

Aus:

RAMÓN REICHERT

Amateure im Netz

Selbstmanagement und Wissenstechnik im Web 2.0

Oktober 2008, 246 Seiten, kart., zahlr. z.T. farb. Abb., 24,80 €, ISBN
978-3-89942-861-2

Erstmals für den deutschsprachigen Raum untersucht dieses Buch die Medialisierung des Alltags in Online-Tagebüchern, Weblogs und Webportalen. Spätestens seit dem Aufkommen sozialer Portale wie MySpace, Facebook und Xing sowie mit der Etablierung user/-innengenerierter Online-Formate wie YouTube, Flickr und Wikipedia kristallisieren sich im Internet neuartige diskursive, mediale, visuelle und technische Verfahrensweisen heraus. Der Band analysiert die sozialen Spielregeln der neuen Repräsentationspolitik und hybriden Wahrnehmungskultur. Dabei verfolgt er das Anliegen, die medien-spezifischen Prozeduren sozialer Normalisierung und Subjektkonstitution im Spannungsfeld zwischen 'begeisterter' Selbstdarstellung und 'verinnerlichten' Kontrolldiskursen aufzuzeigen.

Ramón Reichert (Dr. phil.) lehrt zzt. Medientheorie an der Kunstuniversität Linz. Seit 2006 ist er Key Researcher am Institut Europäische Geschichte und Öffentlichkeit der Ludwig Boltzmann Gesellschaft, Wien; 2008/09 ist er Research Fellow am Internationalen Forschungszentrum Kulturwissenschaften (IFK) in Wien.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/ts861/ts861.php

Inhalt

I. Das Zusammenspiel von Selbstmanagement, Wissenstechniken und kulturellen Formationen.	
Eine Einleitung	7
1.1 Web 2.0	8
1.2 Medialer Konvergenzraum und kollektive Wissensallmende	11
1.3 Ein Prototyp liberaler Regierungstechnologie	13
1.4 Die soziale Morphologie des Netzes	14
1.5 Theatralisches Paradigma und digitales Paradigma	15
1.6 Soziale Tektonik technischer Medienumbrüche	18
1.7 Selbstmanagement	19
1.8 Wissenstechniken	22
1.9 Kulturelle Formationen	23
1.10 Die Medien als soziale Institution	26
1.11 Die kulturellen Praktiken der Medienaneignung	27
1.12 Selbstpraktiken, Wissensapparate, Kulturtechniken	33
2. Selbstmanagement	37
2.1 Erzählökonomie im Web 2.0	47
2.2 Biografiearbeit auf Aufmerksamkeitsmärkten	60
2.3 Prosumer Cultures	66
2.4 Normalisierung der Lebensstile	70
3. Wissenstechniken	87
3.1 Die Wissensmedien der Social Software	92
3.2 E-Formulare als Regulative biografischer Wissenserfassung	95
3.3 Profiling und Behavioral Targeting	101
3.4 Populäre Evaluation	105
3.5 Das Portfolio und die Ausweitung der Bewerbungskultur	112
3.6 Feedbacksysteme im Dating Management	124
3.7 Testen und Trainieren	130
3.8 Matching und Assessment	137
3.9 Postdisziplinäre Wissenstechniken	150
3.10 Mapping und Remapping	154

4. Kulturelle Formationen	169
4.1 Gaming Government	171
4.2 Civilization zwischen Technology Tree und Master Narrative	174
4.3 Kontrollskripte im Controltainment	178
4.4 Gouvernamentalität und Hypermediatisierung	184
4.5 Machinima	190
4.6 Slash Fiction	194
4.7 »The Sims: Grandmothers are cooler than trolls«	204
4.8 Wikipedia als Protagonist des Netzwerkkapitalismus	209
4.9 Amateure als kulturelle Ressource	215
Literatur	221
Gameografie	241

1. Das Zusammenspiel von Selbstmanagement, Wissenstechniken und kulturellen Formationen. Eine Einleitung

Weblogs, Community-Seiten, Wikis, Pod- und Videocasts sind ein Phänomen alltagskultureller Kommunikation. Die exponentielle Verbreitung moderner Informationstechnologien und die neuen Vernetzungsstrukturen im Internet erlauben kollektive Beziehungen, die vorher unmöglich waren. Damit einhergehend ist eine spezifische Medienkultur der Selbstpraktiken entstanden, die vielfach die Form von Selbstführung und Bekenntnis, von Buchführung und akribischem Leistungsvergleich, von experimentellem Selbstverhältnis und Selbstinszenierung als ästhetische Praxis, annimmt. Die Diskurse der Selbstaufmerksamkeit und Selbstbeobachtung sind tief in den Alltag eingedrungen und haben dazu geführt, dass es heute alltäglich und selbstverständlich ist, wenn die unterschiedlichsten Menschen in Medienöffentlichkeiten bereitwillig über sich selbst Auskunft geben und sich damit als Objekt der Betrachtung in Szene setzen.

Die neuen Ausdifferenzierungen der digitalen Kommunikation sind von einem emphatischen Individualitätskonzept geprägt: Weblogs, Wikis und soziale Netzwerkseiten fungieren als subjektzentrierte Praktiken und Machtverhältnisse, die von den Internetnutzern die Bereitwilligkeit abverlangen, immer mehr Informationen und Daten über ihre Person und ihr Leben zu veröffentlichen, die jederzeit und weltweit mittels Netzrechner abgerufen werden können. Der allgemeinen Gegenwartstendenz zur Mediatisierung des Alltäglichen kommt die neue Praxis der autobiografischen Selbstthematization auf den Aufmerksamkeitsmärkten des Internet entgegen. Sie haben einen Trend gesteigerter Visibilitätszwänge etabliert, der heute jenseits der klassischen Bildungseliten alle Schichten erfasst. Der verzweigte Diskurs der Selbstthematization verlangt von jedem einzelnen die *Bereitschaft*, die neuen medialen Formen der Selbstdarstellung zu erlernen, zu beherrschen und weiterzuentwickeln. Der Boom, sich selbst in Bekenntnisformaten auszustellen, hat wesentlich zur *Normalisierung* von Visibilitätszwängen beige-

tragen. Im beweglichen Feld rechnergestützter Datengewinnung und -verarbeitung nehmen sowohl Visualisierungstechniken zur Wissensproduktion und Wahrnehmungskonstitution als auch Programme zur Auswertung und Archivierung digitaler Nutzung einen zusehends größeren Raum ein (z.B. die Retrieval-Modi *sorting, counting, ranking, marking*). In welchem Verhältnis stehen diese computerbasierten Darstellungstechniken, Wissensrepräsentationen und Normierungsverfahren von Aufmerksamkeit mit der Ausprägung agonaler Subjektkonstitutionsprozesse?

Die Vielfalt partieller und pluraler Selbstentwürfe im Netz entfaltet eine Wirkkraft, die nicht nur die Bedingungen der konstruktiven Bestimmung des Subjekts tangiert; sie erfordert auch die theoretische Selbstreflexion eines entgrenzenden begrifflichen Denkens der neuen Medien. Es wird damit eine Perspektive nahe gelegt, entlang derer transdisziplinäre Thesen aus den Bereichen der Subjekttheorie, der Cultural Studies, der Medienwissenschaft, der Diskursanalyse, der Postcolonial Studies und der Queer Theory entwickelt werden können.

1.1 Web 2.0

Tim O'Reilly und Dale Dougherty vom Computer-Fachverlag O'Reilly haben im Jahr 2004 mit dem »Web 2.0« einen Trendbegriff für die Entwicklung neuer digitaler Medienformate und Kommunikationstechnologien geschaffen. Seither wird das Web 2.0 in den öffentlichen Debatten oft als »Netz der Amateure« und »neues Mitmach-Netz« bezeichnet. Dieser medienkulturelle Populismus stellt die Handlungsfähigkeit der Social Software als »die« Ermöglichung eines »ungehinderten« Austausches von Informationen, einer »schrankenlosen« Partizipation und einer »hierarchiefreien« Kollaboration nach dem Prinzip des *peer-to-peer* in Aussicht.

Die Mehrzahl der Web-2.0-Gründungs narrative entwickelt ihre Argumentation auf der Basis *technisch* begründeter Sozialutopien. Sie propagieren, dass die neuen Vernetzungsstrukturen im Internet die konventionelle Sender-Empfänger-Struktur, welche die technischen Massenmedien des 20. Jahrhunderts noch kennzeichnete, endgültig aufheben würden. Mittlerweile hat die Mediatisierung der sozialen Alltagspraxis eine affirmative Medienberichterstattung hervorgebracht, welche die Handlungsfähigkeit der Konsumenten und Konsumentinnen im Netz mehr oder weniger unkritisch überhöht: Im Jahr 2003 wurde das »Weblog« in den USA zum Wort des Jahres ernannt; und 2005 rief die BBC das Jahr des »Digitalen Bürgers« aus; und im darauffolgenden Jahr kürte das Time Magazin das »You« zur »Person des Jahres«. Blogs¹, Wikis² und

1. Das Weblog (ein Neologismus, der sich aus »Web« und »Log« zusammensetzt) besteht aus einer Kombination von Kommentaren, Found Footage aus dem Netz, Tagebuch-Einträgen, Aphorismen, Notizen und Essays und dient überwiegend der Unterhaltung und der persönlichen Selbstdarstellung im Internet.

2. Ein Wiki archiviert Webseiten, die von den Benutzerinnen und Benutzern nicht

soziale Netzwerkseiten³ haben einen maßgeblichen Einfluss auf die Wahrnehmungskultur der Selbstdarstellung. Soziale Netzwerkseiten wie *MySpace*, *Xing* (*OpenBC*), *Facebook*, kooperative und kollaborative Softwaretechnologien für das Informations- und Wissensmanagement wie *Wikipedia*, soziale Bookmarkmanager wie *del.icio.us*, *Furl*, *Mister Wong*, 3D-Rollensimulationen wie *Second Life*, *The Sims*, Foto- und Video-Sharing-Portale wie *YouTube*, *sevenload.de*, *Flickr*, Literaturverwaltungen wie *LibraryThing.com*, *BibSonomy*, *CitULike*, Office Suites wie *ThinkFree*, *Google Mail*, *Google Docs*, *Spreadsheets*, *EchoSign*, *Zoho*, personalisierte Startseiten wie *My.Yahoo*, *Netvibes*, *Surprglu* oder Karten wie *Google Maps*, *Google Earth*, *World Wind 1.3* und *Twittervision* werden heute als neuer Trend in der Globalisierung des Internets präsentiert.

Mit den Web-2.0-Technologien haben sich ›anwenderfreundliche‹ Softwarelösungen etabliert, die auch ›unerfahrene‹ User/-innen in die Lage versetzen sollen, ihre ›Do-It-Yourself-Strategien zu verfolgen und multimediale Formate im Internet zu publizieren. Mit der Verbreitung der Social Software ist ein bewegliches diskursiv-operatives Netz entstanden, denn Nutzer/-innen verstehen sich weniger als passiv Konsumierende, sondern verorten sich vielmehr als aktiv ermächtigende Subjekte in Amateur- und Subkulturen. Die Medienamateure von heute sind multimedial versiert, erstellen ihr persönliches Profil in sozialen Netzwerken, beteiligen sich aktiv an Forendiskussionen, nutzen das Web Content Management zur Selbsterzählung und Selbstinszenierung, engagieren sich als Netzwerker/-innen in den Clubs der Gated Communities, checken den Webtraffic ihres bei YouTube upgeloadeten Videos, verknüpfen Netzwerk-Hyperlinks, posten ihre Artikel, Fotos, Musik, Grafiken, Animationen, Hyperlinks, Slide Shows, Bücher-, CD- und Software-Rezensionen, kommentieren den Relaunch ihrer Fansites, verschicken selbst gestaltete E-Cards, updaten ihr Online-Diary, changieren zwischen unterschiedlichen Rollenstereotypen in Online-Games, leisten gemeinnützige Arbeit als Bürgerjournalisten, exponieren Privates und Vertraulichkeiten und nutzen hierfür alle angebotenen synchronen als auch asynchronen Formen der computervermittelten Kommunikation: E-Mail, Foren, Chat, Instant-Messages (vgl. Kap. 2.1).

Die Abkehr vom dezentralisierten Web ›sozial isolierter‹ Individuen und die Hinwendung zum sozialen Web sich ›aktiv vernetzender‹ Gemeinschaften hat zu kontroversiell geführten Debatten um den Stellenwert dieser neuen Selbstpraktiken im Netz geführt. Der Web-2.0-Diskurs oszilliert zwischen zwei Argumentationslinien: Der emanzipatorische *Befreiungsdiskurs* erwartet von der Kommunikationskultur internetbasierter Sozialräume eine demokratische Transformation sozialer Beziehungen und produziert Visionen von

nur gelesen, sondern auch online geändert werden können. Wikis ermöglichen es verschiedenen Autorinnen und Autoren, gemeinschaftlich an Texten zu arbeiten.

3. Soziale Netzwerkseiten (Social Networking Sites) sind Internetplattformen zur Bildung von sozialen Netzwerken. Mitglieder von Social Networking Sites können ein Profil anlegen und Kontakte zu anderen Bekannten, Freunden, Kollegen und Mitarbeitern pflegen. Unter anderem besteht die Möglichkeit, Fotoalben anzulegen, Gruppen zu gründen und interne Nachrichten an andere Mitglieder zu senden.

befreienden virtuellen Erfahrungen. An die Stelle des Nonkonformismus als politische Kategorie des Widerstands rückt im affirmativen Netzdiskurs ein Nonkonformismus der affektiven Selbstermächtigung. Dieser neue nonkonformistische Lebensstil hat sich zu einer konsumorientierten Populärkultur entwickelt. Populäre Lebensstile im Netz können äußerst unterschiedliche Funktionen einnehmen und sind nicht deckungsgleich mit dem kulturellen Populismus der Kreativwirtschaft, die mit Versatzstücken sozialtopischer Wissensbestände narrative Freiheitstechnologien zu recyceln versucht (vgl. Kap. 2.2). Die Frage nach dem bedeutungsgenerierenden Potenzial der Signifikationsprozesse (*signifying practices*) behält immer auch das strategische Verhältnis von Repertoirebildung, Kanonisierung und Normierung im Blick. Eine institutionskritische Betrachtung der Handlungsfähigkeit der Amateure im Netz fragt daher auch nach ihren *Handlungsbedingungen* und *-möglichkeiten* vermittelt standardisierter Komponenten und Lösungen der Web-2.0-Technologien (vgl. Kap. 3.1).

Eine Gegenposition zur Empowerment-These wie sie Tim O'Reilly in »What is Web 2.0« (2005) formulierte, äußerte jüngst der Web-2.0-Kritiker Andrew Keen in seinem Buch »The Cult of the Amateur« (2007). Seine Kulturkritik der neuen Vernetzungsstrukturen polemisiert gegen die Amateurbeiträge in Internet-Sites und stilisiert die *blogosphere* zum Feindbild des »professionellen« Journalismus.⁴ In seiner Polemik gegen die Demokratisierung der digitalen Kommunikationskultur befürchtet er die »Trivialisierung« öffentlicher Kommunikation durch die Ausweitung »minderwertiger« Amateurkultur, die zur Verdrängung »qualitätsorientierter« Expertenkultur führen würde.⁵ Keens äußerst kritische Betrachtung der Massenmedien verortet den Kulturbegriff in einem »ursprünglichen Verblendungszusammenhang« und setzt die Amateurkultur als »Verfallserscheinung« der Kulturindustrie herab. Er spricht sich für eine dominant-hegemoniale Position der Professionalisten aus, die bevorzugte Lesarten und Meinungen (*preferred meanings*) produzieren sollen. Damit polemisiert er gegen die Überdeterminierung des Decodierungsprozesses und plädiert für die Bewahrung der dominanten Position der Textproduzenten als gesellschaftlicher Elite. Dieser theoretische Elitismus ist jedoch unhaltbar, weil er die vermeintliche »Abgeschlossenheit« von bedeutungsgenerierenden Prozessen in den aktuellen Debatten, die um eine veränderte Theoretisierung des Zeichenbegriffs kreisen, nicht mehr verorten kann. So macht die Dialektik der Bedeutungsbildung die Verbindung

4. »Before the Web 2.0, our collective intellectual history has been one driven by the careful aggregation of truth – through professionally edited books and reference materials, newspapers and radio and television. But as all information becomes digitalized and democratized, and is made universally and permanently available, the media of record becomes an Internet on which misinformation never goes away.« (Keen 2007: 75)

5. »An amateur is a hobbyist, knowledgeable or otherwise, someone who does not make a living from his or her field of interest, a layperson, lacking credentials, a dabbler.« (Keen 2007: 36)

zwischen Signifikat und Signifikant zu einem Moment temporärer Stabilität in einem permanenten Prozess (Engelmann 1990: 21).

Der *Befreiungsdiskurs* und die *Kulturkritik* besitzen eine entscheidende Gemeinsamkeit: sie verabsäumen es, die soziale Alltagspraxis der Amateure zu berücksichtigen. Der theoretische Ausgangspunkt des *Befreiungsdiskurses* ist die emanzipatorische Überschätzung des Amateurs; die *Kulturkritik* hingegen verachtet die Amateure als ›kulturelle Deppen‹ (*cultural dopes*) der Kulturindustrie. Beide Diskurspositionen beschränken sich jedoch mehr oder weniger auf abstrakte Verallgemeinerungen, pauschale Vereinfachungen und tendieren zu einer oppositionellen Argumentation. Eine der Stärken der Theorieansätze im Umfeld der Cultural Studies ist es hingegen, diese Blickweise umzukehren und die kulturellen Praktiken und Institutionen im Kontext von gesellschaftlichen Machtverhältnissen in das Zentrum ihrer Untersuchungen zu stellen (vgl. Bell 2006).

1.2 Medialer Konvergenzraum und kollektive Wissensallmende

Die Anwenderbereiche im Content Management wurden innerhalb der letzten Jahre zu E-Commerce-Komponenten umgebaut und in der Folge kontinuierlich automatisiert und standardisiert, um möglichst viele Hindernisse für die ›freie‹ Entfaltung individualisierender Anwendungen auszuschalten. Die zunehmende Automatisierung der Daten- und Informationsverarbeitung im Bereich der multifunktionalen Informations- und Kommunikationsinfrastruktur suggeriert, dass mit der Standardisierung und Normierung der Bedienfunktionen den Nutzern/Nutzerinnen zu einem gesteigerten Ideenreichtum verholfen werden könne.

Das Internet ist innerhalb weniger Jahre zum zentralen Konvergenzraum medial vermittelter Kommunikation geworden. Die Vervielfachung der Publikations- und Kommunikationsformate hat dazu geführt, dass Millionen von Usern/Userinnen ihre Alltagskommunikation öffentlich im Kontext digitaler Netzwerke ausbreiten. Durch ihre Online-Präsenz ist die biografische Selbstdarstellung ein Gegenstand des öffentlichen Interesses, welches sich der persönlichen Daten und Informationen nach dem Prinzip der freien Verfügbarkeit von Wissensbeständen (Wissensallmende) bemächtigen kann. Öffentlich konsumierbare Biografien können folglich als eine Wissensallmende, das ist das gemeinsame Gut (Gemeingut) der Informationsgesellschaft, bezeichnet werden. Die so entäußerten Daten können über die technischen Fortschritte auf dem Gebiet der Datenpräparation, Datenauswahl, Datensäuberung sowie der Ergebnisinterpretation des Data-Minings effizienter miteinander verknüpft werden. Suchmaschinen machen vor allem mit Werbemechanismen Profit und sind in erster Linie Werbeträger im Netz (Vogelstein 2007). Die gezielte Vermarktung von Werbeplätzen mit neuen Technologien der personalisierten Suche zählt zu den Kernkompetenzen der Suchmaschinenbetreiber. Deshalb analysieren die Betreiber von Suchmaschinen die Daten ihrer User/-innen in deren Suchanfragen und E-Mails, Profilen, Postings, Blogger

Weblogs und neuerdings auch in deren Fotos und Videos. Die gesammelten Daten schaffen die Grundlage für eine noch engere Verzahnung ökonomischer Interessen mit persönlichen Nutzungskontexten (vgl. Kap. 3.3). Neben den Anbietern selbst ergeben sich sowohl für gewerbliche und staatliche als auch private Nutzer/-innen immer bessere Möglichkeiten, sich die Daten über verbesserte Search-2.0-Techniken zu erschließen, um sie anschließend zu Profilen und Dossiers zusammenzufügen und Rückschlüsse auf das Verhalten und die personale Identität einzelner Personen zu ziehen. Zahlreiche Online-Portale im World Wide Web bewirtschaften erfolgreich die Humanressourcen an der Schnittstelle von digitalem Lifestyle und kommerziellen Branding-Strategien. Die derzeit einflussreichen Online-Portale, Profil- und Netzwerkseiten *YouTube*, *MySpace*, *Wikipedia*, *Flickr*, *Friendster* und *Facebook* versuchen, den Paradigmenwechsel von der Rezeption zur Produktion für ihre kommerziellen Interessen zu nutzen. Im Netzkonsumismus wird soziales Networking als Essenz definiert – eine Essenz, die sich nur durch den Erwerb von dementsprechenden Dienstleistungen verwirklichen lassen soll. Einerseits vermitteln die Internet-Dienste des E-Commerce Business ihren Kunden, dass sie ihren privaten Impuls, sich selbst darzustellen, technologisch unterstützen. Doch im gleichen Atemzug wird davor gewarnt, konkurrierende Dienstleistungsunternehmen für das persönliche Empowerment in Anspruch zu nehmen. Von den Konsumenten und Konsumentinnen wird seitens der Produktion erwartet, dass sie sich mit der Inanspruchnahme der Dienstleistungen und Produkte immer auch mit dem Imagedesign ihrer Anbieter identifizieren würden. Dieses statische Modell blendet jedoch den »aktiven, kreativen und produktiven Prozess der Konsumation aus, bei dem es um Lust, Identität und Bedeutungsproduktion geht« (Storey 1993: 198). Diese Prozesse der Subjektkonstitution, der Produktion und Reflexion des Selbst können sich jedoch nicht auf ein »neutrales« Terrain zurückziehen, sondern ereignen sich in einem hybriden Wahrnehmungs- und Rechenraum, in welchem die Technologien des Selbst immer auch von rechnergestützten Operationen überlagert werden. Mit dem Trendbegriff des »Networked Self« (Popcorn 2007) umschreiben Marktforscher das Identitätskonstrukt eines kooperativ organisierten Konsumverhaltens, dessen Auswirkungen auf Unternehmen und die globalen Märkte erkundet werden soll. Das digitale Consumer Profiling erstellt psychografische Userprofile der neuen Amateure und denotiert universalisierbare »Bedürfnisse«, »Interessen« und »Emotionen«. Eines der besonderen Kennzeichen der neuen »Anwenderfreundlichkeit« im Netz besteht also darin, Userprofile nicht nur von Konsumierenden, sondern auch von Produzierenden zu erstellen. Als Synonym für die neue Amateurkultur im Netz 2.0 wurde der Begriff der »Prosumer Culture« erfunden, der Personen bezeichnet, die gleichzeitig Verbraucher/-innen (*consumer*) als auch Hersteller/-innen (*producer*) des von ihnen Verwendeten sind (vgl. Kap. 2.4).

1.3 Ein Prototyp liberaler Regierungstechnologie

Das Netz der Amateure kann als ein Prototyp liberaler Regierungstechnologie verstanden werden. Seine Attraktivität liegt angeblich darin begründet, dass es scheinbar ›wirklichen‹ und ›individuellen‹ Bedürfnissen *zwanglos*, *neutral* und *kostenfrei* zur Verfügung stehe. Im Web 2.0 tummeln sich sogenannte ›kostenfreie‹ Anbieter, stellen einen Zusammenhang zwischen ökonomischer Kostenfreiheit und demokratischer Freiheit her und stilisieren sich als Sozialromantiker des gemeinnützigen Ehrenamtes, »um die Tatsache zu verschleiern, dass die Förderer dieser Ideologie und die virtuelle Klasse insgesamt an anderen Stellen im Internet kräftig Geld verdienen« (Lovink 2007).

Die Web-2.0-Unternehmensdiskurse vereinen Werbejargon mit zivilgesellschaftlichen Argumentationslinien. In immer wiederkehrenden rhetorischen Figuren betonen sie ›bedürfnisorientierte‹ Rahmenbedingungen, ›gleichberechtigte‹ Partizipationschancen oder ›basisdemokratische‹ Kollaborationen. Alles, wofür das Web 2.0 steht, gilt allgemein als zweifelsfrei gut, als Zeichen des Fortschritts in einer aufgeklärten Weltgesellschaft, die in sämtlichen Lebensbereichen Wirkung entfaltet. Doch das Web-2.0-Konzept lässt auch Ambivalenzen, Ungleichheiten und Legitimationsdefizite wieder entstehen. Wer sich nicht freiwillig *innerhalb* der Communities vernetzt, dem droht durch eine ungleich verteilte Handlungsfähigkeit die soziale Inexistenz. Die neuen Vernetzungsstrukturen im Internet ermöglichen zwar Handlungs- und Kooperationschancen jenseits der legitimierten Institutionen, bleiben aber auch anfällig für Mikropolitik und personenbezogene Machtausübung (Grande 2006: 4). Infolgedessen siedeln sich kooperative Netzwerke an der Grauzone von Selbstpraktiken, Herrschaft und Macht an. Die Zonen uneindeutiger Zugehörigkeit und flexibler Teilinklusion bzw. Teilinklusion ermöglichen neue Formen von Responsibilisierungs- und Visibilisierungszwängen, wie sie von Herzfeld (2001) oder Agamben (2002) diskutiert werden. Die exponentielle Verbreitung neuer Informationstechnologien und Vernetzungsstrukturen im Internet führt zur »hegemonic structure of consciousness and especially of visual surveillance« (Herzfeld 2001: 266). Der Einzelne kann nicht grundsätzlich entscheiden, ob er innerhalb der Netzwerke existieren will oder nicht. Die Frage nach der *Selbstmächtigkeit* des Individuums gegenüber den Machtstrukturen der Netzöffentlichkeit ist angesichts der Bedingungen, unter denen sie selbst steht, problematisch geworden. Die Vorstellung von einem autonomen Individuum, das in seiner angeblichen Mächtigkeit entscheidet, aus dem Netz auszusteigen, scheint ebenso illusorisch zu sein wie das apokalyptische Szenario von seinem Ausgeliefertsein. Zwischen diesen Polen situieren sich die Selbstpraktiken der Amateure im Netz, die vor der Herausforderung stehen, sich selbst in ihrem Vernetztsein zu reflektieren. Die allgemeine Entgrenzung von Macht und Herrschaft zeigt sich in der Organisation der Netzwerke, die in Prozesse der Ökonomisierung und der internen Vermarktlichung verwickelt sind. An die Stelle hierarchischer Befehls- und Kontrollstrukturen treten Strukturen, in denen die Subjekte miteinander konkurrieren sollen. Die neue herrschende Klasse besteht aus den Virtuosen der Netzwerkarbeit und den

Professionalisten der Selbstvermarktung, die jene ins soziale Abseits verdrängen, die nicht in der Lage sind, sich mittels populärkultureller Distinktionsarbeit, Mode und Lifestyles auf den Aufmerksamkeitsmärkten zu behaupten (vgl. Kap. 2.3). Einerseits wird der ›ungezwungene‹ Zugang zum Netz mit einem missionarischen Eifer von Freiheitstechnologen proklamiert, andererseits schafft der kreative Imperativ neue Abhängigkeiten und Ungleichheiten in der Netzöffentlichkeit.

1.4 Die soziale Morphologie des Netzes

Das Netz hat heute überwiegend positive Konnotationen (vgl. zur historischen Semantik der Netzmetapher Boltanski/Chiapelle 2003: 149f) und repräsentiert als Leitmetapher der Selbst- und Anderenbezüglichkeit ein neues Modell sozialer Beziehungen: »Wir sind in der Epoche des Simultanen, [...] des Nebeneinander, des Auseinander. Wir sind, glaube ich, in einem Moment, wo sich die Welt weniger als ein großes, sich durch die Zeit entwickelndes Leben erfährt, sondern eher als ein Netz, das seine Punkte verknüpft und sein Gewirr durchkreuzt.« (Foucault 1991: 34) Michel Foucaults Dispositiv-Konzept betont die enge Wechselbeziehung der einzelnen Komponenten zueinander und führt den Begriff des Netzes ein: »Das Dispositiv selbst ist das Netz, das zwischen diesen Elementen geknüpft werden kann.« (Foucault 1993: 119f) Ein in dieser Hinsicht akzentuiertes Dispositiv-Modell erfasst ein analysierbares Netz von Bedingungen. In einer erweiterten Perspektive kann die bis in die kapillaren Bereiche des Lebens reichende Ausdehnung von Macht und ihre Ablagerungen in elementaren Situationen der handelnden Subjekte aufgezeigt werden. Schließlich kann die strukturelle Beziehung heterogener Elemente, die im Mediengebrauch oft gar nicht reflektiert werden, aber dennoch in strategisch relevanten Beziehungen zueinander stehen, sichtbar gemacht werden. Die gängige Annahme, dass Medien die Betrachterposition ›erweitern‹ und ›verstärken‹ erfährt in dieser Perspektive eine Relativierung. Vielmehr lässt sich belegen, dass der Prozess der Subjektconstitution durch mediale Anforderungen überlagert wird. Aus dem Umstand, dass mediale Dispositive historischen Konjunkturen unterliegen, kann in der Folge abgeleitet werden, dass die Prozesse der Subjektivierung mittels einer medialen Historiografie erschlossen werden können. Das Netzdispositiv fungiert in dieser Hinsicht nicht als ein feststehender Rahmen, da es selbst historisch bedingt ist und sich in einem permanenten Transformationsprozess befindet. Insofern ist die Kontextualität von Wissen im Netz ein konstitutiv unvollendetes Projekt und das Netzdispositiv kann demzufolge als eine Ermöglichungsanordnung begriffen werden. Als Rahmenbedingung ist das Dispositiv nicht selbst eine Unterscheidung, sondern *ermöglicht* oder *verhindert* diese und als eine Bedingung von Möglichkeit konfiguriert es einen Imaginationsraum der Wissensordnungen und der Praktiken des Selbst, ohne damit das Wissen und das Subjekt letztlich zu definieren.

Das Netzdispositiv bricht mit dem vertikal-hierarchischen Modell der Maschinenbürokratie; an seine Stelle tritt das netzförmige Machtmodell des

Organisationstypus ›Markt‹. Netzwerkstrukturen, Kommunikationspraktiken und Projektmanagement stehen für die beweglichen Relationierungen heterogener Wissens-, Macht- und Subjektivitätsgefüge. Der Raum des Netzes hat nichts mit einem ›natürlichen‹, immer schon vorhandenen geografischen oder physischen ›Behälter‹ zu tun, sondern reguliert situative Kontexte, wahrscheinliche Handlungen und Gelegenheitsstrukturen und zeichnet sich durch eine spezifische Verschränkung von Wissens-, Macht- und Subjektverhältnissen aus. Die Netzmetapher zählt zu den hegemonialen Metaphern der Gegenwartsgesellschaft (Vattimo 1997: 3-5), steht heute für eine soziale Entgrenzungsdynamik gesellschaftlicher Zugehörigkeit und kennzeichnet die Verflüssigung von Institutionen und die Entstehung von hybriden Strukturen. Dynamische Netzwerke mit flexiblen Strukturen bilden die neue soziale Morphologie der gegenwärtigen Gesellschaftsordnung: »Hypertext ist die Technologie zur Theorie, die Umsetzung der Dekonstruktion und postmodernen Multiplizität mit technischen Mitteln.« (Simanowski 2000: 137)

1.5 Theatralisches Paradigma und digitales Paradigma

In den Untersuchungen der kulturellen Praktiken im Internet hat sich ein theatralisches Paradigma formiert, das sich heute in unterschiedlichen Wissensfeldern, von der Grundlagenforschung bis zur angewandten Forschung des Cyberspace-Designs ausdifferenziert. Der theatralische Ansatz geht von einer Gegenwartskultur aus, die sich in schauspielerischen Prozessen der Inszenierung und Darstellung verständigt (vgl. Laurel Willems/Jurga 1998).

Eine der ersten theoretischen Publikationen zum Paradigma-Wechsel im Interface-Design ist das Buch »Computers as Theatre«, das die bei Atari tätige Game-Designerin Brenda Laurel im Jahr 1991 veröffentlichte. In ihrem Buch fordert sie ein Interface-Design, das mittels eines dramaturgischen Manuals operiert und betont damit die performativen Aspekte im Screen-Design. In Anlehnung an die theatralischen Partizipationserlebnisse der griechischen Tragödie und der Shakespeare-Bühne plädierte sie für eine *kulturelle Wende* der Computernutzung und erklärte den Computerschirm zum *kulturellen Interface*. Die Medienspezifik von Computern besteht ihr zufolge weniger darin, Wissen zu repräsentieren, sondern Handlungen zu ermöglichen, an denen Menschen partizipieren. Mit dem von Laurel postulierten Partizipationserlebnis wird das Interface Design, das die User/-innen immersiv mit dem Geschehen im Cyberspace verschmelzen lassen soll, aufgewertet. Mit ihrer räumlichen Orientierungsmetapher des »vanishing interface« verdeutlicht sie das Bild vom ›Eintauchen‹ in den ›Cyberspace‹ und macht das Vergessen der Medialität der rechnergestützten Systeme zur Grundbedingung der teilnehmenden Interaktivität der User/-innen.

Tatsächlich fungieren rechnergestützte Systeme nicht nur zum Berechnen und Speichern, sondern werden zunehmend als ›Bühne‹ für ›Informationsinszenierungen‹ und ›Internet-Auftritte‹ angesehen (vgl. Causey 2006). Der Prozess der Subjektivierung spielt sich in einem als theatrale Bühne begriffe-

nen öffentlichen Raum ab, in welchem die Subjekte sich in Szene setzen und dabei versuchen, sozialen Erfolg zu erzielen oder Aufmerksamkeit zu binden. Allerdings bleibt der Raum für Theatralität auf das Spiel der sekundären *Rahmungen* beschränkt, die in akzidentellen Transformationen und flexiblen Inszenierungen nur das umsetzen können, was der primäre Rahmen an Spielraum zulässt. Die strukturelle Hegemonie ist hingegen im primären *Rahmen* verankert, dessen Wirkungsweise relativ stabil ist und nicht mehr mit der theatralen Metapher beschrieben werden kann. Rahmen zeichnen sich durch eine primäre Zeichenhaftigkeit aus, erzeugen Repräsentations- und Bezeichnungsfunktionen, verteilen Positionen und Funktionen und markieren typisierte Dispositionen für Individuationen (Identität, Geschlecht, Beruf, Nationalität etc.). Kritiker dieses Trends wenden ein, dass Interfaces, die am Computerscreen Information als »virtuelles Theater« in Szene setzen, gleichzeitig die technisch unveränderten Prinzipien des Storage and Retrieval verhüllen (Giannachi 2007: 13). In diesem Zusammenhang wird moniert, dass sich mit der Kulturalisierung des Interface auch eine strategische Ausblendung von arbeits- und ingenieurwissenschaftlichen Diskursen vollzieht. Demgegenüber richtet der ingenieurwissenschaftliche Diskurs sein Augenmerk mehr auf die logischen Verknüpfungen als auf die Fragen sozialer Kommunikation (vgl. Kittler 1998: 119-132).

Während soziale Netzwerkseiten wie etwa *Facebook* auf ihren Oberflächen die Erfassungstechniken geläufiger Wissensmedien wie der tabellarischen Übersicht einsetzen, verarbeiten sie im Unsichtbaren den Datenstrom in dynamisch-relationalen Operationen. Während festgelegte Klassifikationsraster für die User/-innen Orientierungshilfen bieten sollen, hat sich – unbemerkt vom Tagesgeschäft der persönlichen Biografiearbeit – im Inneren der Netzwerke ein *digitales Paradigma* formiert. Das topografische »See-and-Point«-Prinzip der Benutzeroberfläche referiert zwar auf die alten *loci* und *imagines* der antiken Gedächtniskunst, ist aber darauf ausgerichtet, eine effizientere Erlernbarkeit von Betriebssystem und Programmen zu ermöglichen (Altmann 1987: 108-114).

Der theatralische Ansatz versteht den Cyberspace als eine Art Theater, in welchem das Publikum auf eine körperliche Weise an der Simulation virtueller Welten partizipiert. Schauspielerei wird in diesem Kontext nicht nur als eine Form des körperlichen Ausdrucks, sondern als eine kognitive Leistung, soziale Wirklichkeit zu generieren, verstanden. Zu agieren bedeutet demnach, seinen Körper an eine gespielte Figur zu delegieren und damit »jemand anderer« zu werden, in einem »anderen Umfeld«, und deswegen eine »andere Realität« zu erleben. Zur Zeit des Aufstiegs von Desktop Publishing und Ikonen-orientierter User-Interfaces hat der Diskurs über karnevaleske Rollenspiele lange Zeit die Kulturstudien der sozialen Kommunikation im Internet beschäftigt (vgl. Glesner 2005). Mit der Aufwertung der *signifying practices* hat sich einerseits das theatralische Paradigma etablieren können, andererseits rücken dadurch medienarchäologische Fragestellungen in den Hintergrund und wurden in den Fragestellungen der kulturwissenschaftlichen Perspektive kaum berücksichtigt. Das theatralische Paradigma hat das Interface-Design theoretisch aufgewertet und die Raummetapher des navigierbaren Raums zu-

sätzlich ästhetisiert: »Mapping ist die Erzeugung visueller Metaphern für die Darstellung von Information, ein Werkzeug zur Reduzierung von Datenkomplexität, was im digitalen Zeitalter bedeutet, das Alphanumerische auf das Visuelle zu mappen.« (Ernst 2004) Mit der theoretischen als auch praxisnahen Investition in die Diskurse der Theatralität wurde eine sich nicht primär auf das Interface-Design beziehende kybernetische Architektur, lineare literarische Künste sowie die mathematische Topologie des Computing abgewertet. Mit dem theatralischen Paradigma eng verknüpft ist hingegen der *visual turn*, der die *Sichtbarkeit als Informationskanal* privilegierte und die auf der räumlichen Wahrnehmung aufbauenden bildenden Künste aufwertete. Das mit der theatralischen Computer-Metaphorik eng verknüpfte kulturwissenschaftliche Paradigma der *signifying practices* vernachlässigt bis heute die medienarchäologischen Perspektive des Computing und die Topologien der zeitbasierten Medien und mit ihnen das Netzdispositiv, die Vektorisierung des Raums und die Materialität von Kabeln, Schaltkreisen, Prozessoren. Einen Mittelweg zwischen beiden medialen Ordnungen schlägt Lev Manovich ein, der sich dem Netzdispositiv aus der Perspektive der visuellen Kultur nähert und die Dichotomie zwischen dem kognitiven Raum der digitalen Datenverarbeitung und dem visuellen Wahrnehmungsraum in das kulturelle Interface verlagert:

»This concept of a screen combines two distinct pictorial conventions – the older Western tradition of pictorial illusionism in which a screen functions as a window into a virtual space, something for the viewer to look into but not act upon; and the more recent convention of graphical human-computer interfaces that divides the computer screen into a set of controls with clearly delineated functions, thereby essentially treating it as a virtual instrument panel. As a result, the computer screen becomes a battlefield for a number of incompatible definitions – depth and surface, opaqueness and transparency, image as illusionary space and image as instrument for action. The computer screen also functions both as a window into an illusionary space and as a flat surface carrying text labels and graphical icons.« (Manovich 2001: 90)

Eine Theorie der Medienaneignung muss zumindest hier ansetzen und die Sichtbarmachung des Unsichtbaren mittels medienpezifischer *Wissenstechniken der Datenvisualisierung* thematisieren. Den Wissenstechniken im Netz wird die Aufgabe zugewiesen, die Lücke zwischen den Repräsentationen und der Ikonografie der *Oberfläche* und dem *Datenstrom* der IP-Protokolle zu schließen. Diese Wissenstechniken erzeugen einerseits einen *Rahmen* relativer Stabilität und Autonomie, andererseits ermöglichen sie auch *Rahmungen*, die sich gegenüber dynamisch generierten Inhalten kontingent und flexibel verhalten. Verfahrensweisen wie das Mappen – das ist die visuelle Veranschaulichung quantifizierbarer Information – fungieren in erster Linie als Kontrolltechniken und verknüpfen Bruchstücke der Disziplinarordnungen (z.B. das Blickregime) mit bürokratischen Verfahren der nicht-narrativen, datenbasierten Wissensproduktion und -archivierung. Auf sozialen Netzwerkseiten sind mediale Selbstdarstellungen aber weniger »theatral«, sondern vielmehr »industriell« organisiert. Diese Semiotiken zielen darauf ab, eine Handlung,

eine Reaktion, ein Verhalten, eine Einstellung oder eine Haltung auszulösen, sie bezeichnen nicht, sondern aktivieren und motivieren die Nutzer/-innen.

1.6 Soziale Tektonik technischer Medienumbrüche

Digitale autobiografische Medienformate rekurren in Aufbau, Stil und Gestaltung auf frühere biografische Medienkulturen und ihre Instrumente der Selbststeuerung wie Tagebücher, Briefe, Lebensläufe, High School-Jahrbücher, Familienalben, Amateurfilme, Memoiren u.a. (Killoran 2003) Einerseits ist die Erfindung des Selbst zwar eng mit der Geschichte technisch unterstützter Selbstreflexion verknüpft, doch andererseits formieren technische Medienumbrüche spezifische Repräsentationsformen von Subjektivität und durchlaufen verschiedene Etappen der sozialen Aneignung. Dazu gehört auch die Dezentrierung und Fragmentierung von Subjektivität sowie die Zerstörung von ästhetischen Ordnungs- und Diskursstrukturen mittels anarchistisch-subversiver Praktiken. Gegen das verbreitete Verfahren, »die« Gesellschaft auf einen Begriff bringen zu wollen und sie auf ein kohärentes Integrationsprinzip zurückzuführen, bevorzugt dieser Untersuchungsrahmen einen Zugang zur Gesellschaftsanalyse, der die Übergänge von *Mikrotechniken* und *vielfältigen Denkweisen* zu den sich verdichtenden und verstetigenden Makrostrukturen und Diskursen aufzeigt. Modelle der gradlinigen Ablösung einer Gesellschaftsform durch eine andere können die Vielfältigkeit und Widersprüchlichkeit von Herrschaftstechniken nicht angemessen thematisieren, da Medienumbrüche zu keinem homogenen Wahrnehmungsregime führen. Vielmehr überzeugt die Annahme, dass die Entwicklung der modernen Wahrnehmungskultur von *historischen Ungleichzeitigkeiten* geprägt ist, die sich aus miteinander konkurrierenden sozialen Praktiken (Bredenkamp 1975) und ihren Konzepten, Projekten, Experimenten, Instrumenten und Netzwerken zusammensetzen (Crary 1996):

»Information and Communication technology shapes our perceptions, distributes our pictures of the world to one another, and constructs different forms of control over the cultural stories that shape our sense of who we are and our world. The instant we develop a new technology of communication – talking drums, papyrus scrolls, books, telegraph, radio, televisions, computers, mobile phones – we at least partially reconstruct the self and its world, creating new opportunities for reflection, perception, and social experience.« (Burnett/Marshall 2003: 61)

Die performative und subversive Energie der sozialen Aneignungspraktiken sorgt dafür, dass die Tektonik technischer Medienumbrüche inhomogen, dystop und divergierend verläuft. Dementsprechend evozieren die Selbstpraktiken und Wissenstechniken der Amateure im Netz unvorhersehbare Bruchstellen, Ambivalenzen und Widerständigkeiten. Insofern macht es Sinn, zwischen den traditionellen, handwerklichen Künsten, den analogen Medien und den digitalen Medien *transformative Beziehungen* geltend zu machen.

Die digitale Medienkultur hat die materiale Trennung von Wort, Bild und Ton aufgehoben und in einem universellen Code vereinheitlicht. Die multiple, multi- und intermediale Kombinierbarkeit verschiedener Medien hat zur Enthierarchisierung früherer Leitmedien geführt. Die gattungspoetisch festgeschriebenen Formen und einzelmedienontologisch abgetrennten Kunstrichtungen wie Malerei, Film, Musik, Malerei, Literatur und Medien hybridieren sich. Zeitung, Buch, AV-Medien, Theater und Fernsehen konvergieren heute in computerunterstützten Mediensystemen. Mittlerweile ist die Debatte um die Leitmedien obsolet geworden und durch diejenige um Medienkonvergenz ersetzt worden. Die intermediale Konvergenz der unterschiedlichen Medien transformiert letztlich auch die Konstellationen der Subjektkulturen der Gegenwart (vgl. Reckwitz 2006).

Die Selbstpraktiken im Web 2.0 zerstreuen sich in unterschiedlichen Netzwerken und reproduzieren autobiografische Fragmente und Splitter, die von den Verfassern bestenfalls temporär besetzt werden können. Biografische Selbstdeutung situiert sich folglich im andauernden Prozess von Selbst- und Fremdanerkennung. Folglich ändert sich die Logik der ästhetischen Repräsentation der Subjekte im Netz. Das Selbst kann zwar von einer Reihe externer Techniken ergriffen, geformt und kontrolliert werden, ist jedoch auch imstande, sich dem institutionellen Zugriff zu entziehen und neue Formen, Affekte und Intensitäten zu erfinden.

1.7 Selbstmanagement

Die Praktiken, mit denen ein Individuum im Netz ein Verhältnis zu sich selbst herstellt, sind immer auch in Prozeduren der *gelenkten Selbstführung* involviert. Hierzu gehören Subjektivierungspraktiken wie sie die Organisationskultur des *Selbstmanagements* artikuliert (vgl. DeWaele 1993; Hofstede 2006). Mit der Ausdehnung des unternehmerischen Diskursfeldes sind Postulate, unternehmerisch zu handeln, wirkmächtiger geworden. Boomende Managementkonzepte des unternehmerischen Handelns, Erfolgs- und Selbstmanagementtraktate entfalten heute ihre vielfache Wirkung in subjektiven Handlungsorientierungen und haben ein Wissensregime der unternehmerischen Subjektivierung entwickelt, dessen Macht darin besteht, Menschen im Rahmen ökonomischer Klugheitslehren in den Technizismus effizienter und effektiver Selbstdarstellung, Lebensführung, Zeitplanung und Arbeitsorganisation einzuüben (vgl. Kap. 2.4). Heute durchdringen die Wissensmedien der Social Software und das Ordnungswissen des Selbstmanagements die Poren alltagskultureller Kommunikation: Persönlichkeitsprofile, Rankingsysteme, Fragebögen, Checklisten, Eignungsdiagnosen, Hierarchiediagramme, Bedarfsanalysen, Kontroll- und Feedbackmechanismen, Beurteilungssysteme, Kompetenzdatenbanken, Korrespondenz-Support, Laufbahn- und Beförderungsplanung, Bildungscontrolling und Anreizsysteme sind operative Bestandteile der Social Software des Web 2.0 (vgl. Kap. 3.1 und 3.6). Der sukzessive Aufstieg der »kreativen Klasse« (Florida 2002) hat zur Überlagerung von Selbstthematizierung und Managementdiskursen in der Populärkultur,

der Arbeitssphäre, der Freizeitgestaltung und der therapeutischen Kultur geführt. Die Fähigkeit zum *Selbstmanagement* gilt heute als unabdingbare Voraussetzung für das Bestehen in den Arbeits-, Aufmerksamkeits- und Beziehungsmärkten.

Die Managementliteratur übernahm den Begriff »Selbstmanagement« aus der von Frederick Kanfer geprägten klinischen Verhaltenstherapie (Kanfer u.a. 1990). Zu dem innerhalb der Verhaltenstherapie systematisch angewandten Selbstmanagement zählen folgende Fähigkeiten, Fertigkeiten und Techniken: »Selbstbeobachtung«, »Selbstinstruktion«, »Zielsetzung«, »Selbstkontrolle« und »Flexibilität«. Die Methodik des Selbstmanagements berücksichtigt biografische Sozialisation, persönliche Lebensführung, kulturelles Umfeld und berufliche Laufbahnplanung im alltäglichen Leben. Als »Freiheitstechnologie« ermöglicht die soziale Software Designkonzepte freier Lebensformen und Lebensstile und versucht, ihre Protagonisten möglichst effektiv und effizient anzusprechen. Unter der Beibehaltung der Illusion der Selbsterschaffung soll auf jeden einzelnen ein indirekter Zwang ausgeübt werden, sich zu den eigenen Fähigkeiten, Begabungen und Fertigkeiten zu bekennen und sich beraten, belehren und evaluieren zu lassen. Normative Bildungsanforderungen wie das lebenslange Lernen mit Hilfe digitaler Lernjournale im eLearning, das Erlernen der Selbstreflexion und Selbststeuerung in Lerntagebüchern und multimedialen Tagebüchern, das regelmäßige Update persönlicher ePortfolios, die Selbstevaluierung in Kompetenzrastern und Credit-Point-Systemen und die Ego-Taktiken der Virtuosen der Biografiearbeit haben dazu geführt, dass die Rechtfertigungssysteme kapitalistischer Diskurse die Freiheitsdiskurse mehr oder weniger absorbieren (vgl. Kap. 3.8, 3.9 und 3.10).

Die vormals alternativen Begriffe der Kulturrevolution wie *Autonomie*, *Kreativität* und *Authentizität*, die sich einst gegen die Leistungsgesellschaft richteten, bezeichnen heute *Alleinstellungsmerkmale* der Leistungseliten. Sich selbst als aktiv, unabhängig, kreativ und individualistisch zu verstehen ist heute *Commonsense* geworden. Der *Commonsense* ist ein Produkt der kulturellen Hegemonie und verwandelt Prozeduren der Fremdführung in Identitätswürfe der Selbstführung. Der *Commonsense* repräsentiert das praktische Wissen, das für alle verfügbar sein soll. Die diskriminierende Unterscheidung in positiv-schöpferische und negativ-instrumentalisierende Anteile spielt für den Host keine Rolle mehr. Das soziale Netz 2.0 ist mit seiner »Anwenderfreundlichkeit« auf die Maximierung des *many-to-many*-Prinzips ausgerichtet. Der in die soziale Software implementierte *Commonsense* gesteht den Anwendern/Anwenderinnen bestenfalls ein vorbehaltloses ad-hoc-Wissen zu. Die »praktischen«, »einfachen« und »unkomplizierten« Standardisierungen von Software und Interface fokussieren möglichst kurze Anlernzeiten bei der Nutzung und dequalifizieren damit die Amateure. Auf dem Gebiete des *Commonsense* ist jeder Amateur ein Experte und der *Commonsense* ein Eigentum der Allgemeinheit. Kulturell formatierter *Commonsense* ist dogmatisch wie religiöses Wissen: »a totalizing frame of thought with which to the ways of the world« (Rapport/Overing 2000: 59).

Selbstbestimmung und Selbständigkeit haben sich von ihrem emanzipato-

rischen Kontext gelöst und sind heute im Business-Portfolio als Versatzstücke kommerzieller *Freiheitsdiskurse* zu finden. Die Amateure im Netz bedienen sich auf vielfache Weise der *Diskurse des Selbstmanagements*, da sie von einem emphatischen Individualitätskonzept geprägt sind. Mit den selbstregulierenden Methoden der Organisationskultur machen die Medienamateure die Subjektivierungsanforderungen zum Objekt ihrer eigenen Verantwortung und verinnerlichen damit die Herrschaftspraxis der *indirekten Selbstführung*, die sie letztlich auch mittels Wissensrepräsentationen sichtbar und objektivierbar machen (vgl. Kap. 3.2). Die Formierung von Subjektivität findet nicht nur als Unterwerfung unter vorgegebene Anordnungen des Wissens und der Kultur statt, sondern muss vielmehr als ein instabiles Verhältnis von Unterwerfung, Ermöglichung und Entunterwerfung gedacht werden. Die Praktiken der Selbstthematization und Selbstreflexion entfalten eine ambivalente Gleichzeitigkeit von diskursiver Unterwerfung unter die Bedingungen der »Imagepflege« (Goffmann 1986) und Lücken und Nahtstellen außerhalb der legitimen Formen der Selbstdarstellung, die quer zu den distinkten Subjektpositionen hegemonial definierter Koordinaten liegen.

Soziale Netzwerke stehen für die global veränderten Bedingungen der subjektiven Selbstbestimmbarkeit. Ausgerüstet mit rechnergestützten Datenbanktechnologien entwickeln sie Prozeduren für die Erkennung und Reproduktion von Identitäten. Als Identitätsgeneratoren tragen sie zur Strukturierung von Machtverhältnissen bei, indem sie darauf bedacht sind, Praktiken des Selbstmanagements, diskursive Prozesse der Wissensgenerierung und eine »neue« Selbstverwirklichungskultur zu induzieren. In der Rolle als gesellschaftliches Produktionsmittel produzieren sie mit ihren Fragebögen, eFormularen und den binären Kodierungen ihrer Datensatzvariablen konformistische Normalidentitäten und soziale Entitäten. Mit ihren vorstrukturierten Applikationen stellen sie technisch-kulturelle Verfahren der Verwaltung, des Suchens, der Abbildung, des Filterns, des Kodierens und der Mustererkennung zur Verfügung und fixieren damit spezifische Regulative zur Wissenserfassung und -repräsentation von Identitäten. Die Transformationen persönlicher Daten orientieren sich nach Regeln, die als *immanente* und *begleitende* Regeln unterschieden werden können. *Immanente Regeln* bezeichnet all das, was durch die grafische und logische Struktur der elektronischen Dokumente (Raster, Verknüpfung) und notwendige begriffliche Determinierung der Datensätze, -elemente und -felder vorgegeben ist. Die *begleitenden Regeln* des Mediengebrauchs ergeben sich aus der kulturellen Einbettung in Lektüre-, Schreib-, Erzähl- und Wahrnehmungspraktiken der Kompilatoren. Damit sind nicht die expliziten Anweisungen, Belehrungen und Direktiven gemeint, sondern die »unreflektierten« Gebrauchsweisen der Anwender, die mit der kulturellen Gebräuchlichkeit und Geläufigkeit der jeweiligen Applikationen einhergehen.

Das *Selbstmanagement* ist Bestandteil des Alltagshandelns und setzt sich aus spezifischen *Wissenstechniken* zusammen, die alle darauf abzielen, die *Selbstpraktiken*, das hegemoniale *Ordnungswissen* und die Anforderungen der *kulturellen Formationen* aufeinander zu beziehen. Um die soziale Dimension der Subjektivierung im Diskurs des Selbstmanagements abschätzen zu kön-

nen, ist es notwendig, die jeweiligen Subjektpositionen im historisch bedingten Zusammenspiel von *Selbstpraktiken*, *Wissensordnungen* und *kulturellen Formationen* zu reflektieren.

1.8 Wissenstechniken

Selbstpraktiken sind stets auch an ein Ordnungswissen gebunden, das sich über spezifische Prozesse der Wissensproduktion, das sind Wissenstechniken und ihre mediale Darstellungsformen, vermittelt. *Wissenstechniken* generieren Wissen und verändern permanent die Modi der Wissensrepräsentation. Sie umfassen normative, normierende oder normalisierende Aussageordnungen und -komplexe und konstituieren Selbsttechniken hinsichtlich zu bewältigender Handlungsvollzüge in beinahe allen Lebensbereichen. Ihre strukturelle Wirksamkeit beziehen die *Wissenstechniken* aus dem Umstand, dass soziale und politische Selbst-, Macht- und Ungleichheitsverhältnisse als Wahrheits- und Evidenzeffekte inszeniert werden sollen, ohne ihren Urheber in Erscheinung treten zu lassen. In allgemeiner Hinsicht strukturieren die Wissensmedien ein intermediales Netzwerk von Beziehungen und Anknüpfungen. Auch das Internet setzt sich aus ›Seiten‹ zusammen, die mit anderen Seiten verknüpft sind und deren Inhalt (*content*) jederzeit verändert und mittels Datenübertragung der Übertragungsmedien auf allen Netzrechnern (Endgeräten) weltweit abgerufen werden kann. Es ist in ein intermedial prosperierendes Feld heterogener Kultur- und Medienpraktiken verflochten und kann als ein Netzwerk von Techniken und Institutionen begriffen werden, die den flexibilisierten Medienamateuren die Entnahme, Speicherung und Verarbeitung immer und überall verfügbarer Daten erlauben. Das Internet-Dispositiv verschränkt wahrnehmungstheoretische, apparative, technische, soziale und politische Aspekte. Im Gegensatz zu anderen Medienformaten wie Büchern, Filmen, Musikstücken, Videospielen oder Fernsehserien sind Blogs, Wikis, Foreneinträge oder Datenbanken im Internet per se *unabgeschlossen*. Die Bedingung der Versammlung, Ausstellung und Generierung von persönlichem Content im Internet ist seine ständige Modifikation, Weiterentwicklung, Anpassung und Verknüpfung. Die dynamischen Konflikte um Deutungsmacht und das taktische Spiel mit Editierungen, Kommentaren, Feedback und Diskussionen beeinflussen die Selbstkonstitutionsprozesse im Internet, die technisch, konzeptuell und funktional vom Netzdispositiv und von der Partizipation der User/-innen abhängig sind. Soziale Netzwerke haben sich jedoch nicht erst mit dem Auftreten der E-Commerce-Anbieter herausgebildet, denn bereits lange Jahre vor der verbreiteten Nutzung des Internets ab Mitte der 1990er Jahre gab es im Heimcomputerbereich soziale Netzwerke des Datenaustauschs, die mit dem persönlichen Tausch von Disketten, dem Postversand von Datenträgern (*snail mail*) oder den im privaten Bereich betriebenen Mailbox-Systemen (*bulletin board systems*) entstanden sind (Abbate 2000: 37). Neben den informellen Medienaneignungspraktiken der Amateure, die konstitutiv für die Erfindung und Entwicklung von technischen Medien sind und ein *wildes und subversives Amateurwissen* ausgebildet haben, existieren

gegenläufige Aneignungspraktiken, mit denen versucht wird, mittels spezifischer Wissensmedien und -techniken einen breitenwirksamen, majoritären Mediengebrauch zu etablieren. Die Wissenstechniken nutzen medien-spezifische Darstellungsformen zur Konstellation und Korrelation ihrer *Wissensobjekte*, *Erkenntnisbereiche* und *Wissensbestände*. Neben ihrem multi- und intermedialem Zusammenspiel verfügen die Wissensmedien ›Text‹, ›Bild‹, ›Tabelle‹, ›Grafik‹, ›Zeichnung‹ oder ›Animation‹ über medien-spezifische Besonderheiten, die Verwendungskontexte rahmen sollen. Von der Disponibilität der Wissensmedien ausgehend, lassen sich immer auch bestimmte Anwendungsgrenzen und ungleichzeitige Verschiebungen medien-spezifischer Formen der Selbstkonstitution, des Wissens und der kulturellen Formierungen verorten (vgl. zur Medienspezifik des Wissenstransfers Antos 2001). Daran anschließend kann die methodologische Frage aufgeworfen werden, ob die Praktiken der Selbstpräsentation als *abgeleitete Funktionen* medialer Strategien und Taktiken angesehen werden können. Damit wird klargestellt, dass es nicht die empirische Fülle und die Intentionalität des Subjekts ist, die der Bedingung der Wissensgenerierung zugerechnet werden kann. Demzufolge ist das Web 2.0 mehr als nur ein Speichermedium, mit dem Wissen als praktische Anwendung von Daten und kontextualisierenden Informationen übertragen werden kann: Es popularisiert eine normalisierende Verwertungslogik von Arbeit, Wissen und Subjektivität. Die somit angedeutete institutionelle Rahmung der Selbstpraktiken und Wissensordnungen wirft politische Fragestellungen auf, welche die Bedingungen der Möglichkeit, Subjektivität überhaupt herzustellen, miteinbeziehen. Der Frage nach den *Techniken des Wissens* stellt sich folglich nicht vor dem Hintergrund einer neutralen Wissenschaft, sondern verweist auf ein *politisch-strategisches Projekt*, das auf die blinden Flecken der Subjektherstellung aufmerksam macht. Dieser Blickwechsel zeigt, dass der für das ›Mitmach-Web‹ so zentrale Begriff der ›Freiwilligkeit‹ auf einen instrumentellen Verwendungskontext zurückgeht. Versteht man ›Freiwilligkeit‹ hingegen unter dem Aspekt der Adressierbarkeit von Individuen, also der Platzierung des Subjekts innerhalb des Netzes, dann ändert sich der semantische Kontext und ›Freiwilligkeit‹ steht für neue Motivationspotenziale zur Erschließung humaner Ressourcen. Doch die Annahme, Individuen adressieren zu können, ist ebenso Spekulation wie jener an die Adressierbarkeit des Mediums selbst. In einer wechsel- und gegenseitigen Konstitutionsbeziehung erschaffen die Medien die Subjekte und die Subjekte die Medien. Daran anknüpfend muss also eingeräumt werden, dass es kein Wissen geben kann, das nicht gleichzeitig auf bereits gegebenen Machtbeziehungen aufbaut. In beiden Sichtweisen wird die Interdependenz von Medium und Subjekt als ein Schauplatz von Herrschafts- und Machtspielen thematisierbar.

1.9 Kulturelle Formationen

Freiheitlich argumentierende Netzdiskurse gehen von einer Multiplizierung von Öffentlichkeiten als notwendigen Bestandteil eines radikaldemokratischen Projekts aus und postulieren die Ausdehnung des öffentlichen Raums

als Raum von Publizität und Agonalität auf möglichst viele gesellschaftliche Bereiche und Institutionen. Gegen die liberale Annahme einer Pluralität unterschiedlicher Lebensformen und Subjektpositionen in radikaldemokratischen Netzwerken, die nebeneinander existieren, macht die Theorie der kulturellen Hegemonie auf die gesamtgesellschaftlich verbindlichen Festlegungen einer legitimen Identität aufmerksam. Kulturelle Hegemonie wird als Wirkungsmacht und Bedeutungsinhalt in Bezug auf die Aspekte der gesellschaftlichen Macht, der subjektiven und diskursiven Praktiken wirksam. Der Begriff ›Kultur‹ kennzeichnet keine »analytische Pseudo-Entität« (Rabinow 2004: 116), sondern verweist auf konfliktive und umkämpfte Austragungsorte für Kämpfe um die kulturelle Hegemonie, die einen »Raum mannigfaltiger Entzweigungen« (Foucault 1997: 222) und taktischer Spiele öffnen. Kulturelle Praktiken entstehen folglich aus sich oftmals überlagernden sozialen Kräfteverhältnissen und sind konfrontiert mit einem Set von Regeln, welche die Individuen selbst nicht erschaffen haben. Fasst man plurale Lebensformen und Subjektpositionen als Produkte kultureller Modellierung auf, kann der Konformismus nonkonformistischer Positionen und damit die strukturellen Bedingungen liberaler Subjektkonstitutionen aufgezeigt werden.

In pluralistisch verfassten Demokratien ist der Kampf um kulturelle Hegemonie in der Öffentlichkeit ein entscheidendes Strukturelement geworden. Im Internet bieten Diskussionsforen, Mailboxen, Newsgruppen und Chats zahlreiche Möglichkeiten, den Kampf um kulturelle Hegemonie auszutragen. *Bedeutungsapparate wie Blogs, Wikis und soziale Netzwerkseiten tragen dazu bei, die am Diskurs des Managements und des Marktes orientierten Selbsttechniken als Selbstverständlichkeiten zu stilisieren.* Auf einer grundlegenden Ebene operiert die kulturelle Hegemonie weniger mit Macht- und Zwangseffekten, sondern suggeriert mittels leerer Signifikanten wie ›Freiheit‹, ›Offenheit‹, ›Selbstbestimmung‹, ›Partizipation‹ erstrebenswerte Subjektpositionen und soziale Praktiken einer Mehrheit, die damit den Status der kulturellen Alternativenlosigkeit erhalten.

In Claude Leforts und Marcel Gauchets radikaler Demokratietheorie wird dieser Ort, der die Spaltung von ›Macht‹ und ›Zivilgesellschaft‹ strukturiert, als ›leere Stelle‹ ausgewiesen, an dem es konstitutiv unmöglich sein soll, sich als absoluter Beobachter über das Gemeinwesen einzurichten: »Dieser Ort gehört nicht zu unserem Handlungsfeld, doch gerade aufgrund dieser Abwesenheit zählt er in diesem Feld und organisiert es zugleich. Und gerade weil dieser Ort abwesend ist, umschreibt sich der gesellschaftliche Raum von ihm aus.« (Lefort/Gauchet 1990: 101) Lefort und Gauchet postulieren eine leere Stelle der Vergesellschaftung und weisen diese als einen abwesenden Ort aus, der nicht zum gesellschaftlichen Handlungsfeld gehört, dieses aber insgesamt strukturiert. Auf welche Weise diese ›symbolische Versicherung‹ den ›Menschen‹ gegeben ist, wird von den Autoren jedoch nicht einsichtig gemacht, sondern fraglos behauptet. Weiterhin wird die ›Spaltung‹ zwischen ›Zivilgesellschaft‹ und ›Macht‹ in ontologischen Oppositionen von Innen/Außen, Abwesenheit/Anwesenheit und besetzt/unbesetzt verschränkt. Der Umstand, dass diese ›symbolische Versicherung‹ empirisch niemals realisiert werden kann, wie behauptet wird, aber den ›Menschen‹ als regulative Idee

›gegeben‹ ist und ihr Streben bestimmen soll, lässt vermuten, dass diese ›Gegebenheit‹ auf ein transzendentes Äußeres, das unvermittelt ›wirksam‹ ist, rekurriert. Dieses transzendente Äußere, das gleichermaßen als Herrensignifikant auf mysteriöse Weise wirken soll und ein homogenes Feld strukturiert, verweist wiederum auf das Konzept der ›ursprünglich‹ gegebenen Trennung der Sphären, zwischen denen nachträglich der ›Mensch‹ zu vermitteln hätte. Die räumliche Umsetzung dieser ›symbolischen Versicherung‹ kann aber erst möglich werden, indem Lefort und Gauchet diese in einen immer schon vorausgesetzten Raum projizieren. Wird die ›leere Stelle‹ als für jeden erreichbar und besetzbar ausgewiesen, dann figuriert die Stelle aber nicht als uneinholbare, unbesetzbare Differenz der durchgängigen Schematisierung des Raums, sondern ist in einer als ›durchlässig‹ normierten Räumlichkeit, welche bereits *vollkommen* orientiert und erschlossen sein soll, fixiert. Diese Imagination vollkommener Erschließbarkeit des sozialen Raums läuft auf die logistische Frage der möglichen Besetzbarkeit hinaus. Entscheidend ist, dass mit stets möglicher Usurpation der ›leeren Stelle‹ nur noch kriegslogistische Fragen der rechtzeitigen Erschließung und Grenzziehung oder marktlogische Fragen der *agenda setting* verhandelt werden können.

Die kulturelle Hegemonie radikaldemokratischer und selbstbestimmter Subjektivität im Netz verkörpert keine hyperstabile Dominanz, sondern ist als ein instabiles, in sich widersprüchliches Gebilde zu betrachten. Dementsprechend ist die kulturelle Hegemonie von einer permanent möglichen Selbstdestabilisierung betroffen. Die in einem kulturellen Kontext und in einer bestimmten historischen Phase entstehenden Subjektpositionen entstehen nicht aus einem Prozess der gesteigerten Rationalität auf festem Fundament, sondern sind Effekte fragiler Herrschaftszusammenhänge, die sich der Universalisierung entziehen und daher jederzeit unterwandert werden können. Dementsprechend kann eine Analyse der hegemonialen Selbstpraktiken die Instabilität und Widersprüchlichkeit sowohl der Wissensordnung als auch der kulturellen Ordnung sichtbar machen, in denen sich das Scheitern der Schließungen nachvollziehen lässt. Kulturelle Hegemonien können zwar als eine treibende Kraft der Stabilisierung und Destabilisierung von Gesellschafts- und Wissensordnungen interpretiert werden, bleiben aber immer auch von ergebnisoffenen Konfliktkonstellationen abhängig, die sie in ihrem eigenen Dominanzstreben bedrängen.

Dieser Ansatz eröffnet auch die Frage nach der Einlagerung von Kontrolldiskursen in kulturelle Formationen. *Kontrolle* als Machttechnik beruht weniger auf einem verbindlichen Holismus, sondern auf abrufbaren Differenzen, für die sich einzelne optional entscheiden können. Im Netzwerkprofil, ePortfolio und Online-Diary können sich *Wissenstechniken* und *kulturelle Formationen* überlagern, um ein unternehmerisches Vorbild für ein flexibilisiertes *Selbstmanagement* zu artikulieren (vgl. Kap. 3.5). Wenn angenommen wird, dass Kontrolldiskurse plurale Lebensformen und kulturelle Formationen überlagern, dann muss auch begründet werden, wodurch sich die kulturellen Formationen der digitalen Kommunikation von früheren Medienkulturen (auch in normativer Hinsicht) unterscheiden und wie weit etwa die medialen

Formierungen des Selbst reichen, d.h. ob sie ihre Wirkungskraft umfassend oder nur segmentär entfalten.

1.10 Die Medien als soziale Institution

Die Ausdifferenzierung des medientheoretischen Feldes hat den Gegenstand der Medientheorien immer weiter ausdehnt und einen weiten Medienbegriff entstehen lassen. Dieser reicht von der Medialität literarischer und künstlerischer Werke und Formen bis hin zu den modernen Massenmedien wie etwa dem Fernsehen und den Neuen Medien. Ein derart erweiterter Medienbegriff ermöglicht es, eine mediale Adressierung des Wissens anzunehmen. Diesseits der Debatten um den Stellenwert des technisch-medialen Apriori als Ermöglichung von Kommunikation (Klinkert 2004: 67-77), wonach Differenz Vermittlung einschließt, durchdringen Begriffe, Konzepte und Metaphern des Medialen die Diskurse ›über‹ das Mediale und sind Produkte weitreichender Medialisierungen des Wissens:

»Wir denken nicht *über* Medien nach, wir denken *in* ihnen; deshalb können sie uns jene Kopfschmerzen verursachen, die für rekursives Denken typisch ist. Es gibt keine privilegierte Metasprache über Medien in der Semiotik, Linguistik oder Diskursanalyse.« (Mitchell : 2001: 159)

Bei der Bestimmung der Medien ist ein Rückzug auf eine medienunabhängige Metasprache nicht mehr haltbar. Die Medialisierung des Wissens steht in einer Austauschbeziehung mit Diskursformationen, die darüber bestimmen, was eine bestimmte Medienkultur als eine ›soziale Wirklichkeit‹ der Aneignung ansieht. Zur Vermeidung eines technologischen Determinismus, der die technischen Bedingungen der Möglichkeit zum Apriori des kulturellen Wissens erklärt, muss die Interrelation oder wechselseitige Austauschbeziehung zwischen den technischen Wissensformationen und den kulturellen Kontingenzen zum Bestandteil einer elaborierten Medientheorie werden. Eine Theorie der Medienamateure hat demzufolge zu berücksichtigen, dass technische Medien und kulturelles Wissen gemeinsam einen Möglichkeitsraum konfigurieren, innerhalb dessen neue Medien überhaupt erst entstehen können:

»Medientechnologien werden erst durch die Entwicklung, ihre Veränderung und ihre Anpassung an die Interessen bestimmter sozialer Gruppen zu den materiellen Artefakten, um die sich neue Kommunikationsweisen und neue intellektuelle Konfigurationen bilden. [...] Es ist mittlerweile ein Allgemeinplatz festzustellen, dass vermeintlich so divergente Diskurse wie Politik, Epistemologie und Ästhetik in einem nahtlosen Gewebe alltäglicher Praktiken miteinander verknüpft sind und dass Problemlösungen innerhalb der politischen Ordnung gleichzeitig immer auch eine Neuordnung der Grundlagen des Wissens und die Transformation der Codes sowohl der politischen Repräsentation als auch der Darstellung von Natur voraussetzen.« (Lenoir 2001: 212)

Vor diesem Hintergrund muss sich folglich die Vorstellung eines zielgerichteten Übergangs von der technischen Erfindung zur kulturellen Aneignung auflösen. Denn Medien vermitteln nicht nur Apparate, Programme und Codes für Individuen, sondern stellen komplexe soziale Institutionen dar, die mittels einer Vielfalt von Praktiken, Gewohnheiten, Fähigkeiten und Techniken konstituiert sind und eine Reihe materieller Instrumente der Kommunikation integrieren. Daraus folgt, dass Medien *gemischte Medien* sind, die in ihrem Vermittlungsprozess mentale Prozesse wie das Erinnern, das Wahrnehmen und kognitive Akte in einer gegenseitigen Konstitution hervorbringen. Eine Mediengeschichte der Aneignungspraktiken wendet sich programmatisch von affirmativen Gebrauchsanleitungen neuer Medientechnologien ab. Amateure profilieren sich nicht a posteriori mittels ihrer Aneignungspraktiken, da diese bereits innerhalb der technischen Medien implementiert sind. Die Aneignung kann folglich nicht länger als eine Praxis angesehen werden, die in einer Logik der Nachträglichkeit die Grammatik des Technischen erweitert, fortführt, überschreitet und verändert. Obwohl die Aneignung im technischen System eine bereits mitgedachte *Variable* mit spezifischen Funktionseigenschaften darstellt und in Prozeduren *möglicher* Anwendungen zerlegt wurde, partizipiert sie bereits im Entstehungsprozess neuer Medien. In einer medienhistorischen Perspektive kann die Aneignung als Konstruktion innerhalb der *Rahmungen* von Medienkultur angesehen werden. So eröffnet sich ein neuer, vielversprechender Ansatzpunkt, der die Debatten über das, was eine bestimmte Diskurskultur als ›Aneignung‹ ansieht und mit bestimmten Prädikaten bewertet, differenzieren kann.

1.11 Die kulturellen Praktiken der Medienaneignung

Aus den vorangegangenen theoretischen und methodologischen Fragestellungen ergeben sich in der Folge eine Reihe weiterer Fragen bezüglich der Konzeptualisierung der Medienaneignung der Amateure, die bislang nur am Rande angesprochen wurden und die in den nachfolgenden Ausführungen thematisiert werden müssen. Zunächst ist zu klären, welchen Stellenwert die Aneignungspraktiken in den jeweiligen Bezugsverhältnissen aufweisen. Es ist für die Ausbildung einer kulturwissenschaftlichen Perspektive im Bereich der neueren Rezeptions- und Wirkungsforschung zu ›interaktiven‹ Kommunikationsmedien von entscheidendem Vorteil, einen erweiterten Begriff von produktiver Medienaneignung zu gebrauchen (Winter 1995; Göttlich 2006), denn intermediale Formate, Appropriationen, Evidenzstrategien, Fakes und Wahrheitsdiskurse haben im Netz eine hybride Wahrnehmungskultur und soziale Spielregeln einer neuen Repräsentationspolitik entstehen lassen. Im Rahmen der Theorie institutioneller Mechanismen ging man bisher jedoch davon aus, dass deutungskulturelle Aneignungspraktiken den symbolischen Repräsentationen eine institutionelle Relevanz verleihen (Geertz 1997: 9). Nach diesem Ansatz stabilisiert das aneignende Handeln die Bedingungen der herrschenden Repräsentationspolitik. Konzidiert man hingegen den

Amateuren und Amateurinnen eine aktive, kontingente und produktive Handlungsfähigkeit zu, dann erscheinen ihre diskursiven Praktiken befähigt, den Weg für die Verschiebung und Umkehr der kulturellen Hegemonie und der ihr korrespondierenden politischen Institutionalisierungen zu bahnen. Ihre Praktiken bezeichnen eine spezifische Art und Weise der Aneignung möglicher Bedeutungen, welche ihre grundsätzliche Wiederholbarkeit (Iterierbarkeit) aufzeigt, denn jede »Iteration kann mit dem gegebenen Kontext brechen und auf absolut nicht sättigbare Weise unendlich viele neue Kontexte zeugen« (Derrida 2001: 32).

Die Modi der Vervielfältigung neuer Kontexte ist jedoch davon abhängig, inwiefern es den sogenannten »Endusern« und »Enduserinnen« gelingt, zu Medienpraktikern zu werden und mediale Darstellungsräume zu generieren, in welchen Medialität und Wissen in einem ständigen Gleiten einer Repräsentation unter die andere unentscheidbar werden. Die damit in Gang gesetzte Iterierbarkeit der Bedeutungen hat schließlich zur Folge, dass die medialen Repräsentationsräume und Darstellungstechniken ihre »ursprüngliche« Referenz verlieren und »ihren Sinn als Abbildung unterlaufen« (Rheinberger 2005: 22). Online-Formate wie das Webportal *Second Life* oder user/-innengenerierte Formate wie *YouTube* und *MySpace* können demzufolge als ein mediales Aggregat diskursiver, medialer, visueller und technischer Verfahrensweisen aufgefasst werden. Letztlich tangiert die datentechnische Wissensverarbeitung alle Enduser und Enduserinnen gleichermaßen und führt zur Angleichung der Praxisfelder von »Amateuren« und »Profis«.

Um zu vermeiden, dass kollektive Totalitäten in die Kulturanalysen eingehen, gilt es, die Totalitätsperspektive »Kultur« zu verlassen und den Bezugsrahmen ihrer Bedeutungsebenen auszuweiten (vgl. Hall 1999: 124). Der Untersuchung der Medienaneignungsprozesse der Amateure liegt daher ein erweiterter Begriff von Medienaneignung zu Grunde. Die Annahme, dass weitverzweigte Stildiskurse und Aneignungspraktiken vorgegebene politische Kodierungen legitimieren, unterstellt den Praktiken der Amateure und Amateurinnen eine temporalisierte Passivität grundsätzlicher »Nachträglichkeit«, als ob ihre Handlungen immer schon im Voraus domestiziert worden wären. Diese Totalitätsperspektive der Mediennutzungsanalyse muss zwangsläufig queere Interventionen der Amateure und Amateurinnen verkennen und aus der Praxisanalyse ausblenden. Die jeweiligen Aufmerksamkeitsmärkte parodierend durchkreuzen sie die Logik technischer Bedienbarkeit und produzieren aktiv ihre eigenen politischen Kodierungen und erzeugen damit ein bewegliches Verhältnis zwischen den Bedingungen der Macht und den Wirkungen subjektiver Aneignungspraktiken. Judith Butler macht in ihrer »Theorie der Subjektivierung« auf die Reiteration der Macht als ihre notwendige strukturelle Bedingung aufmerksam:

»Die Bedingungen der Macht müssen ständig wiederholt werden, um fortzubestehen, und das Subjekt ist der Ort dieser Wiederholung, einer Wiederholung, die niemals bloß mechanischer Art ist. Die Erscheinung der Macht verschiebt sich von der Bedingung des Subjekts hin zu seinen Wirkungen [...]. Die Reiteration der Macht verzeitlicht nicht nur die Bedingungen der Unterordnung, sondern erweist diese

Bedingungen auch als nichtstatisch, als temporalisiert – aktiv und produktiv. Die Perspektive der Macht verändert sich: Sie wird aus dem, was von Anfang an und von außen auf uns einwirkt, zu dem, was in unserem gegenwärtigen Handeln und seinem in die Zukunft ausgreifenden Wirkungen unseren Sinn für die Handlungsfähigkeit ausmacht.« (Butler 2001: 21)

Somit speisen sich die Potenziale der widerspenstigen Praktiken aus dem Inneren der Repräsentationspolitik selbst. So ist es kein Zufall, dass sich im Internet die Konflikte und Auseinandersetzungen im Bereich der audiovisuellen Medien bündeln, insofern den Medien Foto, Film und Video ein Darstellungsmonopol auf ›Evidenz‹, ›Wahrheit‹ und ›Identität‹ zugeschrieben wird.

Als widerständige Handlung ermöglicht die Aneignung dem Amateur vorerst, sich dem Assimilationsdruck der kulturellen Hegemonie zu entziehen. Die Aufwertung produktiver Aneignungsstrategien verändert also in gewisser Weise die Perspektive der Macht. Versteht man Aneignung als einen, die gesamte Rezeption und ihre Folgehandlungen durchkreuzenden Prozess, dann können folglich auch die Aspekte der produktiven Medienaneignung aufgewertet werden (Winter 1995). In dieser Hinsicht ist die vom Amateur vollzogene Fluchtlinie taktischen Handelns nicht mehr als ein Ausdruck eines autonomen und individuellen Befreiungsaktes zu begreifen, sondern verweist vielmehr auf das instabile Selbstverhältnis von Subjektivierung und Entsubjektivierung. Die mittels der Amateure vollzogene Reiteration der Macht reproduziert weder direkt noch indirekt die Bedingungen der majoritären Repräsentationspolitik, sondern transformiert ihre Repräsentationselemente. Aus dieser Transformation hervorgehend kristallisieren sich unterschiedliche Redepositionen der Amateure/Amateurinnen heraus, die in genauen Untersuchungen zu klären sind (z.B. der *digital divide* zwischen *digital natives* und *digital immigrants*). Die programmatischen Thesen der kulturellen ›Assimilation‹ und der kulturellen ›Emanzipation‹ müssen folglich in ihrer Einseitigkeit revidiert werden (Pippa 2003; Mossberger u.a. 2008). Ziel dieser Untersuchung ist es, die medienspezifischen Prozeduren sozialer Normalisierung und Subjektkonstitution im Spannungsfeld zwischen ›begeisterter‹ Selbstdarstellung und ›verinnerlichten‹ Kontrolldiskursen aufzuzeigen.

Eine weiterführende Perspektive eröffnet die vom Postkolonialismustheoretiker Homi K. Bhabha entwickelte Analyse der »Hybridisierungsprozesse« (1994: 102-122). In seiner Theorie der »kulturellen Hybridität« macht er darauf aufmerksam, dass die Durchsetzung kolonialer Herrschaft von der Übernahme ihrer Autoritätsdiskurse durch die Unterworfenen abhängig ist. Die im Akt der Unterwerfung vollzogene Wiederholung (Reiteration) kolonialer Autoritätssymbole unterwandert die Darstellungsstrategien herrschaftlicher Repräsentation. Die Praktiken der Wiederholung führen eine Differenz in die gesellschaftlichen Verhältnisse ein, die sich sowohl auf die koloniale Autorität als auch auf die unterdrückte Gesellschaft auswirkt. Die Repräsentationspolitik der Kolonialmacht wird destabilisiert, transformiert – die Symbole der Autorität »hybridisieren« in Zeichen der Differenz. Das Konzept der kulturellen Hybridisierung (vgl. Coombes/Brah 2000) macht die Produktion kultureller Differenzierung als einen Effekt diskriminierender Praktiken sichtbar und

verhindert dadurch, die Aneignungspraktiken der Medienamateure voreilig mit der Technikutopie herrschaftsfreier Kommunikation gleichzusetzen. Diese Homogenisierungsstrategie verkennt das ungeordnete Zusammenspiel unterschiedlicher und teils konfligierender Praktiken im Netz, die sich mehr oder weniger als Anfechtung normativer Zurichtungen verstehen (vgl. Hardt/Negri 2004).

Seit dem Aufstieg der Massenmedien im Laufe des 19. Jahrhunderts sind die Erfindung und Verbreitung der Medien mit ökonomischen Interessensengemenen eng verflochten. Die kommerzielle Verwendung der Medientechnik richtet sich auch heute noch gegen die Autonomisierung und Spezialisierung der Elitenkunst und definiert Medien als Instrumente zur Befriedigung einer ästhetischen Nachfrage einer möglichst großen Anzahl von Menschen. Diese marktkonforme Kodierung der Mediennutzung ist Bestandteil popularisierender Meistererzählungen seit der Aufklärung und findet ihre vorläufig letzte Version in den Manifesten zum Web 2.0. Doch Medien entstehen nicht bloß aus technischen und ökonomischen Motiven heraus, sondern verändern sich aus ihrem Gebrauch heraus. Der Gebrauch der Medien erschöpft sich nicht darin, dass Technik nur benutzt, sondern auch hinsichtlich ihrer veränderten Wahrnehmungsweisen auch künstlerisch modifiziert und weiterentwickelt wird. Amateure erarbeiten sich die Technik selbst und experimentieren mit ihr, indem sie sie modifizieren, eigene Inhalte produzieren und ihre technischen Grenzen ausloten. Dieter Daniels schreibt über die diesbezüglichen Fähigkeiten der Medienamateure:

»Der Amateur greift aktiv in den Produktionsprozess seines Mediums ein. Er bedient nicht nur vorhandene Apparate, sondern Herstellung und Einrichtung dieser Geräte sind ein ganz wesentlicher Faktor seiner Leidenschaft.« (Daniels 2002: 185)

Eine Repräsentationspolitik wird erst dann institutionell wirkmächtig, wenn sie in ein Netz diskursiver Praktiken eingebettet ist und deutungskulturell verstärkt wird. Andererseits muss berücksichtigt werden, dass kulturelle Hegemonien grundsätzlich instabile, kontingente und in sich widersprüchliche Formationen darstellen, die zahlreiche Ansatzpunkte für ihre eigenen Selbstdestabilisierungen liefern. Dementsprechend verlieren die Repräsentationspolitik und ihre diskursiven Hegemonien, die beeinflussen, welche soziale Praktiken in einer Gesellschaftsformation als erstrebenswert und alternativlos gelten, ihre vorgebliche kulturelle Dominanz und können jederzeit unterwandert werden.

Es ist also der Prozess des Wiederholens und der Nachahmung (Reiteration), durch den sowohl das Subjekt als auch kulturelle Signifikation entsteht. Die Hegemonie medialer Repräsentationen wird nicht einseitig von Institutionen, Medienkanälen oder <frei> entscheidenden Individuen determiniert, sondern geht aus relationalen Verhältnissen hervor, so wie umgekehrt Beziehungsgefüge und Machtbeziehungen geschaffen werden. Die Annahme einer Überlagerung von kultureller Signifikation und Machtverhältnissen nimmt Kenneth Gergen zum Anlass, seine These der kontextgebundenen Verhandbarkeit und Veränderbarkeit sozialer Relation und kultureller Signifikation

zu formulieren: »If others do not treat one's utterances as communication, if they fail to coordinate themselves around the offering, such utterances are reduced to nonsense.« (Gergen 1994: 265) Die Annahme der bisherigen Konzepte, dass Medien zur Legitimation von Machtverhältnissen und Subjekt-konstitution benutzt werden, gewinnt eine neue Dimension, wenn berücksichtigt wird, dass Medien erst im Prozess ihrer Aneignung entstehen, nämlich im Prozess des *relating* und *constructing* von diskursiven Netzen. Diese Vorstellung von Medienaneignung als konstruktivem Prozess wirft die Frage auf, welche diskursiven Wiederholungen es konkret sind, mit denen Auslassungen und Beschränkungen hegemonialer Medienkultur sicht- und sagbar werden können.

Die Untersuchung der politischen Dimension der Medienaneignung setzt bei den kulturellen Praktiken der Amateure an und versucht herauszufinden, inwiefern sie politisch transformative Praktiken des Selbst generieren können. Dieser Ansatz der kritischen Wiederaneignung einer hegemonialen Kultur zählt freilich zu den zentralen Anhaltspunkten in den Cultural Studies und wurde als kulturelles Empowerment emanzipierter Subjektpositionen aufgewertet (vgl. Hall 1999: 102).

In seinem Aufsatz »Putting Policy into Cultural Studies« thematisiert Tony Bennett das Verhältnis der transformativen Praktiken des Selbst zu politischen Projekten von Kollektiven und fragt nach den Perspektiven einer *kulturellen Politik* (Bennett 1992: 24). Dabei geht es ihm vorrangig um den Nachweis, dass bereits der Kulturbegriff in der theoretischen Kulturanalyse eine bestimmte *politische Markierung* aufweist. Er weist darauf hin, dass der Begriff der Kultur überwiegend im Praxisfeld der Signifikationsprozesse (*signifying practices*) verortet wird und damit für eine bestimmte Idee von Politik steht (vgl. Bhaba 1994: 102-122). Vor diesem Theoriehorizont erweist sich das Kulturelle zwar als ein Effekt sozialer Unterscheidbarkeit, markiert jedoch die politische Veränderung ausschließlich auf der Ebene der Signifikation. In dieser Vorstellung firmiert Kultur als ein *privilegiertes Feld* des Ringens um Hegemonie, dessen Organisation durch Bildungsprozesse über die Bedingungen, Möglichkeiten und Wirkungen widerspenstiger Artikulationen entscheiden. Damit wird eine Deckungsgleichheit von politischen und diskursiven Praktiken behauptet. Die Reduktion politischer Widerständigkeit auf Artikulationsformen der Signifikation und Resignifikation hat dazu geführt, dass in den jüngsten Theoriedebatten der Cultural Studies die Aufmerksamkeit auf die ökonomische Kontextualisierung der kulturellen Praktiken gelegt wurde und mittlerweile sogar ein »economic turn« für die Kulturstudien ausgerufen wurde (Tonkiss 2007: 214).

Nimmt man diesen Einwurf ernst, dann muss die Frage nach den institutionellen Bedingungen, welche die verschiedenen Felder der Kultur regulieren, erhoben werden. Die vorliegende Untersuchung verortet die institutionelle Rahmung des Mediengebrauchs in den Wissenstechniken der sozialen Software, die wirtschaftlichen Anwendungskontexten entstammen. Verschiebungen von Machtverhältnissen können so an die Praktiken kultureller Resignifikationen delegiert werden. In dieser Sichtweise erscheint Kultur als Differenzial der Macht und repräsentiert nicht nur deren Nicht-

Identität mit sich selbst, sondern partizipiert auch auf eine gewisse Weise an den Ausprägungen herrschender Medien- und Repräsentationspolitik, unter deren Bedingungen kulturelle Praktiken ihre konkrete Gestalt und Verhältnisbestimmungen verändern. Die sich auf diese Weise formierenden Praktiken der Resignifikation kultureller Artefakte sind allerdings gezwungen, sich im Rahmen einer gewissen Komplizenschaft mit der Macht, gegen die sie opponieren, zu artikulieren: »Im Akt der Opposition gegen die Unterordnung wiederholt das Subjekt seine Unterwerfung.« (Butler 2001: 16)

Der Befund, dass die kulturellen Praktiken der Medienaneignung geeignet sind, die Machtstrukturen und Aufmerksamkeitsmärkte der Medienkanäle zu transformieren und zu verschieben, trifft keine Aussage über den politischen Stellenwert der kulturellen Signifikationen und Resignifikationen. Die entscheidende Frage bleibt daher, ob die Verfahren der Kontextmodifizierung, der Dekonstruktion oder das Hypertextifizieren in den *signifying practices* ausreichen, um die intrinsischen Widersprüche von Machtkonstellationen derart zu dynamisieren, damit kulturelle Produktionen nicht erneut den Funktionsweisen bestehender Machtverhältnisse untergeordnet werden können.

In den Kulturwissenschaften hat sich mit dem sogenannten *spatial turn* ein Ansatz herausgebildet, der über eine bloße Diagnose raumgeprägter Sozialverhältnisse hinausgehend eine »Produktion neuer Raumdifferenzen« (Ahrens 2001: 132) und somit eine Ausprägung eines *kritischen Raumverständnisses* postuliert. Die Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Raumrepräsentationen und mit dem kulturwissenschaftlich adaptierten Begriff des »Mapping« geht von einer *sozialen Produktion von Raum* aus (vgl. Kap. 3.10). Raum wird als ein vielschichtiger und oft widersprüchlicher gesellschaftlicher Prozess angesehen und meint »eine spezifische Verortung von kulturellen Praktiken, eine Dynamik sozialer Beziehungen, die auf die Veränderbarkeit von Raum hindeuten« (Bachmann-Medick 2007: 289). Die »Verortung« der kulturellen Praktiken operiert mit einer bestimmten Vorstellung von Kartografie. Die Karte funktioniert als ein Medium, das von vornherein lesbar und sichtbar ist und wie ein nicht-mimetisches Bild funktioniert. Auch widerständige Praktiken sollen mit der Methode der Karte sichtbar gemacht werden. In seinem Kommentar zu René Magrittes »Dies ist keine Pfeife« (1997) beharrt Michel Foucault jedoch auf der strikten Trennung von Sichtbarem und Lesbarem und macht uns darauf aufmerksam, dass der Annahme *eines* einzigen Machtraums die ontologische Problematik der Totalität, Metaphysik und der Identität inhärent ist.

Mit ihrer Analyse der *signifying practices* verorten die Kulturwissenschaften die widerständigen Praktiken im Bereich des *enduser interface*. Diese Aufmerksamkeit gegenüber den Praktiken der kulturellen Resignifikation blendet jedoch den Bereich der formalen Modellierung von Dienstarchitekturen für Multimediadienste aus. Im Unterschied zum Begriff des kartografischen Raums, der damit von den Kulturwissenschaften offensichtlich bevorzugt wird, operieren technologische und mathematische Wissenstechniken und -medien hingegen mit formalen Modellierungen und diskreten Kodierungen des Raums. Dieser digitale Raum mathematischer Operationen ist für die meisten Amateure und Amateurrinnen weder lesbar noch sichtbar. Das

Sichtbare und das Lesbare bleiben auf das Spiel raumzeitlicher Metaphern der Datennavigation beschränkt. Geläufige 3D-Simulationen konfigurieren räumliche Metaphern für die kartografische Navigation im Anwenderbereich und bilden somit einen Gegensatz zur topologischen Operativität der digitalen Kalkulation, die im Rahmen der Anwendung unbemerkt abläuft.

Eine Möglichkeit, den Amateur als radikalen Akteur zu denken, entwerfen Gilles Deleuze und Felix Guattari in ihrem 1980 veröffentlichten Werk »Mille Plateaux«, das in der Folgezeit für viele Theoretiker zum Inbegriff der Netztheorie avancierte. Zur Bestimmung kontrasignifikanter Praktiken haben Deleuze und Guattari den Begriff des »asignifikanten Diagramms« geprägt (Deleuze/Guattari 1997: 191). Dieser Begriff unterscheidet sich von den retroaktiven Konzepten der Differenzproduktion in der Medienaneignung (Resignifikation, Reframing, Rekontextualisierung). Im asignifikanten Diagramm werden nicht zwei konfigrierende Formen des Zeichengebrauchs aufeinander bezogen, da jenseits des herrschenden Zeichenregimes ein neues Regime im Entstehen ist, das aber nicht das gleiche Territorium wie das dominante Zeichenregime für sich beansprucht. Ein solches Diagramm ermöglicht es, Aneignungspraktiken anzuzeigen, die sich der Symbolisierung in einem gegebenen Zeichenregime entziehen, den Bruch mit der dominanten Segmentierung vollziehen und somit ein künftiges Potenzial andeuten: »Asignifikante Diagramme enthalten Knoten der Koinzidenz, die jederzeit Zentren der Signifikanz und virtuelle Subjektivierungspunkte bilden können.« (Ebd.) Hier entstehen keine defizitär motivierten Konflikte um das Zeichen, sondern »Fluchtlinien, die primär sind, die in einem Gefüge keine Phänomene des Widerstands oder Gegenangriffs sind, sondern Punkte der Schöpfung und der Deterritorialisierung« (ebd.: 194). Den im Netz produzierten asignifikanten Verknüpfungen und Überlagerungen kann kein eindeutiger Ort in einem Zeichenregime zugewiesen werden. Die asignifikanten Diagramme können von den Zeichenregimen zwar verarbeitet, aber nicht integriert werden, weil sie nicht-narrative und asubjektive Repräsentationen darstellen. Eine Dynamisierung der inneren Widersprüche der hegemonialen Medienkultur könnte also darauf hinauslaufen, die Konstitutionsbedingungen gesellschaftlicher Ordnung und die Bedingungen der Subjektivitätskonstitution durchgreifend zu erschüttern.

1.12 Selbstpraktiken, Wissensapparate, Kulturtechniken

Ein Medium ist nicht nur ein Ensemble von technischen Apparaten, Instrumenten, Programmen und Codes, sondern immer auch ein »Effekt andersartiger Kräfte und Machtverhältnisse« (Crary 2002: 14) und eine »komplexe soziale Institution, die durch eine Geschichte von Praktiken, Ritualen, Gewohnheiten, Fähigkeiten und Techniken ebenso konstituiert wird wie durch eine Reihe materieller Objekte und Räume« (Mitchell 2001: 159). Medien sind demzufolge nicht auf neutrale Informationskanäle zu reduzieren, die einfach nur Botschaften übertragen, sondern »entfalten eine Wirkkraft, welche die

Modalitäten unseres Denkens, Wahrnehmens, Erinnerns und Kommunizierens prägen« (Krämer 1998: 14). Medialität stellt in der Forschung eine privilegierte Kategorie dar, die oft als ein autonomes und sich selbst begründendes Problem verstanden wird. Demgegenüber geht es hier um den Nachweis, dass Kommunikations-, Informations- und Visualisierungsmedien neue macht-, wissens- und subjekttechnologische Formationen konfigurieren (Turkle 2007: 505-523). Der Ansatz, dass Medien »soziale Institutionen« verkörpern, impliziert nach Mitchell eine offene und unabgeschlossene Austauschbeziehung der »gegen- und wechselseitigen Konstitution« (Mitchell 2001: 159). Diese Sichtweise ist entscheidend bei der theoretischen Aufwertung der Handlungsfähigkeit *amateurhafter Praktiken*. Aus technikgeschichtlicher Hinsicht muss zwar berücksichtigt werden, dass Standardisierungen und Normierungen einen konjunkturellen Einfluss auf Amateurkulturen ausüben und somit einen entscheidenden Faktor mediengeschichtlicher Umbrüche darstellen (King 2003: 183-191). Dennoch ist die Subjektivität der Amateure und Amateurinnen eingebunden in Machtverhältnisse und Wissensbeziehungen, innerhalb derer sie von anderen und sich selbst geformt werden und zur Formung ihres Selbst erst befähigt werden. Sie können von einer Reihe externer Techniken ergriffen, geformt und kontrolliert werden, sie sind jedoch auch imstande, sich diesem institutionellen Zugriff zu entziehen und neue Formen, Affekte und Intensitäten zu erfinden.

Wenn also das Verhältnis von sozialer Software und Selbstpraktiken *nicht* als determinierte Beziehung verstanden werden soll, sondern als *strategische Machtbeziehung*, die offen bleibt für ihre Abweichungen oder Veränderungen, dann müssen die Beiträge, welche die Amateure im Netz selbst einbringen, auch dementsprechend differenziert werden – ein Ansatz, der bis heute weitgehend unberücksichtigt geblieben ist: »Entsprechend haben die Medienamateure noch weit weniger Beachtung gefunden und bilden eine Art blinden Fleck aller bisherigen Medientheorie. Um ihre Rolle für die Wirkung und Entstehung der Medien auch nur annähernd zu klären, bleibt allein der Weg einer dicht an ihrer Praxis verlaufenden Argumentation.« (Daniels 2002: 207)

Besteht der Anspruch, Subjektivierung nicht als bloße Ausführung überindividueller Technologien oder als passive Aneignungspraxis zu verstehen, ist es notwendig, einen differenzierten Begriff sozialer Praxis zu entwickeln, um nach dem *Mediengebrauch* fragen zu können, der in der Praxis von den Medienamateuren gemacht wird. Demzufolge müssen die Praktiken der subjektiven Aneignungen und Aushandlungen im Konflikt verschiedener Diskurse und Praxen in ihrer relativen Autonomie gedacht werden, um den Raum für widerstreitende Handlungsspielräume, Bruchstellen, Aushandlungspraxen und Regulierungsweisen offen zu halten. Die Alltagskunst der Amateure im Netz besteht letzten Endes darin, innerhalb eines hegemonialen Rahmens trickreiche Taktiken des Umgangs mit den Zwängen zur Selbstdarstellung, den normativen Wissenstechniken und den kulturellen Formationen zu entwickeln. Um die Handlungsspielräume im Vermittlungsverhältnis zwischen Sozialität und Subjektivität genauer zu fassen, scheint es also im Fortgang der Untersuchung angebracht, die Veränderungsmöglichkeiten, welche die

Subjekte zum Ausgangspunkt ihrer widerspenstigen Praktiken zu nehmen, in Betracht zu ziehen.

Als heuristische Suchbegriffe besitzen *Selbstmanagement*, *Wissenstechniken* und *kulturelle Formationen* eine explorative Kreativität und bilden ein nahezu unauflösliches Geflecht paradoxer Beziehungen zwischen Flirt und dem Bewerbungsgespräch, zwischen individueller Schnapsschussästhetik und den Pathosformeln des kollektiven Gedächtnisses oder zwischen den Online-Diaries und den Techniken zur Wissenserfassung. Um eine Verortung der Selbstpraktiken zu untersuchen, scheint es angemessen, die Biografieforschung sowohl historisch als auch theoretisch an die Diskursivierung der Medienumbrüche zu koppeln. Die Frage nach der Mediatisierung des Selbst versucht, die Brüche und Zwischenräume im Verhältnis des Selbst zu den Medien zu verorten. Wenn mittels der kulturellen Praktiken die Apparate der Wissensanordnungen anders verwendet werden, als dies geplant ist, und dadurch Störungen entstehen, dann ist das weniger eine Subversion der Wissensapparate selbst als eine Subversion der sozialen Software und ihrer Codes, welche die Möglichkeiten ihrer Verwendung regeln. Die instabilen Verhältnisse von Code, Apparat und Aneignungspraktiken führen nicht zu letztgültigen Formen, sondern entfesseln im wechselseitigen Zusammenspiel ihrer Elemente Störungen und Dissonanzen, erzeugen Sichentziehendes und Nichteinordenbares und eröffnen andere Räume oder Fluchtlinien, die sich einer positiven Deutungskultur mehr oder weniger verweigern. Derart unscharf gewordene ›Demarkationslinien‹ zwischen den Praktiken der Subjektivierung und den technischen Medien schärfen eine analytische Perspektive für die semiotischen und symbolischen Verschiebungen beider Ordnungen. Die Ereignung von Andersheit und Differenz erfasst gleichermaßen die Kulturtechniken der Selbstkonstitution und löst sie von ihrer statischen Zugehörigkeit zu einem ›ursprünglichen‹ Kontext. Die Praktiken der Amateure/Amateurinnen durchkreuzen die lebensformativen Imperative von *Selbstmanagement* und *Wissenstechnik* und machen aus ihnen etwas *Anderes*, das nicht mehr im selben Schema formulierbar ist. Aus ihrem Inneren heraus zerfallen die einst mächtigen Blöcke der personalen, sozialen, epistemischen und technologischen Immunität und erweisen sich als inkonstistent. Die hegemoniale Kultur wird derart an ihre Grenzen geführt, und zwar so, dass in ihrem Repertoire Brüche und Lücken entstehen, die den Blick auf ein *Anderes* frei machen.