein Problemfeld, das in der Gegenwart nur an Bedeutung gewonnen hat. Das Privatleben, wie es Adorno anhand des Wohnens und Mobiliars untersuchte, scheint einem drastischen Wandel zu unterliegen. Selbst die von Adorno geschilderte Paradoxie wirkt heute stärker und auf mehr Bereiche ausgedehnt als noch vor wenigen Jahrzehnten. Denn die Kunst, im ›Privaten‹ ein gutes Leben zu führen, findet sich in den letzten Jahren immer mehr ins Zentrum der individuellen Lebensgestaltung gerückt. Neben diverser Ratgeberliteratur sind es vor allem technologische Entwicklungen und dort beispielsweise kleine ›smarte‹ Helfer, in der Hosentasche oder am Armgelenk, welche die Strukturierung des Alltags unterstützen und so dazu beitragen sollen, ein gutes Leben zu führen. Im ständigen Datenstrom sollen sie schließlich dafür sorgen, sich selbst genau unter die Lupe zu nehmen, um so dem inneren Schweinehund auf die Schliche zu kommen. Woher diese Daten, mit denen man sein Selbst abgleichen soll, jedoch stammen und wohin die je erhobenen gehen, bleibt für die Nutzer/innen im Alltag oftmals unklar. Kurzum folgt daraus die Frage – um Adorno wieder aufzugreifen –, wie es heute um das private Leben bestellt ist.

Um sich diesem Desiderat zu nähern, bietet sich ein Vorgehen in drei Schritten an: Zunächst gilt es, ein Verständnis von Lebenskunst und Subjektivierung zu schaffen, um daran anschließend sieben Phasen medientechnologischer Entwicklung unterscheiden zu können. Daraus ergibt sich in einem letzten Schritt die, wenn auch in diesem Rahmen nur stark verkürzt darstellbare, Möglichkeit, Selbst- und Fremdverhältnisse unter der Bedingung medientechnologischer Entwicklungen der Gegenwart aufzuzeigen und zu diskutieren.

2. Das Subjekt und die Lebenskunst

Beschäftigt man sich mit dem Begriff ›Lebenskunst‹, wird rasch klar, dass es sich dabei um eine besondere Art von Selbst- und Weltverhältnis handelt. »Unter Lebenskunst wird grundsätzlich die Möglichkeit und die Anstrengung verstanden, das Leben auf reflektierte Weise zu führen und es nicht unbewusst einfach nur dahingehen zu lassen.«⁶ In dieser allgemeinen Definition zeigt sich bereits, dass mit ›Lebenskunst‹ ein Bemühen verbunden ist, das nicht immer gelingen muss.⁷ Besonders deutlich sticht hervor, dass es sich um einen *aktiven* Prozess handelt, der von einem Subjekt ausgeht, das versucht, auf sich selbst – und dadurch gegebenenfalls auch auf seine Umwelt – einzuwirken. Es handelt sich kurzum um etwas Prozessuales, in Form einer Selbstsorge. Zurückverfolgen lässt sich diese

6 Schmid 2012: S. 10.

7 So gibt beispielsweise Seneca an: »Den Begierden darf man den Zügel nicht schließen lassen, sondern muß sie kurzhalten: ganz unterdrücken kann man sie nicht« (Seneca 2015: S. 50).

Form der Selbstsorge bis in die Antike, wo sie *epimelēia heautoū* oder *cura sui* genannt wurde und, wie Foucault herausarbeitete, eine bestimmte Ethik hervorbrachte. Denn »[d]ie Selbstsorge ist selbstverständlich Selbsterkenntnis [...], aber sie besteht auch in der Kenntnis einer bestimmten Anzahl von Verhaltensregeln oder Prinzipien, die zugleich Wahrheiten oder Vorschriften sind.«⁸ Vergessen darf dabei nicht werden, dass die Möglichkeiten einer solchen Selbstsorge auf eine relativ kleine Gruppe privilegierter Individuen beschränkt waren, und noch weniger, dass die daraus resultierenden Verhaltensregeln oder Prinzipien auch mit Hilfe anderer, letzten Endes aber von den Subjekten selbst gesetzt wurden – in asketischer Praxis sowohl des Geistes (*meditationes*) wie des Körpers (*gymnasia*).⁹ Gerade hierin beherbergt jene Form der Lebenskunst allerdings auch die Möglichkeit einer Freiheit: einer Freiheit, die vor allem über die Auseinandersetzung mit dem eigenen Leben und den sich daraus bildenden Momenten der Kontrolle entsteht – einer Freiheit, die beinhaltet, das eigene Leben als persönliches Kunstwerk (in Form einer ›Ästhetik der Existenz‹) gestalten zu können.¹⁰

Klar ersichtlich wird daraus der Bezug zum Bildungsbegriff, denn auch dieser beinhaltet in seinem Kern eine Selbstsorge.

Diese Selbstsorge meint keineswegs eine egoistische Selbstliebe, sondern eine Form der Selbstgestaltung, die den Menschen auf vieles achten und ihn sein Leben aufmerksam führen lässt, und zwar als Praxis der Freiheit mit dem Ziel, sich selbst zu regieren und nicht [so sehr; AS] regiert zu werden [...].¹¹

Aber noch weitere Gemeinsamkeiten teilen Lebenskunst – in dieser Auslegung – und Bildung: Es handelt sich bei beiden gezwungenermaßen um intersubjektiv differierende Prozesse, die historisch variabel in Abhängigkeit von den jeweils vorherrschenden Produktivkräften und vor allem Medientechnologien stehen. Denn der an den soziokulturellen gekoppelte, technologische Fortschritt gebiert stets neue, andere Möglichkeiten, sich mit sich selbst und seiner Umwelt auseinanderzusetzen. Übergreifend lässt sich festhalten, dass sowohl Lebenskunst als auch Bildung immer mit individuellen Erfahrungen von Freiheit (als Selbstbestimmung), genauso wie mit deren Einschränkungen (Fremdbestimmung)

8 Foucault 2005b: S. 279.

9 Vgl. insbesondere Foucault 2007b: dort S. 304-309 sowie 2012b: Kap. II, 2007c, 2007d: S. 149-154 sowie 2005b: S. 274-284, und Schmid 2012: S. 245 und 2000: S. 252-269.

10 Zusammenfassen lässt sich diese ›Ästhetik der Existenz‹, wie sie Foucault für die Antike ausarbeitete, als die »[...] Ausarbeitung seines eigenen Lebens als ein persönliches Kunstwerk, [das; AS] [...] selbst wenn es kollektiven Kanons gehorchte, [...] im Zentrum der moralischen Erfahrung, des Willens zur Moral in der Antike [stand; AS]« (Foucault 2007c: S. 282).

11 Dörpinghaus/Uphoff 2011: S. 60. Siehe dazu auch Dörpinghaus 2015: S. 474f. sowie Schmid 2012: S. 310f.

verbunden sind. Sowohl für Lebenskunst wie auch für Bildung ist, in Anlehnung an Heydorn,¹² das Aushandeln und -halten der alltäglich erfahrenen, bisweilen schmerzhaften Widersprüche ein Kernbestand, an dessen Ende doch die Freiheit winkt. Der analytische Fokus auf Lebenskunst ermöglicht es aus bildungstheoretischer Perspektive, diese Widersprüche der die Subjekte umgebenden Welt zu konturieren, und trägt im Aufzeigen der Momente, Möglichkeiten und Einschränkungen von Selbst- und Fremdbestimmung zur Entwicklung eines zeitgemäßen kritischen Bildungsverständnisses bei.

Um diese Paradoxien zwischen Selbst- und Fremdbestimmung aufzuschlüsseln, erweist sich dann Foucaults Instrumentarium der Machtanalytik als hilfreich. Dort steht zunächst die Unterscheidung zwischen Selbst-, Medien- und Sozialtechnologien:

Unter Selbsttechnologien sind Praktiken zu verstehen, mit denen die Individuen nicht nur die Regeln ihres Verhaltens festlegen, sondern, im Zusammenhang mit Medientechnologien, auch ein Selbstverhältnis ausbilden, sich selbst transformieren und modifizieren. Dabei wendet das Individuum auf sich selbst Praktiken an, die im Zusammenhang mit seiner spezifischen gesellschaftlichen Verortung und entsprechenden Sozialtechnologien – der sozialen Einordnung der sozialen Kontrolle und der sozialen Form(ier)ung, Lenkung und Leitung – stehen. Formen der Fremd- und Selbstführung greifen, medial vermittelt, ineinander [...].¹³

Foucaults weit gefasster Technologiebegriff beschreibt Formen wie Möglichkeiten einer Selbst- und Fremdeinwirkung, wobei den Medientechnologien noch eine besondere Rolle zukommt. Sie nehmen als Medien eine Mittler- und Vermittlerfunktion ein und sind nicht auf bestimmte Medientypen oder technologische Apparaturen zu beschränken. »Der Begriff ›Medientechnologien‹ bezieht sich sowohl auf die technischen Apparate selbst wie auch auf die entsprechenden symbolischen Verfahren und Praktiken der Form(-ier-)ung, mit denen technische Medien operieren.«¹⁴ Sie und ihre Weiterentwicklungen (re-)form(-ul-)ieren jeweils Selbst- und Weltverhältnisse, innerhalb derer sich Subjekte formen und geformt werden.¹⁵ Mag dies auf einen ersten Blick tautologisch bis unklar erscheinen, sorgt ein Blick auf das von Foucault ausgehende Verständnis von Subjektivierung für Klarheit: Denn im Unterschied zum ›klassischen‹ Subjektverständnis

12 Vgl. Heydorn 1972: S. 7: »Am Ende winkt die Freiheit, nach schwerem Ringen um Verwirklichung, eine Muse, die sich als dauernde Selbstschöpfung kundtut, als ästhetischer Selbstgenuß des wiedergefundenen Menschen.«

13 Bublitz 2010: S. 11. Siehe dazu auch Foucault 2007b und 2005a: S. 224-232.

14 Bublitz 2010: S. 8.

15 Vgl. beispielsweise Reckwitz 2007 und 2012: insbesondere S. 59-61.

geht Foucault nicht von *einem* universellen Erkenntnissubjekt aus, »[...] sondern [von; AS] ein[em; AS] Subjekt, das sich innerhalb der Geschichte konstituiert, das ständig und immer wieder neu von der Geschichte begründet wird.«¹⁶ Eine Analytik des Subjekts bzw. der Subjektivierung enthält damit zentrale Unterscheidungsmerkmale zu klassischen Subjektphilosophien: Es geht, ähnlich der Sozialisierungstheorie und -forschung, um das *Subjekt-Werden*. »Der Mensch bzw. das Subjekt« figurieren nicht länger als Ausgangspunkt und Essential, sondern als Fluchtpunkt und Effekt ebenso unhintergebar wie unabschließbarer Definitions- und (Selbst-)Modellierungsanstrengungen.«¹⁷

Folgt man dieser Perspektive, muss einerseits von Subjekten im Plural ausgegangen werden und andererseits zeigt sich, dass eine solche Untersuchung keine universelle Gültigkeit beanspruchen kann – es auch nicht will. Vielmehr geht es darum, mit ihrer Hilfe *eine* kritische Perspektive auf Selbst- und Weltverhältnisse der Gegenwart und ihrer Geschichte zu werfen. Saar bietet hierzu Prämissen einer Analytik der Subjektivierung an, innerhalb derer er sich auf Foucault, Althusser und Butler bezieht: Zusammengefasst gilt dann für die Subjekte, dass sie gemacht sowie ([von] der Macht) unterworfen sind, jedoch gleichzeitig ›frei gemacht werden, sich frei fühlen. Weiterhin sind sie selbst historisches Produkt und Schnittpunkt einer Vielzahl von Bestimmungskräften. Sie konstituieren sich sowohl selbst, wie sie auch immer schon selbst konstituiert werden. Für die Subjektivierung ist dann weiterhin zu berücksichtigen, dass diese sich im Medium des Körpers und der Sprache vollzieht, eine psychische Dimension hat und notwendigerweise auch scheitert; denn in Subjekten stecken subversive, abweichende und widersprüchliche Momente, die Subjektivierungsprozesse realiter immer auch anders verlaufen lassen.¹⁸

Dass Menschen sich als Subjekte verstehen [sic!] ist dann nicht mehr eine (immer bestreitbare) (quasi-)anthropologische Setzung, sondern eine analytische Perspektive auf spezifische kulturelle Praktiken, die nun allerdings voraussetzt, dass Menschen notwendigerweise ihr Leben nicht nur einfach leben, sondern auch – qua Selbst- und Weltdeutung – führen.¹⁹

Die Frage nach dem guten Leben, verstanden als Teil einer Lebenskunst oder Anforderung an Bildung, wird dann insbesondere für die Erziehungswissenschaft ein zentraler Untersuchungsgegenstand, dem man sich, basierend auf diesen Vorüberlegungen, aus verschiedenen, vielleicht auch neuen oder ungewohnten

16 Foucault 2015: S. 11f. Siehe hierzu auch weiterführend Beer 2014 und 2016.

17 Bröckling 2013: S. 50.

18 Vgl. Saar 2013: S. 18-25.

19 Ricken 2013: S. 33.

Perspektiven nähern kann. Umgekehrt zeigt sich, dass insbesondere der Zusammenhang von Medien(-technologien) sowie Selbst- und Weltverhältnissen einer genaueren Betrachtung bedarf. Schließlich prägen Medien am Ende jene Subjektkonstitutionen oder werden als neue von ihnen erst hervorgebracht. Ob diese dann eher disziplinäre, also ›entfremdende‹, oder ästhetisch-existenzielle, im Sinne einer Emanzipierung, sind, hängt von der Art und den Möglichkeiten der (subjektiven) Auseinandersetzung ab.²⁰

3. Neue Medien, neue Menschen – andere Medien, andere Zeiten

Die Geschichte der Medien lässt sich auch als eine Geschichte der Vernetzung lesen. Grob zusammengefasst lassen sich darin sieben Phasen unterscheiden, in denen jeweils neue medientechnologische Entwicklungen einschneidende soziokulturelle Änderungen und damit unterschiedliche Selbst- und Weltverhältnisse hervorbringen.²¹ Vor allem Praktiken der Subjektivierung unterliegen mit den je neu aufkommenden Medien(-technologien) einem kontinuierlichen Wandel. Deutlich wird dies insbesondere anhand von *Oralisierung* und *Literarisierung*, den beiden ersten Phasen. Denn in der Geschichte der Menschheit kommt mit der Oralisierung erstmals ein abstrakter, hochkomplexer symbolischer Code als Kommunikationsform hervor, der stark über die Modalitäten der Weltaneignung entscheidet. Sprache als Kommunikationsform, so lässt sich weiter folgern, bildet bis heute *die* zentrale Basis für den subjektiven Umgang mit Welt.²² Durch die Literarisierung verändert sich dies nochmals bedeutend. Erstmals wird es möglich, Kommunikation zu konservieren und von der Person des/r Kommunikators/in zu lösen. Gleichzeitig ist mit dieser Phase auch ein erster Schritt in Richtung einer globaler werdenden Welt unternommen. Während gesprochene Sprache allein aufgrund der ›Gemeinschaft‹ der sie Sprechenden Identitätszugehörigkeiten zu konstruieren vermag – damit anfangs auch lokal gebunden war –, wird spätestens durch die mathematischen Zeichen eine Welle internationaler Vereinheitlichung möglich.²³

20 Kritisch hierzu Menke 2003: S. 286: »Die Praxis der Übung, die dem disziplinären und dem ästhetisch-existentiellen Subjekt gemeinsam ist, zeigt, wie nahe sie sich stehen – so nahe, daß das ästhetische-existentielle Subjekt in seiner Praxis wie Theorie (oder: Ideologie) oftmals nichts anderes als das disziplinäre Subjekt in anderer Beleuchtung und Bewertung zu sein scheint.«

21 Es ist schwierig bis unmöglich oder sogar Streitbar, einen konkreten Ursprung der jeweiligen Phasen auszumachen. Mit der fortschreitenden gesellschaftlichen Entwicklung zeigt sich zudem, dass eine trennscharfe Abgrenzung nicht mehr operabel ist, vielmehr die einzelnen Medientechnologien ineinander übergreifen.

22 Vgl. Tomasello 2009: S. 363 und Flusser 2008: S. 23.

23 Vgl. Kittler 1993b: S. 177.

Einen deutlichen Übergang unterschiedlicher Subjektivierungspraxen bringt die Entwicklung von polytheistischen hin zu monotheistischen Religionen. Denn diese neuen Religionen sind weniger territorial beschränkt, indem sie, über schriftlich fixierte Dokumente vermittelt, Gemeinschaften schaffen. Durch die Möglichkeit eines dauerhaften Speicherns auf bzw. in verschiedenen Medien muss ›das gute Leben‹ nicht immer wieder neu gefunden werden, sondern ist als ›moralische Gesetzgebung‹ fixiert und lässt sich erproben – oder eben subjektivieren. Die zuvor skizzierte Rolle einer Lebenskunst als Sorge um sich selbst, mit einem ›Achte auf dich‹ im Zentrum, wird spätestens durch das aufkommende Christentum vom zuvor damit verbundenen, aber untergeordneten ›Erkenne dich selbst‹ in den Hintergrund gedrängt. »Das Christentum hat in der moralischen Reflexion ganz sicher das Prinzip des Gesetzes und die Struktur des Kodex verstärkt, auch wenn die [alten; AS] Askesepraktiken darin eine sehr große Bedeutung bewahren.«²⁴ Insbesondere die mit der neuen Religion einhergehende Geständniskultur wird zum zentralen Charakteristikum neuer Subjektivierungs- respektive Askesepraktiken und führt zu veränderten Produktionsbedingungen von Wahrheit:

Lange Zeit hat sich das Individuum durch seine Beziehung zu anderen und durch Bezeugung seiner Bindung an andere [...] ausgewiesen; später hat man es durch den Diskurs ausgewiesen, den es über sich selbst halten konnte oder mußte. Das Geständnis der Wahrheit hat sich ins Herz der Verfahren geschrieben, durch die die Macht die Individualisierung betreibt. Auf jeden Fall ist das Geständnis [...] zu einer der höchstbewerteten Techniken der Wahrheitsproduktion geworden.²⁵

Wie sehr selbst noch die Gegenwartsgesellschaft von dieser Geständniskultur geprägt ist, zeigen die unzähligen Beispiele des Alltags. Denn was mit der Beichte²⁶ begann, findet sich in zahlreichen gewandelten Formen: Man gesteht Richter/n/innen, in der Prüfung, bei der medizinischen Untersuchung, auf der Couch von Psychoanalytiker/n/innen oder im Tagebuch – und in vielen weiteren Institutionen wie Situationen, als Mikromechanismen der Macht.

24 Foucault 2007a: S. 230f.

25 Foucault 1983: S. 62. Siehe dazu auch Foucault 2007b: dort insbesondere S. 290-292, hier S. 291: »Das ›Erkenne dich selbst‹ war der Sorge um sich selbst untergeordnet.«

26 Vgl. Foucault 2007b: S. 303 und im Wortlaut S. 312: »In der christlichen Beichte wird dem Beichtenden auferlegt, die Gesetze zu memorieren, zu dem Zweck, daß er seine Sünden entdeckt. [...] Buße ist der Affekt des Wandels, des Bruchs mit dem Selbst, mit der Vergangenheit und der Welt. Man bezeugt damit, daß man fähig ist, auf das Leben und sich selbst zu verzichten [...]. Das Ziel der Buße ist nicht Herstellung von Identität; sie dient vielmehr dazu, die Abkehr vom Ich zu demonstrieren.«

Neben diese beiden Entwicklungen treten noch weitere zentrale. Zwar vernetzt sich die Welt durch die Schriftkultur und weitere technologische Entwicklungen immer mehr – Kommunikation geht zusehends schneller und einfacher –, doch bringt vor allem die *Elektrifizierung* nochmals einen entscheidenden Einschnitt hervor:

Zum absolut ersten Mal war Information als masseloser Fluß elektromagnetischer Wellen abgekoppelt von Kommunikation. Durch telegraphische Fernsteuerung über Landkabel wurde ein systematisches Eisenbahnnetz möglich [...], durch Eisenbahnnetze ein beschleunigter Verkehr von Gütern und Personen [...].²⁷

Spätestens mit dem sich ausbreitenden Telefonnetz sind neue Möglichkeiten geschaffen, mit anderen in Verbindung zu treten. Anders als in klassischen Formen der Korrespondenz, wie dem Brief, ist es möglich, mit anderen Personen zeitgleich zu sprechen, ohne dass diese physisch am selben Ort sein müssen. Da Informationen schneller übertragen werden können, erweitert sich die Erreichbarkeit von Welt. Es werden unterschiedliche und neue kulturelle Praktiken hervorgebracht, die sich dann vor allem auf inhaltlicher Ebene stark auf Subjektivierungsformen auswirken. Die rapide Geschwindigkeitszunahme, insbesondere in der Produktion, führt schließlich auch zu neuen Formen der Weltaneignung. Von zentraler Bedeutung bleibt hierbei eine Verschiebung des Verständnisses im Umgang mit den Geräten: Waren elektrische Kommunikationsmedien, bzw. die dahinterstehenden Technologien, zu Beginn noch von Expert/en/innen abhängig, um überhaupt bedient werden zu können, können mit steigender Entwicklungsstufe die je neuen Geräte in nahezu gleichem Ausmaß von Endnutzer/n/innen bedient werden, ohne dass diese die tatsächliche Funktionsweise überhaupt verstehen müssen oder können.²⁸ Entscheidend ist für diese Phase, dass erstmals von *technischen Medien* gesprochen werden kann – und zwar in dem Sinn, dass diese nicht mehr auf dem Code einer Alltagssprache basierend arbeiten. »Sie nutzen physikalische Prozesse, die die Zeit menschlicher Wahrnehmung unterlaufen und nur im Code neuzeitlicher Mathematik überhaupt formulierbar sind.«²⁹

Zu einem weiteren Höhepunkt kommt es seit Beginn des 20. Jahrhunderts als die *Massenkultivierung* einsetzt. Damals »neue« Medien, wie Film und Fotografie, sorgen dafür, dass Subjektivierungsprozesse radikale Änderungen durchlaufen. Das spätestens seit der Aufklärung vorherrschende Monopol einer nach innen gerichteten Schriftkultur begann zunehmend zu bröckeln und wird nach und nach

27 Kittler 1993b: S. 182.

28 Vgl. Kittler 1993b: S. 182-185, Völker 2010: S. 166 und Heßler 2012: S. 124.

29 Kittler 1993b: S. 180.

von einer Massenkultur³⁰ des sichtbaren performativen Vergleichens abgelöst.³¹ Hervorgebracht durch die wachsende Bedeutung der Bildmedien, sowie der Werbung und des Konsums, etabliert sich eine Art produktiven Beichtens, das nicht mehr auf die Absolution im Jenseits zielt, sondern auf den sichtbaren und gegenseitigen Beweis des guten Lebens im gegenwärtigen Handeln. Es sind also weniger begangene Taten, die gestanden werden sollen, um anschließend Buße zu tun, als vielmehr prophylaktische Übungen des täglichen Gestehens durch die eigenen Taten. Neue Technologien wie Video- und Fotografie konservieren dann als (Ab-)Bildtechnologien den sichtbaren Beweis, wie ›gut‹ man lebt. Massenmedien, Mode und Werbung bringen andererseits die idealisierten Bilder des guten Lebens hervor, an denen sich die Subjekte orientieren können – oder vielmehr sollen.

Damit rückt das Selbst als massenhaft herstellbares und zugängliches ›Kunstwerk‹, dessen konstitutives Merkmal die Medienpräsenz und der Kampf um Be(ob)achtung bildet, ins Zentrum der Aufmerksamkeit, die sich auf die performative Selbstdarstellung und die kommunikative Anschlussfähigkeit des Subjekts richtet.³²

Dies spiegelt jedoch nur einen Teil dieser Entwicklung – denn die ›neuen‹ Medien der Massenkultur benötigen eine ›harte‹ Basis jenseits ihrer Bildwelten. Diese kam aus den Entwicklungen der elektronischen Datenverarbeitung. Mit Holleriths Lochkartensystem, aus dessen Firma IBM später hervorgehen sollte,³³ kann die Bestimmung des guten Lebens auch flexibel mit passenden Daten unterfüttert werden, und allerspätestens mit Turings Maschinenmodell ist dann die Phase der *Digitalisierung* eingeläutet.³⁴ Wie zentral und einschneidend diese Entwicklung ist, offenbart sich in der Rolle des Computers, für den bis heute Turings Maschinenmodell Pate steht. Einerseits führen die Möglichkeiten der Datenverarbeitung dazu, Gesellschaftsmitglieder wesentlich genauer zu erfassen und statistische Prognosen machen zu können, und andererseits ermöglicht die Datenverarbei-

30 Vgl. Makropoulos 2008: S. 16f.: »Sie [(Massenkultur); AS] ist nicht nur das Medium für die gesellschaftliche Aneignung artifizieller Wirklichkeiten und sie ist auch nicht nur das Medium für die gesellschaftliche Etablierung, Positivierung und Realisierung eines kontingenzförmigen Selbst- und Weltverhältnisses, sondern zugleich das Medium für die gesellschaftliche Integration des freigesetzten Potentialis durch seine Bindung an das Prinzip der Kommunikation. Massenkultur ist damit tatsächlich die Kultur des kommunikativen und darin im fundamentalen Sinne gesellschaftlichen Zeitalters – und zwar dadurch, daß sie Kontingenz gesellschaftlich etabliert, positiviert und integriert [...].«

31 Vgl. Reckwitz 2007: S. 100f.; Bublitz 2010: S. 88 sowie S. 169-172; Bauman 2009: S. 108-114 und Paul 2016: S. 519-524.

32 Bublitz 2010: S. 173.

33 Vgl. Stalder 2016: S. 68-70.

34 Vgl. Kittler 1993a: S. 227f.

tung Simulationen – auch Simulationen des Menschen. Wie Kittler angibt, geht in der Digitaltechnologie zudem das Monopol der Alltagssprachen, ihre eigene Metasprache zu sein, verlustig;³⁵ die Kluft zwischen Nutzen und Verstehen vergrößert sich erneut erheblich.

Mit der Entwicklung von Personal-Computer und Software etablieren sich neue kulturelle Praxen; allein schon dadurch, dass die Bedienung an der Oberfläche eben zunehmend einfacher wird, während die tatsächlichen Funktionsprinzipien dahinter für einzelne Menschen, auch Expert/en/innen, kaum mehr nachvollziehbar sind.³⁶ Oft spärlich erkennbar – wie beispielsweise als Aufzüge, Mikrowellen, Telefone oder ähnliche Einrichtungen – halten Computer respektive Digitaltechnologien Einzug in den Alltag der Subjekte. Kurzum vollzieht sich ab Mitte des vergangenen Jahrhunderts ein langsamer, aber kontinuierlicher Domestizierungsprozess, der die Computer und die dahinterstehende Technologie vermeintlich immer ›persönlicher‹ werden lässt. Die Subjekte gewöhnen sich zunehmend an den alltäglichen Umgang mit diesen Technologien – man beginnt Texte auf dem PC zu verfassen, Termine zu verwalten oder komplexere Berechnungen durchzuführen. Aber auch kreative Umgangsformen, wie das Produzieren von Kunst oder Musik, sowie das Spielen werden zunehmend auf verschiedenste Artefakte der Digitaltechnologie übertragen, wovon der Computer das zentralste darstellt. Schließlich halten daneben Inhalte analoger Medien, wie Fotoalben oder Notizbücher, nach und nach Einzug auf die Heimrechner, werden digitalisiert. Dabei zeigt sich spätestens gegen Ende des 20. Jahrhunderts, dass neue Prozesse der Wissensaneignung oder Problemlösung entstehen, innerhalb derer Computer noch stärker zu Fixpunkten der Subjekte werden.³⁷ Kurzum entwickelt sich eine Vernetzung in die Tiefe: Während Computer Daten für oder über das gute Leben liefern, erhalten die Subjekte von der visuellen Massenkultur die zugehörigen Bilder.

Dieser Vernetzung in die Tiefe folgt mit der Phase der *Konnektierung* eine Vernetzung in die Breite. Denn die Subjekte binden sich zwar rasch an die Maschinen – allein schon aufgrund der Arbeiterleichterung, die noch heute in Träumen vom papierlosen Büro oder dem Smart Home sichtbar sind. Doch noch fehlen zwei entscheidende Schritte in Richtung Gegenwart. Die am 29. Oktober 1969 zustande gekommene Verbindung zweier Computer am Stanford Research Institute und der UCLA gilt als Geburtsstunde des heutigen Internets und leitet die Konnektierung ein.³⁸ Als ›Netz der Netze‹ beginnt das Internet langsam aber kontinuierlich verschiedene Rechner und so auch Subjekte miteinander in Ver-

35 Vgl. Kittler 1993a: S. 228.

36 Vgl. Simondon 2011: S. 81.

37 Vgl. Weizenbaum 1977: S. 63.

38 Vgl. Lippe 2013: S. 146.

bindung zu setzen. Ähnlich den Entwicklungen seit Aufkommen der technischen Medien tobt dabei bereits von Beginn an und unter der Oberfläche ein Krieg um die Hegemonie verschiedener Programmiersprachen und Standards, die über das Mögliche entscheiden. Als dann unter Berners-Lee das World Wide Web zum Teil des Internets wird, avanciert es vom Randmedium zum zentralen Bestandteil des Alltags. Neben einer Kommerzialisierung des Netzes,³⁹ die es mehr vom Informationswerkzeug zum ›Unterhaltungsdienstleister‹ werden lässt, führt dies die Gesellschaft in Richtung *global village* und etabliert nach und nach ein polyzyklisches Zeitverständnis – die Möglichkeit, trotz Bindung an die eigene Ortszeit, gleichzeitig virtuell an mehreren Orten zu sein.⁴⁰ Im Hypertext des World Wide Web realisiert sich schließlich ein niemals endender und immer bearbeitbarer Kommunikationsfluss, der zentrales Strukturierungs- bzw. Sortierungssystem für Informationen und zu einer hegemonialen Grundlage der Wissensaneignung wird.⁴¹ Gleichzeitig wird das tatsächliche World Wide Web zusehends beschnitten:⁴² Die Nutzer/innen sehen, durch Algorithmen oder andere Sortierverfahren produziert, meist nur noch spezifische, auf sie zugeschnittene Teile des Netzes. War zu Beginn die Idee des Internets der freie und universelle Informationsaustausch, zielen die Plattformstrukturen zunehmend auch auf die Erhebung von Nutzer/innendaten,⁴³ die am Ende der Generierung von spezifischer, an die *vermeintlichen* Wünsche der Nutzer/innen als Datensubjekte angepasster Werbung dient, welche ihnen Möglichkeiten des guten Lebens präsentiert.⁴⁴

Die Janusköpfigkeit für Subjektivierungsprozesse manifestiert sich insbesondere in den durch das Netz gegebenen Erprobungsräumen für Identitätswürfe. Anfangs werden die virtuellen Welten des World Wide Web durchaus positiv wahrgenommen und scheinen dafür unendliche Möglichkeiten zu beherbergen. Aber es zeigt sich zunehmend, dass die jeweiligen Angebote vermehrt darauf abzielen, Daten zu erfassen, die Rückschlüsse auf mögliche Handlungen und vor allem (Konsum-)Vorlieben der Subjekte ermöglichen, um sie ihnen dann wieder,

39 Vgl. Hefler 2012: S. 133-141.

40 Vgl. Misoch 2004: S. 80-87.

41 Vgl. Bunz 2012: Kap. 2.

42 Zur Bewältigung der Menge von im World Wide Web aufrufbaren Seiten ist man auf Suchmaschinen angewiesen. Je nach Anbieter liefern diese jedoch algorithmenbasiert immer leicht unterschiedliche Ergebnisse, und das damit zusammenhängende ›Seitenranking‹ zeigt modifizierte wie sortierte Ausschnitte (Kapitel 4.1 behandelt diesen Punkt detaillierter).

43 Deutlich wird dies am Beispiel von Cookies: Diese sind im offenen Hypertext Transfer Protocol (HTTP) nicht vorgesehen und werden erst über den mittlerweile eingestellten Netscape-Browser eingeführt sowie zum Standard erhoben. Sie dienen einerseits dazu, das Surfen komfortabler zu machen, andererseits sammeln sie nutzer/innenbezogene Daten, über deren Weiterverwendung meist nur wenig bis nichts bekannt ist (vgl. Meinel/Sack 2004: S. 780).

44 Vgl. Stalder 2016: S. 79-91.

ausgerichtet an den statistischen Daten der anderen, als Werbung oder (Such-)Vorschläge zu präsentieren. Entlang dieser Entwicklungen, als einer Vernetzung in die Breite, hält das Internet über die Heimcomputer Einzug in die privaten vier Wände und die Menschen gewöhnen sich an ein neues Netz, das als vermeintliche ›Spiegelwelt‹⁴⁵ die Gesellschaft begleiten sollte.

Zwar haben diese Formen der Verbindung in die Tiefe und Breite weitreichende Folgen, doch sind die Computer nur eingeschränkt mobil und meist nach wie vor an Kabel gebunden. Wollte man jene ›Spiegelwelt‹ betreten, musste man einen Ort, an dem ein Computer mit Internetzugang stand, aufsuchen. In einer letzten Phase, der *Hybridisierung*, ändert sich dies – die technologischen Entwicklungen ermöglichen nach und nach eine doppelte Vernetzung von on- und offline. Was ab den 1980er Jahren mit dem Mobilfunk beginnt, entwickelt sich stetig weiter und unterwandert spätestens im Jahr 2007 die Vormacht des Personal Computers. Auch hier sind es abermals spezifische, meist technische Standards, die über die Möglichkeiten der Entwicklung entscheiden. Mit dem Weiterausbau des Mobilfunknetzes wird das Mobiltelefon nach und nach zum ständigen Begleiter – rasch auch im Hosentaschenformat –, der als Fluch wie Segen nahezu uneingeschränkte Erreichbarkeit gewährleistet. Spätestens mit der Einführung des iPhones im Jahr 2007 erfährt diese Verschmelzung eine vollkommen neue Stufe. Als ›digitale Taschenmesser‹ sind Smartphones in der Folge immer dabei und beginnen, Funktionen früher getrennter Technologien in sich aufzunehmen.⁴⁶ Die über Computer und Internet entstandene ›Spiegelwelt‹ wird so zentraler Bestandteil sozialer Realität. Man kann mit einem Gerät telefonieren, im Internet surfen, Office- oder andere Anwendungen benutzen, fotografieren und vieles mehr. Die Techniken der Dokumentation des Selbst, die ihren Ausgang vor allem zu Beginn des 20. Jahrhunderts genommen hatten, sind nun vereint auf einem Gerät, das anbietet, die festgehaltenen ›Selbst-Bekanntnisse‹ des eigenen (guten) Lebens zur Kommentierung und Bewertung im Internet freizugeben.

Die hier vorgenommene Darstellung zeigt bereits, trotz ihrer Verknappung, wie sehr Selbst- und Weltverhältnisse einem (medialen) Wandel unterliegen. Im Folgenden geht es darum, gegenwärtige Verhältnisse und ihre ambivalenten Potenziale zu diskutieren. Immer waren es die Möglichkeiten einer (ästhetisch-existenziellen) Freiheit oder einer (disziplinären) Unterwerfung, denen die

45 Dahinter steht die vor allem zu Beginn des World Wide Web hervorgekommene Vorstellung, dass sich mehr und mehr Bereiche der Offline-Welt ins Virtuelle verlagern (vgl. beispielsweise Gelernter 1997).

46 Vgl. Jenkins 2006: S. 15f.: »Media convergence is more than simply a technological shift. Convergence alters the relationship between existing technologies, industries, markets, genres, and audiences. Convergence alters the logic by which media industries operate and by which media consumers process news and entertainment. [...] [C]onvergence refers to a process, not an endpoint.«

Subjekte gegenüberstehen. Immer brachten die neuen technologischen Entwicklungen mit den daraus resultierenden soziokulturellen Praktiken Potenziale einer Regierung des Selbst (im Sinne von Bildung) oder eines Regiert-Werdens hervor.⁴⁷ Im Folgenden gilt es daher, gegenwärtige Ausschnitte dieser Möglichkeiten oder Einschränkungen aufzuzeigen.

4. Medien des guten Lebens?

Wie sich zeigte, sind es Medientechnologien, die das Bild einer Gesellschaft maßgeblich mitprägen. Ebenfalls stellte sich heraus, dass diese Technologien die Subjekte selbst durchdringen. Sie bringen produktive Machtverhältnisse hervor, die für die gegenwärtige, global gewordene Welt zentrale Funktionsprinzipien sind. Für die Gegenwartsgesellschaft lässt sich so betrachtet attestieren, dass Individuen Teile davon zwar subjektiv als hoch kontingente Umwelten erleben, die damit verbundene Kontingenz und Komplexität jedoch objektiv – geleitet durch (technologisierte) Kultur, gleichzeitig individualisierend und norm(-alis-)ierend – zum dominanten Organisationsprinzip werden.⁴⁸ Einheit durch Differenz. Fraglich und Anspruch an Bildung bleibt, zu erkennen, inwiefern diese Technologien es Individuen ermöglichen können, sich zu emanzipieren oder dies einschränken. Im Folgenden werden daher vier ›Mechanismen‹⁴⁹ herauspräpariert, die von zentraler Bedeutung für diese Verhältnisse sind; diese begründen sich aus *Algorithmen*, dem *Social Web*, *Smartphones* und *Apps*. Denn sie bringen spezifische, neue Formen von Selbst- und Weltverhältnissen erst hervor, die genauso, wie sie Freiheit ermöglichen können, im Verdacht stehen, Subjektivierungsprozesse als technokratische Pädagogisierung zu durchdringen.

4.1 Algorithmen

Entlang der Geschichte des Computers und Internets, im Übergang zum vergangenen Jahrhundert, wächst nicht nur die Weltbevölkerungszahl, sondern damit auch die Menge der erhobenen und verfügbaren statistischen Daten. Holleriths Lochkartensystem bietet für die erste Phase eine Lösung; mit der Ausbreitung des

47 Foucaults weitgefasstes Verständnis von Regierung, dem die vorliegenden Überlegungen folgen, zeigt sich als fruchtbar für die Bildungstheorie. Vgl. Foucault 2012a: S. 52: »Der Zustand der Unmündigkeit wird gerade durch diese Beziehung, diese verdorbene Beziehung zwischen der Regierung des Selbst und der Regierung der anderen charakterisiert.«

48 Vgl. Reckwitz 2017: S. 243-271.

49 Dass eine Darstellung im vorgegebenen Kontext nur stark verkürzt erfolgen kann, ist selbstredend. Hauptsächlich dient das Folgende dem Zweck, die ambivalenten Potenziale und Einschränkungen aufzuzeigen, die diese Medientechnologien bereitstellen.

Internets und vor allem des World Wide Web ergeben sich jedoch ähnliche Probleme aufs Neue. Heute kaum noch vorstellbar wurden beispielsweise zu Beginn Websites von Menschen indiziert.⁵⁰ Mit steigender Verbreitung des World Wide Web müssen daher auch neue Mittel und Wege gefunden werden, um die kontinuierlich wuchernden Daten zu bewältigen. Eine Lösung findet sich schnell in der Algorithmisierung⁵¹ – im Fall der Suchmaschinen vor allem im Einsatz von sogenannten Bots. Diese Programme übernehmen rasch die Kartografierung des Internets. Denn als standardisierte Vorgänge können sie problemlos das Menschenmögliche übertreffen. Doch dies ist nur ein kleiner Bereich jener Entwicklungen: Innerhalb des World Wide Web ermöglichen Algorithmen es einerseits, dessen Präsentation an die Gewohnheiten der jeweiligen User/innen anzupassen, aber andererseits werden die tatsächlichen Funktionsprinzipien als wohlgeheute firmeninterne Geheimnisse zu ›Blackboxes der Pandora‹.⁵² Problematisch ist dabei weniger, dass die User/innen auf sie und ihre Datenspuren zugeschnittene Werbungen erhalten, als vielmehr, dass unterschiedliche Nutzer/innen bereits bei einfachen Suchanfragen unterschiedliche Ergebnisse sehen können.⁵³ Hierbei handelt es sich jedoch nur um einen, wenn auch zentralen, Aspekt von Algorithmen im Kontext des Internets. Als basales Funktionsprinzip der fest in der Gesellschaft verankerten Digitaltechnologie durchdringen sie beinahe den gesamten Alltag und implizieren in all ihren Formen noch wesentlich erheblichere Folgen:

Der Algorithmus ist vielmehr Organisationsprinzip des Wissens um den Menschen [...] und er ist zentrale logische Figur des den Menschen als Sinneinheit produzierenden Systems. Dieses Sinnsystem ist universell in seiner Deutungshoheit und unhintergebar. Es ist Referenzpunkt für ›neue Erkenntnisse‹ über den Menschen, Erklärmodelle seiner ›Funktionsweise‹, Ausgangspunkt für die Visionen zukünfti-

50 Vgl. Bunz 2016: S. 27-47.

51 Vgl. Stalder 2016: S. 167f., der Anforderungen an Algorithmen wie folgt definiert: »Erstens müssen die Schritte einzeln und in ihrer Gesamtheit, eindeutig und vollständig beschrieben sein. Dazu ist in der Regel eine formale Sprache notwendig [...]. Zweitens müssen die einzelnen Schritte zusammen praktisch durchführbar sein. Deshalb ist jeder Algorithmus auf den Kontext seiner Realisierung bezogen [...]. Drittens muss eine Handlungsanweisung mechanisch ausführbar sein, damit sie unter unveränderten Voraussetzungen immer dasselbe Resultat zeitigt.«

52 Gemeint ist hierbei ein weites Verständnis von Algorithmen: einerseits das vollumfassende Prinzip der Software, im obigen Fall wären dies beispielsweise bereits die verschiedenen Betriebssysteme, Browser, Plugins, Einstellungen etc. – und andererseits die ›spezifischen‹ Algorithmen, die zum ›komfortableren‹ Surfen im Web beitragen. Zu denken ist hier vor allem an Funktionsmechanismen, die unter anderem das individuelle Surferlebnis beeinflussen, jedoch immer auch Nutzungsdaten (mit-)erheben.

53 Vgl. beispielsweise Pariser 2012: S. 9-28 und zur weiterführenden Diskussion von Google im Allgemeinen Lehmann/Schetsche 2007.

ger Menschen. Dieses Sinnsystem ist ein moderner Mythos. Der Algorithmus ist die Logik dieses Mythos.⁵⁴

Algorithmen beschränken sich nämlich bei weitem nicht nur auf das Internet. Vor allem automatisierte Auswertungsverfahren bringen ›Bilder‹ vom Menschen hervor und zeigen beispielsweise, basierend auf statistischen Standards, wie ein gutes Leben in nahezu allen seinen Facetten auszusehen habe. Inwiefern diese Ergebnisse für die Einzelnen zutreffen mögen, bleibt fraglich, eine allgemeine Orientierung geben sie allemal – mit am deutlichsten wohl in Ausprägungen wie dem Body-Mass-Index, der im Allgemeinen zwar durchaus berechtigt sein mag, im Individualfall jedoch oftmals deutlicher Anpassungen bedarf. Für die Lebenskunst zeigt sich damit, dass die Subjekte mit einer unausweichlichen Problematik konfrontiert sind: Sie sollen oder müssen auf das vertrauen, was ihnen, insbesondere im Internet, durch Algorithmen vorgelegt wird. Dass diese Algorithmen prinzipiell immer zu den ›richtigen‹ Ergebnissen – nicht im technischen Sinne des Programmcodes, sondern im Sinne der Angemessenheit auf der Inhaltsebene verstanden – führen, wird dabei nur selten in Frage gestellt. Dass jedoch am Beginn der Algorithmen Menschen stehen, die diese konzipieren, entwickeln und auch Fehler – auf der Ebene der hinter dem Programmcode stehenden Erwägungen und Entscheidungen – einschleusen, wird gern vergessen.⁵⁵ Denn auch eine/m/r trainierten Leistungssportler/in kann eine App zur Berechnung des Body-Mass-Index vor Augen führen, dass er/sie übergewichtig sei. Diese Form instrumenteller Vernunft kommt so gesehen in aller Doppeldeutigkeit daher: Sie birgt einerseits enormes Potenzial für die Informationssuche, aber unhinterfragt bleibt sie Werkzeug einer Fremddregierung.

4.2 Social Web

Unter dem Begriff Social Web versteht man einen spezifischen Teilbereich des World Wide Web. Es besteht aus

[...] webbasierten Anwendungen, die für Menschen den Informationsaustausch, den Beziehungsaufbau und deren Pflege, die Kommunikation und die kollaborative Zusammenarbeit in einem gesellschaftlichen oder gemeinschaftlichen Kontext unterstützen sowie den Daten, die dabei entstehen [sic!] und den Beziehungen zwischen Menschen, die diese Anwendungen nutzen.⁵⁶

54 Bächle 2015: S. 25.

55 Vgl. Weber 2016.

56 Ebersbach u.a. 2011: S. 35.

Ein weiteres zentrales Merkmal dieser Angebote ist, dass sie niemals fertig sind. Meistens enthalten die Angebote bereits im Namen Angaben, dass sie sich noch in einer Beta-Version – im Entwickler-Jargon vor dem tatsächlichen Rollout – befinden. Sie unterliegen einem kontinuierlichen Wandel, innerhalb dessen Funktionen ergänzt, ersetzt oder entfernt werden, genauso wie sich die Oberflächen stetig ändern – allein schon durch das Füllen mit Inhalten durch die User/innen in ihrer Rolle als ›Prosument/en/innen‹. Teil dieser sich kontinuierlich verändernden Software-Angebote sind vor allem sogenannte *social networking sites* (SNS), wie beispielsweise Facebook. Kennzeichnend ist für diese, dass sie von den einzelnen Nutzer/n/innen mit meist persönlichen Informationen ›gefüttert‹ werden. Gemeinhin erleichtern sie ein In-Verbindung-Bleiben. Zunehmend werden diese Social Media-Plattformen zu Toren ins World Wide Web. Beispielsweise bieten viele Betreiber klassischer Online-Angebote – wie etwa Nachrichtenseiten oder ähnliches –, aber auch Firmen eigene Facebookseiten an, die die User/innen abonnieren können, um den eigenen Feed⁵⁷ mit als lesenswert empfundenen Informationen zu füllen. Wie jedoch diverse Diskussionen⁵⁸ zeigen, ist es das dabei preisgegebene Datenkapital der User/innen, das dazu dient, sie zu erfassen. Am Ende steht dann zielgerichtete Werbung, über die sich solche Seiten meist finanzieren. Auf Seiten der User/innen ergibt sich noch etwas Weiteres. Eben durch diese ›Individualisierung‹ sind auch sie dazu aufgefordert, um die Aufmerksamkeit der anderen zu buhlen, selbst im Feed der anderen – dessen Erscheinungsbild durch Algorithmen⁵⁹ gesteuert wird – zu erscheinen und Anschlusskommunikationen zu erzeugen. Anders formuliert steht dahinter ein Mechanismus, das Selbst der Subjekte zur Marke⁶⁰ zu erheben, die es zu inszenieren gilt, als Teil einer – für die Nutzer/innen – positiv gefärbten Aufmerksamkeitsökonomie:

57 Bei einem Feed oder News-Feed handelt es sich im Fall von Facebook um einen entscheidenden Teil der eigenen Facebookseite. Im Unterschied zu klassischen Push-Medien, wie dem Fernsehen, handelt es sich bei einem Feed um ein Pull-Medium, da die Nutzer/innen selbst darüber entscheiden, welche Seiten oder ›Personen‹ sie abonnieren, deren Neuerungen dann im persönlichen Feed angezeigt werden.

58 Am aktuellsten und detailreichsten beschreibt dies derzeit Daum 2017 in seinem Essay *Das Kapital sind wir. Zur Kritik der digitalen Ökonomie*. Für eine allgemeinere, gesamtgesellschaftliche Untersuchung empfiehlt sich Mau 2017.

59 Vgl. Schmidt 2013: S. 64f.: »Rankingalgorithmen beantworten die Frage: ›Was ist populär?‹ Ähnlichkeitsalgorithmen dagegen beantworten die Frage: ›Was sind andere Dinge, die diesem Objekt ähneln?‹ Die sozialen Medien nutzen beide Algorithmen und ergänzen sie um Daten über das Beziehungsgeflecht eines Nutzers: ›Was mögen meine Freunde?‹

60 Meist läuft dies unter dem Stichwort ›Human Branding‹, einem Begriff, der ursprünglich aus der Viehzucht stammt (vgl. beispielsweise Berndt 2014).

Privatheit dient [...] nicht mehr, wie in der bürgerlichen Gesellschaft, dem Schutz individueller Freiheit und Intimität, zielt sozialisatorisch auch nicht mehr primär auf die Zurichtung öffentlich ausgetragener Konkurrenz, sondern sie wird selbst zur Münze, die auf dem Weg zum ökonomischen Erfolg ins Spiel gebracht wird und eine Steigerung der realen ökonomischen Gewinne bewirkt.⁶¹

Das in den 90er Jahren des vergangenen Jahrhunderts durchaus positiv betrachtete Probieren neuer Identitätsentwürfe im Netz wandelt sich spätestens hier zum möglichst detaillierten Offenlegen der eigenen Person unter dem Paradigma des Gefallens.

Bei all diesen negativen Punkten darf jedoch nicht vergessen werden, dass es Alternativen (wie beispielsweise diaspora*) zu den großen Netzwerken gäbe, die – da nicht in ähnlichen Ausmaßen in der Gesellschaft verankert – oft nur wenig Beachtung finden. Gleichzeitig bietet das Social Web zuvor nie dagewesene Möglichkeiten sozialer Interaktion. Es ermöglicht neue Formen einer Sozialität, die in diesem Sinne bisher nicht vorstellbar waren. Auch Interaktion war in diesen Formen bisher nicht möglich. Das Social Web schafft Plattformen für kulturellen und kreativen Austausch, die ihresgleichen suchen. Die spontane Organisation interessengeleiteter Gemeinschaften oder verschiedener Aktionen im urbanen Raum der Digitalmoderne bieten hierfür mannigfaltige Beispiele und zeigen, wie sich neue ›Gemeinschaftsformen‹ vom Urban Gardening zum Urban Gaming bis hin zu Flashmobs mithilfe des Social Web organisieren lassen.

Mit allen positiven wie negativen Seiten handelt es sich bei diesen neuen Formen des Netzwerkers um neue Subjektivierungsformen. Zwar stehen diese unter ähnlich schwierigen Verhältnissen wie die anderen, jedoch können sie, gut genutzt, große Potenziale bergen.

Dem Menschen der Digitalmoderne, der nicht länger Zentrum, sondern Knotenpunkt sein will, gilt das Netzwerken als wichtiger [als die Vorstellung einer absoluten Autonomie; AS]. Er verknüpft sich mit anderen und sucht neue Bündnisse, und das heißt auch: Er lebt seine Abhängigkeit.⁶²

4.3 Smartphones

Im Gefüge der Medientechnologien ist das Smartphone wohl der zentralste Knotenpunkt. Durch die Entwicklungen des mobilen Internets wurde diese Apparatur zum mobilen Portal dorthin und ist seit knappen zehn Jahren fest im Alltag verankert. Mit dem Smartphone wird aus einem Online-*Gehen* ein Gefühl des

61 Bublitz 2010: S. 177. Siehe dazu auch Hoffarth 2012: S. 225.

62 Rauterberg 2013: S. 145.

Online-Seins. »Online zu sein ist für Menschen unter 25 Jahren somit zu einem Synonym für das Verbundensein mit dem Kosmos des persönlichen Freundes-, Bekannten- und Familien-Netzwerkes geworden.«⁶³ Nie zuvor war Digitaltechnologie so weit verbreitet, so dauerhaft und so nahe am Körper gewesen. Während sich entlang der soziokulturellen Etablierung des Mobiltelefons bereits Körper und Technologie annähern, findet mit den Smartphones eine Habitualisierung statt, die in eine kontinuierliche, mobile wie dynamische Vernetzung führt, die das Subjekt verstärkt zum egozentrierten Knotenpunkt seiner (Um-)Welten werden lässt sowie die Verhältnisse von Nähe und Distanz wie Öffentlichem und Privatem neu codiert.⁶⁴ Die Möglichkeit, mit beinahe allen zu jederzeit zu kommunizieren, Daten auszutauschen oder mindestens in Verbindung zu treten, beinhaltet aber auch neue Formen der Überwachung und Kontrolle. So ist es spätestens mit Aufkommen der Handys stärker möglich, beispielsweise die eigenen Kinder oder Freunde zu kontaktieren, um herauszufinden, wo diese gerade sind, und sich zumindest ein (kleines) Bild darüber zu machen, was diese gerade tun. Das mitgehörte Telefonat verrät dann den oft unfreiwilligen Zuhörer/n/innen private Details, die nicht für sie bestimmt sind – allesamt Möglichkeiten und Probleme, die durch Smartphones noch gravierend erweitert werden. Der Funktionsumfang der Smartphones, mit ihren Fähigkeiten, biografische Erlebnisse zu dokumentieren und zu teilen, macht sie daher zu ambivalenten Gadgets.⁶⁵ Sie bergen einerseits enorme Potenziale für ästhetisch-existenzielle Subjektivierungspraxen, genauso wie ihnen andererseits immer ein Hauch disziplinäre innewohnen. Sie können genauso kreative Ausdruckspraktiken hervorbringen, wie sie Tools einer kontinuierlichen Selbst- und Fremdüberwachung sein können. Sie können zu neuen Umgangsweisen mit Welt und Menschen führen und genauso Druck ausüben, mitzumachen oder den Anschluss nicht zu verlieren. Bezogen auf die Rolle des Smartphones als das Gadget des 21. Jahrhunderts liegt es auf Seiten der User/innen, über die Art der Nutzung zu entscheiden. Denn Smartphones behalten trotz aller positiver Seiten das Potenzial, auch Distinktionsmarker und ein Begehrt, das weitere Begehren⁶⁶ erst hervorbringen kann, zu sein.

4.4 Apps

Apps bilden, neben den Daten der User/innen, die zentralen Inhalte auf den Festplatten der Smartphones. Sie sind oftmals keine genuinen Bestandteile des jeweiligen mobilen Betriebssystems, sondern müssen gesondert installiert wer-

63 Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2014: S. 71.

64 Vgl. beispielsweise Höflich/Kircher 2010.

65 Vgl. Baudrillard 2015: S. 163-167.

66 Vgl. Böhme 2016: S. 27.

den. Problematisch erweist sich dabei, dass diese Installation über App Stores erfolgt. Denn erst auf den zweiten Blick wird sichtbar, dass es sich dabei, ähnlich den Betriebssystemen, um voneinander abgesonderte Ökosysteme handelt. Zwar finden sich Apps, allein wenn man auf die Kategorien innerhalb der App Stores blickt, für nahezu alle Bereiche des Alltags, doch gehen damit einige Besonderheiten einher: Einerseits herrscht innerhalb der jeweiligen Stores eine Vorherrschaft um Positionierungen an der Spitze der App-Ranglisten. Denn sind Apps erst einmal gut gerankt, erscheinen sie bei Suchanfragen an vorderster Stelle, von der sie durch neuere – vielleicht bessere Apps – nur schwer zu verdrängen sind. Andererseits handelt es sich bei diesen Apps um eine Form kultureller Skripte mit Speicherfunktion: Sie kommen nicht nur als Lösungsmöglichkeiten für Alltagsprobleme daher, sondern bieten auch die Möglichkeit, Alltag zu dokumentieren, zu konservieren und zu bearbeiten. Dies bedeutet letzten Endes nichts anderes, als dass sie mit Daten der User/innen versorgt werden wollen. Daten, die einerseits wieder der Erfassung von Aktivitäten dienen und andererseits ›freie‹ und kreative Spielräume im Umgang mit ihnen ermöglichen. Hinzu kommt, dass diesen Apps eine Filterfunktion innewohnt. Sie beschneiden, wie beispielsweise auch Facebook, das tatsächliche Internet und legen den User/n/innen nur partielle, auf die Apps zugeschnittene Versionen davon vor. Ebenfalls ambivalent ist dann die Funktion solcher Apps als ›Kulturprogramme‹ zu betrachten: Denn sie sind nicht nur größtenteils auf die Daten der User/innen angewiesen, sondern speisen sich auch aus Datensätzen, die sie diesen meist automatisiert zur Verfügung stellen, oder generieren selbst kulturelle Handlungsmuster respektive Skripte, an die sich die User/innen anpassen sollen. Hierbei lassen sich vier hegemoniale Prinzipien unterscheiden, die die meisten Apps teilen und nicht trennscharf voneinander abgrenzbar sind.

Erstens dienen diese Apps der Vernetzung. Apps wie beispielsweise der Facebook-Messenger oder WhatsApp werden für die private und teilweise öffentliche Kommunikation genutzt und können zu einem Druck führen, an dieser Kommunikation dauerhaft teilzunehmen.⁶⁷ Durch suggerierte Anwesenheit entsteht so ein milder Zwang, immer up to date zu bleiben, weiterzukommunizieren, ohne dass bekannt ist oder sich mit Hilfe der oftmals sehr umfangreichen und komplexen Datenschutzerklärungen vergegenwärtigt wird, was mit den Inhalten geschieht respektive wie diese weiterverarbeitet werden. *Zweitens dienen diese Apps der Individualisierung und Normierung.* Denn die Alltagskultur stellt (natürlich auch über den App-Bereich hinaus) Handlungsmodelle oder Werte und Normen zur Verfügung, an denen sich die Subjekte im Privaten orientieren können und/oder sollen. Besonders problematisch ist die damit verbundene Möglichkeit, sich selbst aufgrund seiner Positionierung und seines Engagements zur Norm zu

67 Vgl. kritisch zur Diskussion um digitale Kommunikation Han 2016: S. 97-99.

erheben. Denn das subjektiv als individuell Empfundene wird so Teil einer geforderten Norm, die durch die Preisgabe der eigenen Daten gegenüber einer teil-anonymen Öffentlichkeit vorgelegt wird. Beispiele finden sich hierfür zahlreiche, neben verschiedenen Hashtags wie »#wokeuplikethis«, »#pilatesorpizza« oder »#workoutwednesday« gibt es vielerlei zahlreiche Challenges innerhalb der Social Web-Apps, die User/innen dazu auffordern, ihr eigenes Verhalten foto- oder videografisch zu dokumentieren und zur Bewertung hochzuladen. *Eng damit zusammen hängt das dritte Prinzip, die körperliche Performance.* Verschiedene Apps nutzen die Funktionen der Smartphones, um das Selbst zu vermessen. Vor allem der physische Zustand kommt dabei zum Tragen und kann beispielsweise in verschiedenen Fitness-Apps wieder an besagtes Publikum preisgegeben werden.⁶⁸ Aber auch bezüglich Liebe und Sexualität finden sich verschiedene Apps, die hierunter fallen – insbesondere in Dating-Apps lässt sich ein Wettbewerbsprinzip ausmachen, das es erfordert, innerhalb von ein paar Sekunden genügend Aufmerksamkeit des virtuellen Gegenübers zu erhaschen, um nicht »weggewischt« zu werden.⁶⁹ Die Präsentation, Gestaltung und Pflege eines gesunden Körpers oder guten Lebens, einen Eindruck zu hinterlassen, stehen im Mittelpunkt. *Das letzte Prinzip ist Konsum.* Denn bei nahezu allen dieser Apps, die auf irgendeine Art der Interaktion ausgerichtet sind oder ohnehin ein Bewertungssystem bereitstellen, geht es nicht nur darum, zu entdecken, sondern auch, entdeckt zu werden, sich selbst zu vermarkten und »konsumierbar« zu machen. Weitergedacht wird ein optimiertes Konsumieren unterstützt, das, algorithmisch getrieben, Zufälle ausgrenzt. Was einerseits nichts Schlimmes sein muss, denn ein »vielleicht könnte Sie das auch interessieren« kann durchaus hilfreich sein, aber eine zufällige Entdeckung findet darin keinen Platz mehr. Andererseits geht es weniger um die Befriedigung von Bedürfnissen als vielmehr um die kontinuierliche Herausbildung neuer Begehren.

Die Inhalte der Apps liefern als kulturelle Skripte den Subjekten Gesprächsthemen und Handlungsmuster, die sowohl individualisierend als auch normierend wirken. Wie hochgradig ambivalent die Potenziale für oder gegen »ein gutes Leben« sind, zeigte sich genauso anhand von Algorithmen, dem Social Web und Smartphones. Auf diese Potenziale und Ambivalenzen vorzubereiten sowie

68 Vgl. Mämecke 2016.

69 Bei der Mobile Dating-App Tinder werden den User/n/innen zunächst nur der Name und ein Bild potenziell interessierter Partner/innen gezeigt. Mit einem »Rechtswisch« bekundet man Interesse, mit einem »Wisch« nach links das Gegenteil. Die User/innen haben so gesehen zunächst nur einen Augenblick Zeit, das Interesse der anderen zu wecken, da es bei einem nichtgefallenden Profilbild eher unwahrscheinlich ist, dass die User/innen es antippen, um genauere Informationen (mehr Bilder, gemeinsame Freund/e/innen und Interessen) zu erhalten.

Subjekte wenigstens ein bisschen mehr zu unterstützen, bleibt alte Aufgabe der Pädagogik in neuen Gewändern.

5. Kann es ein richtiges Leben im Privaten geben?

Nach diesen kurzen Darstellungen zeichnet sich ein ambivalentes Bild über die Lebenskunst der Gegenwart. Es zeigte sich, dass Subjektivierungsprozesse gravierend von Medientechnologien durchdrungen und beeinflusst sind. Ebenfalls wurde sichtbar, dass diese Medientechnologien zwar von Menschenhand geschaffen sind, jedoch oftmals den Prinzipien einer marktkonformen instrumentellen Vernunft folgen. Wollte man den Subjekttypus konturieren, der hier hervorgebracht werden soll, könnte man vorschnell kulturpessimistische Haltungen einnehmen. Denn als Definitionsversuch ließe sich festhalten, dass die Subjekte aufgefordert sind, eigenverantwortlicher Teil eines distribuierten, auf Optimierung und Wachstum ausgerichteten Netzwerks zu sein, und sich diesem permanent-vernetzend produktiv-unternehmerisch bekennen sollen. Sie stehen also einer neoliberalen Subjektivierungsform gegenüber, die nicht nur für das Internet, sondern auch im Alltag gilt und am Ende darauf abzielt, funktionale, aber notfalls eben austauschbare und damit konkurrierende Kräfte zu produzieren. Wie hoch diesbezüglich die Anforderungen an Bildung und Erziehung sind, steht außer Frage. Lebenskunst wäre demgemäß, die technologisch produzierten Entwürfe des ›guten Lebens‹ als solche zu erkennen, reflexiv-produktiv für sich zu nutzen oder gegebenenfalls auch zu verwerfen. Denkt man an das eingangs untersuchte Zitat Adornos, lässt dies auch einen Funken Hoffnung aufkeimen. Und noch größer wird dieser Funke, wenn man Adornos Aussage über das gute Leben aus seiner Vorlesung zur Moralphilosophie im Hinterkopf hat:

Man sollte [,] [...] soweit es nur irgend möglich ist, so leben, wie man in einer befreiten Welt glaubt leben zu sollen, gleichsam durch die Form der eigenen Existenz, mit all den unvermeidbaren Widersprüchen und Konflikten, die das nach sich zieht, versuchen, die Existenzform vorwegzunehmen, die die eigentlich richtige wäre. Dieses Bestreben ist notwendig zum Scheitern und zum Widerspruch verurteilt, aber es bleibt nichts anderes übrig, als diesen Widerspruch bis zum bitteren Ende durchzumachen. Die wichtigste Form, die das heute hat, ist der Widerstand [...].⁷⁰

70 Adorno 1957, zitiert nach Schweppenhäuser 2016: S. 220.

Literatur

- Adorno, Theodor W. 2003: *Minima Moralia. Reflexionen aus dem beschädigten Leben*. Frankfurt a.M.
- Bächle, Thomas Christian 2015: *Mythos Algorithmus. Die Fabrikation des computerisierbaren Menschen*. Wiesbaden.
- Baudrillard, Jean 2015: *Die Konsumgesellschaft. Ihre Mythen, ihre Strukturen*. Wiesbaden.
- Bauman, Zygmunt 2009: *Leben als Konsum*. Hamburg.
- Beer, Raphael 2016: *Erkenntnis und Gesellschaft. Zur Rekonstruktion des Subjekts in emanzipatorischer Absicht*. Wiesbaden.
- Beer, Raphael 2014: *Das Subjekt im Wandel der Zeit*. In: Carstensen, Tanja u.a. (Hg.): *Digitale Subjekte. Praktiken der Subjektivierung im Medienumbruch der Gegenwart*. Bielefeld, S. 215-272.
- Berndt, Jon Christoph 2014: *Die stärkste Marke sind Sie selbst! Schärfen Sie Ihr Profil mit Human Branding*. München 5., überarbeitete und erweiterte Aufl.
- Böhme, Gernot 2016: *Ästhetischer Kapitalismus*. Berlin.
- Bröckling, U. 2013: *Anruf und Adresse*. In: Gelhard, Andreas u.a. (Hg.): *Techniken der Subjektivierung*. München, S. 49-59.
- Bublitz, Hannelore 2010: *Im Beichtstuhl der Medien. Die Produktion des Selbst im öffentlichen Bekenntnis*. Bielefeld.
- Bunz, Mercedes 2016: *Vom Speicher zum Verteiler – Die Geschichte des Internet*. Berlin 3. Aufl.
- Bunz, Mercedes 2012: *Die stille Revolution*. Berlin.
- Daum, Timo 2017: *Das Kapital sind wir. Zur Kritik der digitalen Ökonomie*. Hamburg.
- Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2014: *DIVSI U25-Studie. Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in der digitalen Welt*. URL: <https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2014/02/DIVSI-U25-Studie.pdf> (zuletzt abgerufen am: 15.03.2019).
- Dörpinghaus, Andreas 2015: *Theorie der Bildung. Versuch einer »unzureichenden« Grundlegung*. In: *Zeitschrift für Pädagogik*. 61.4., 2015, S. 464-480.
- Dörpinghaus, Andreas/Uphoff, Ina Katharina 2011: *Grundbegriffe der Pädagogik*. Darmstadt.
- Ebersbach, Anja u.a. 2011: *Social Web*. Konstanz 2., völlig überarbeitete Aufl.
- Flusser, Vilém 2008: *Medienkultur*. Frankfurt a.M. 5. Aufl.
- Foucault, Michel 2015: *Die Wahrheit und die juristischen Formen*. Frankfurt a.M. 4. Aufl.
- Foucault, Michel 2012a: *Die Regierung des Selbst und der anderen. Vorlesungen am Collège de France 1982/83*. Frankfurt a.M.
- Foucault, Michel 2012b: *Die Sorge um sich. Sexualität und Wahrheit 3*. Frankfurt a.M. 11. Aufl.

- Foucault, Michel 2007a: *Die Sorge um die Wahrheit*. In: Defert, Daniel u.a. (Hg.): *Ästhetik der Existenz. Schriften zur Lebenskunst*. Frankfurt a.M., S. 226-238.
- Foucault, Michel 2007b: *Technologien des Selbst*. In: Defert, Daniel u.a. (Hg.): *Ästhetik der Existenz. Schriften zur Lebenskunst*. Frankfurt a.M., S. 287-317.
- Foucault, Michel 2007c: *Eine Ästhetik der Existenz*. In: Defert, Daniel u.a. (Hg.): *Ästhetik der Existenz. Schriften zur Lebenskunst*. Frankfurt a.M., S. 280-286.
- Foucault, Michel 2007d: *Über sich selbst schreiben*. In: Defert, Daniel u.a. (Hg.): *Ästhetik der Existenz. Schriften zur Lebenskunst*. Frankfurt a.M., S. 137-154.
- Foucault, Michel 2005a: *Die Maschen der Macht*. In: Defert, Daniel u.a. (Hg.): *Analytik der Macht*. Frankfurt a.M., S. 220-239.
- Foucault, Michel 2005b: *Die Ethik der Sorge um sich als Praxis der Freiheit*. In: Defert, Daniel u.a. (Hg.): *Analytik der Macht*. Frankfurt a.M., S. 274-300.
- Foucault, Michel 1983: *Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit 1*. Frankfurt a.M.
- Gelernter, David 1997: *Gespiegelte Welten im Computer*. München.
- Han, Byung-Chul 2016: *Die Austreibung des Anderen. Gesellschaft, Wahrnehmung und Kommunikation heute*. Frankfurt a.M. 2. Aufl.
- Heßler, Martina 2012: *Kulturgeschichte der Technik*. Frankfurt a.M.
- Heydorn, Heinz-Joachim 1972: *Zu einer Neufassung des Bildungsbegriffs*. Frankfurt a.M.
- Höflich, Joachim/Kircher, Georg 2010: *Handy – Mobile Sozialisation*. In: Vollbrecht, Ralf/Wegener, Claudia (Hg.): *Handbuch Mediensozialisation*. Wiesbaden, S. 278-286.
- Hoffarth, Britta 2012: *Dispositiv 2.0. Wie Subjekte sich im Web 2.0 selbst und gegenseitig regieren*. In: Dreesen, Philipp u.a. (Hg.): *Mediendiskursanalyse. Diskurse – Dispositive – Medien – Macht*. Wiesbaden, S. 207-227.
- Jenkins, Henry 2006: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York.
- Kittler, Friedrich 1993a: *Es gibt keine Software*. In: Kittler, Friedrich (Hg.): *Draculas Vermächtnis. Technische Schriften*. Leipzig, S. 169-188.
- Kittler, Friedrich 1993b: *Geschichte der Kommunikationsmedien*. In: Huber, Jörg/Müller, Alois M. (Hg.): *Raum und Verfahren. Interventionen*. Basel, S. 169-188.
- Lehmann, Kai/Schetsche, Michael (Hg.) 2005: *Die Google-Gesellschaft. Vom digitalen Wandel des Wissens*. Bielefeld 2., unveränderte Aufl.
- Lippe, Wolfram 2013: *Die Geschichte der Rechenautomaten. Von der Entwicklung der Hardware bis zum WWW*. Berlin.
- Mämecke, Torben 2016: *Die Statistik des Selbst – Zur Gouvernementalität der (Selbst) Verdattung*. In: Selke, Stefan (Hg.): *Lifelogging. Digitale Selbstvermessung und Lebensprotokollierung zwischen disruptiver Technologie und kulturellem Wandel*. Wiesbaden, S. 97-125.
- Makropoulos, Michael 2008: *Theorie der Massenkultur*. München.

- Mau, Steffen 2017: *Das metrische Wir. Über die Quantifizierung des Sozialen*. Berlin.
- Meinel, Christoph/Sack, Harald 2004: *WWW. Kommunikation, Internetworking, Web-Technologien*. Berlin.
- Menke, Christoph 2003: *Zweierlei Übung. Zum Verhältnis von sozialer Disziplinierung und ästhetischer Existenz*. In: Honneth, Axel/Saar, Martin (Hg.): *Michel Foucault. Zwischenbilanz einer Rezeption. Frankfurter Foucault-Konferenz 2001*. Frankfurt a.M., S. 283-299.
- Misoch, Sabina 2004: *Identitäten im Internet. Selbstdarstellung auf privaten Homepages*. Konstanz.
- Mittelmeier, Martin 2013: *Adorno in Neapel. Wie sich eine Sehnsuchtslandschaft in Philosophie verwandelt*. München.
- Pariser, Eli 2012: *Filter Bubble. Wie wir im Internet entmündigt werden*. München.
- Paul, Gerhard 2016: *Das visuelle Zeitalter. Punkt und Pixel*. Göttingen.
- Raulff, Ulrich 2003: *Die Minima Moralia nach fünfzig Jahren. Ein philosophisches Volksbuch im Spiegel seiner frühen Kritik*. In: Bernard, Andreas/Raulff, Ulrich (Hg.): *Theodor W. Adorno. »Minima Moralia« neu gelesen*. Frankfurt a.M., S. 123-131.
- Rauterberg, Hanno 2013: *Wir sind die Stadt! Urbanes Leben in der Digitalmoderne*. Berlin 2. Aufl.
- Reckwitz, Andreas 2017: *Die Gesellschaft der Singularitäten. Zum Strukturwandel der Moderne*. Berlin 4. Aufl.
- Reckwitz, Andreas 2012: *Das hybride Subjekt. Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne*. Weilerswist 2. Aufl.
- Reckwitz, Andreas 2007: *Die historische Transformation der Medien und die Geschichte des Subjekts*. In: Ziemann, Andreas (Hg.): *Medien der Gesellschaft – Gesellschaft der Medien*. Konstanz, S. 89-107.
- Ricken, Norbert 2013: *Zur Logik der Subjektivierung. Überlegungen an den Rändern eines Konzepts*. In: Gelhard, Andreas (Hg.): *Techniken der Subjektivierung*. München, S. 29-47.
- Saar, Martin 2013: *Analytik der Subjektivierung. Umriss eines Theorieprogramms*. In: Gelhard, Andreas u.a. (Hg.): *Techniken der Subjektivierung*. München, S. 17-27.
- Schmidt, Jan-Hinrik 2013: *Social Media*. Wiesbaden.
- Seneca, Lucius Annaeus 2015: *Von der Gemütsruhe*. In: Jaerisch, Peter (Hg.): *L. Annaeus Seneca. Vom Glückseligen Leben und andere Schriften*. Stuttgart, S. 30-64.
- Schmid, Wilhelm 2012: *Philosophie der Lebenskunst. Eine Grundlegung*. Frankfurt a.M. 12. Aufl.
- Schmid, Wilhelm 2000: *Auf der Suche nach einer neuen Lebenskunst. Die Frage nach dem Grund und die Neubegründung der Ethik bei Foucault*. Frankfurt a.M.
- Schweppenhäuser, Gerhard 2016: *Ethik nach Auschwitz. Adornos negative Moralphilosophie*. Wiesbaden 2., überarbeitete Aufl.

- Simondon, Gilbert 2011: *Die technische Einstellung*. In: Hörl, Erich (Hg.): *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*. Berlin, S. 73-109.
- Stalder, Felix 2016: *Kultur der Digitalität*. Berlin.
- Tomasello, Michael 2009: *Die Ursprünge der menschlichen Kommunikation*. Frankfurt a.M.
- Völker, Clara 2010: *Mobile Medien. Zur Genealogie des Mobilfunks und zur Ideengeschichte von Virtualität*. Bielefeld.
- Weber, Sara 2016: *Diskriminierung. Wenn Algorithmen Vorurteile haben*. In: *sueddeutsche.de*. 15.01.2016. URL: www.sueddeutsche.de/digital/diskriminierung-wenn-algorithmen-vorurteile-haben-1.2806403 (zuletzt abgerufen am: 15.03.2019).
- Weizenbaum, Joseph 1977: *Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft*. Frankfurt a.M.