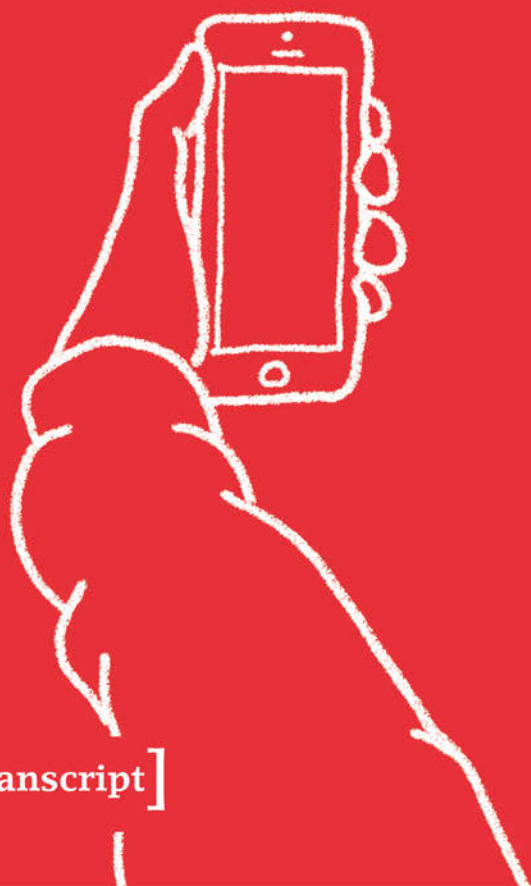


Daniel Rode, Martin Stern (Hg.)

Self-Tracking, Selfies, Tinder und Co.

Konstellationen von Körper, Medien
und Selbst in der Gegenwart



KÖR
PER
KUL
TUR
EN::

[transcript]

Aus:

Daniel Rode, Martin Stern (Hg.)

Self-Tracking, Selfies, Tinder und Co.

**Konstellationen von Körper, Medien und Selbst
in der Gegenwart**

November 2019, 286 S., kart., 19 Farbabb., 6 SW-Abb.

34,99 € (DE), 978-3-8376-3908-7

E-Book:

PDF: 34,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-3908-1

Das digitale Vermessen körperlicher Aktivitäten, die bildliche Selbstinszenierung mit dem Smartphone am ausgestreckten Arm, die Partnersuche per Links- bzw. Rechts-wisch auf dem Display – zeitgenössische Medienpraktiken betreiben je spezifische Inszenierungen und Aufführungen der Person und ihres Körpers. Dadurch zeigen sich kulturelle Dynamiken, die durch die Integration mobiler und körpernaher Techniken in den Alltag, durch mediale wie visuelle Hinwendung zum Körper und durch (spielerische) Aufführung einer Arbeit am Selbst bestimmt sind. Die Beiträger_innen des Bandes untersuchen diese Dynamiken, indem sie u.a. aus sportwissenschaftlicher, soziologischer, pädagogischer, philosophischer und medienwissenschaftlicher Perspektive nach gegenwärtigen Konstellationen von Körper, Medien und Selbst fragen.

Daniel Rode (Dr.) lehrt und forscht im Arbeitsbereich Soziologie der Bewegung und des Sports am Institut für Sportwissenschaft und Motologie der Philipps-Universität Marburg.

Martin Stern (Prof. Dr.) leitet den Arbeitsbereich Soziologie der Bewegung und des Sports am Institut für Sportwissenschaft und Motologie der Philipps-Universität Marburg.

Weiteren Informationen und Bestellung unter:
www.transcript-verlag.de/978-3-8376-3908-7

Inhalt

Konstellationen von Körper, Medien und Selbst

Zeitgenössische körperbezogen-mediale Praktiken als Orte von
Gesellschafts- und Selbst-Bildungsdynamiken:

Eine programmatische Einführung

Daniel Rode, Martin Stern | 7

KÖRPER – MEDIEN – SELBST

Körper – Medien – Selbst in neuen Sportpraktiken

Martin Stern | 37

Tinder und der Flow der Wischgeste

Zur leiblichen Fundierung von Mensch-Technik-Interaktionen
beim Online-Dating

Sascha Oswald | 55

Performativität in körperlich-leiblichen Selbstvermessungspraktiken

Zwei Fallbeispiele

Karolin Eva Kappler, Eryk Noji, Uwe Vormbusch | 83

KÖRPER – MEDIEN – SELBST

Körper als formbare Formungsinstrumente

Zur Art und Weise der Körperthematizierung in
Self-Tracking-Werbebildern im Internet

Franz Krämer, Denise Klinge | 103

Medienbasierte Selbsttechnologien am Beispiel des Diet-Tracking

Gerrit Fröhlich, Daniel Kofahl | 127

KÖRPER – MEDIEN – SELBST

Selbst-Bildung im und durch Self-Tracking

Ein analytisch-integrativer Systematisierungsversuch zur Subjektkultur des ›neuen Spiels‹ digitaler Selbstvermessung

Daniel Rode | 151

Subjekte photographieren

Eine subjekt(-ivierungs)- und körperleibtheoretische Perspektivierung jugendlicher Selbstdarstellungen in digitalen sozialen Netzwerken

Clarissa Schär | 183

Self-Tracking als medienpädagogische Herausforderung

Thomas Damberger | 205

KÖRPER – MEDIEN – SELBST: *METHOD(OLOGI)EN*

Die totale Evaluation

Skizze zu einer materialistischen Dispositivanalyse

Simon Schaupp | 225

Zur Rekonstruktion kollektiver Orientierungen in Bezug auf Körper, Medien und Selbst

Methodische Überlegungen zum Einsatz von Collagen und Selfies in Gruppendiskussionen mit Jugendlichen

Benjamin Zander | 249

Autor*innen | 281

Konstellationen von Körper, Medien und Selbst

Zeitgenössische körperbezogen-mediale Praktiken als Orte
von Gesellschafts- und Selbst-Bildungsdynamiken:

Eine programmatische Einführung

DANIEL RODE, MARTIN STERN

Roland ist Imker, Marianne ist Quantenphysikerin. Beide treffen sich auf einer Party, kommen ins Gespräch über Honig und küssen sich. Was wie der Anfang einer dieser Beziehungsgeschichten wirkt, entfaltet sich in Nick Paynes Theaterstück *Konstellationen* auf andere Weise: Die Zuschauer*innen können die beiden Protagonist*innen durch typische Stationen ihrer Paarbeziehung begleiten, allerdings wird jede Szene mehrfach durchgespielt und zwar in unterschiedlichen Varianten, in denen kleine Veränderungen zu ganz anderen Wendungen und Ausgängen führen – zu ganz unterschiedlichen Konstellationen.

Den Zuschauer*innen eröffnet sich dadurch ein Universum unzähliger Parallelwelten – nicht zufällig ist Mariannes Arbeitsgebiet das der theoretischen Kosmologie –, das in krassem Gegensatz zu der funktionalen, strukturierten und ›intelligenten‹ Lebensweise von Rolands Bienenvölkern steht: ein Universum, in dem Nichts bereits determiniert ist, sondern sich in jedem Moment von Neuem entscheidet; ein Universum, in dem die kleinsten Details einen fundamentalen Unterschied machen können; ein Universum, in dem diese Details und ihre Folgen zwar ›tatkräftig‹ vollbracht werden, allerdings – zu Rolands Leidwesen – gerade nicht in der souveränen Verfügung einzelner Handelnder liegen; und schließlich ein Universum, in dem Nichts identisch wiederholbar ist, sondern stets, und sei es nur in minimaler Abweichung, als neue Welt hervorgebracht wird.

Folgt man dem Zuspruch der Theaterbesucher*innen und Kritiker*innen, dann scheint dieses Universum von Paynes *Konstellationen* genau den Zeitgeist zu treffen. Es eignet sich jedenfalls, um einige programmatische Überlegungen zur Beobachtung und Beschreibung zeitgenössischer Praktiken zu formulieren, die in diesem Band zur Diskussion stehen. Eine Ausgangsannahme ist es, dass die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit gegenwartsgesellschaftlichen Dynamiken Perspektiven bedarf, die relevante geistes- und sozialwissenschaftliche Konzepte, allen voran ›Körper‹, ›Medien‹ und ›Selbst‹, neu und anders denken. Dazu möchte der vorliegende Band beitragen. In dieser Einleitung werden wir hierfür die Programmatik eines ›*Denkens in Konstellationen*‹ als (zu diskutierenden) Fluchtpunkt solch neuer Perspektiven skizzieren, die in den einzelnen Beiträgen im Sinne einer theoretischen Empirie sowie empirischen Theorie (vgl. Kalthoff/Hirschauer/Lindemann 2008) ausgelotet werden.

Die Phänomene, die in diesem Buch in den Blick genommen werden, sind das digitale Vermessen körperlicher Aktivität – d.h. das Self-Tracking –, jugendliche Selbst- und Körperaufführungen in Selfies sowie der (körperlich-sinnliche) Umgang mit Plattformen wie *Tinder*. Diese rezenten körperbezogen-medialen Praktiken werden als Forschungsgegenstände und -felder begriffen, die für ein Verständnis unserer Gegenwartsgesellschaft überaus bedeutsam sind: Sie stellen *zeitgenössische Räume* dar, in denen sich die Teilnehmer*innen *spielerisch ins Spiel einer sich wandelnden Gesellschaft bringen*.

In einem ersten Schritt werden wir diese These – sich *spielerisch ins Spiel einer sich wandelnden Gesellschaft bringen* – ausführen. Daran knüpft im zweiten Schritt die Spezifikation der Perspektive des angesprochenen ›Denkens in Konstellationen‹ an, mit der im dritten Schritt Konsequenzen für und kritische Nachfragen an ›Körper‹, ›Medien‹ und ›Selbst‹ formuliert werden können. Unser Einleitungsbeitrag schließt mit einem Überblick über die Struktur des Buches.

SICH SPIELERISCH INS SPIEL EINER SICH WANDELNDEN GESELLSCHAFT BRINGEN

Wieso nun sollten sich Sozial- und Kulturwissenschaftler*innen, Erziehungswissenschaftler*innen und Sportwissenschaftler*innen für Self-Tracking, Selfies, *Tinder* und Co. interessieren? Untersuchungen im Feld der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur können aufzeigen, dass hochdynamischen Entwicklungen von neuen, informellen Bewegungspraktiken eine *Indikatorfunktion* für Wandlungsprozesse der Gesellschaft zuzusprechen ist (vgl. Gebauer et al. 2004) und dass sie damit Schauplätze zeitgenössischer Subjektivierungsdynamiken sind (vgl.

Stern 2010). Unser Vorschlag ist, die Idee der *Entwicklung einer zeitgemäßen Spielfähigkeit*, die in diesen Untersuchungen veranschlagt ist, auch für gegenwärtige Medienpraktiken aufzugreifen, um nach deren Bedeutung für Gesellschafts- und Selbst-Bildungsdynamiken fragen zu können.¹

Als Ausgangspunkt für diese Betrachtungsweise kann die Reflektion von Flitner (2001) auf Huizingas (2001) Ausführungen zum Zusammenhang von Kultur und Spiel dienen. Folgt man Flitner (ebd.: 236), dann wird Kultur nicht einfach von einer Generation an die andere als eine Art fester Bestand weitergegeben, sondern Kultur entsteht aus einem aktiven Neu-Entdecken und Neu-Schaffen von Gegebenem. Dies geschieht insbesondere auch in neuen *Spielpraktiken*, die damit als Teil eines notwendigen Kulturprozesses zu verstehen sind (vgl. Stern 2018: 88-89): In sozialmimetischen Prozessen (vgl. Gebauer/Wulf 1998) werden soziokulturelle Handlungs- und Verhaltensweisen erprobt sowie Strategien, Überzeugungen und Werthaltungen erzeugt und sozial beglaubigt. *Spielfähigkeit* ist entsprechend als gesellschaftliche Fähigkeit und zugleich als kontinuierliche Aufgabe zu verstehen: als Voraussetzung und Modus der aktiven Hervorbringung und (Mit-)Gestaltung von Kultur.

Unser Ansatz ist es, Praktiken der digitalen Aktivitätsvermessung, des Herstellens, Teilens und Distribuierens von (Körper-)Bildern sowie des (körperlich-sinnlich) reizvollen Austauschs über Plattformen wie Tinder als zeitgenössische ›neue Spiele‹ zu untersuchen (vgl. hierzu auch Rode 2018a), in denen zeitgemäße *Spielfähigkeiten* erzeugt und erprobt werden.

1 Aus einer praxistheoretischen Perspektive (siehe unten) sind Bezeichnungen wie Medienpraktiken oder Körper- bzw. Bewegungspraktiken Pleonasmen, d.h. sie sind gleichsam ›doppelt gemoppelt‹: Praktiken realisieren sich *immer* (auch) als Körperbewegungen ebenso wie ihnen *immer* eine Medialität (z.B. von Sprache, Bewegung, Schrift oder eben digitalen Technologien) inhärent ist. Wenn wir dennoch von Bewegungs- oder Medienpraktiken sprechen, dann folgen wir damit der praxeologischen Idee, dass es sich bei Praktiken um Einheiten des Sozialen handelt, die durch die Reflexivität der *accounts* (im ethnomethodologischen Sinn) ihrer Akteur*innen identifizierbar und beschreibbar sind (vgl. Giessmann 2018: 97). So ist Snowboarden aufgrund der körperlichen Qualitäten, die sich die Akteur*innen gegenseitig anzeigen und denen sie sich versichern, als Bewegungspraktik zu betrachten, während sich *Tinder* aufgrund seiner technisch-vermittelnden Qualitäten als Medienpraktik oder mediale Praktik zu erkennen gibt (vgl. ebd.). Um hervorzuheben, dass die in diesem Band fokussierten Medienpraktiken ganz bestimmte Körperthematierungen, -aufmerksamkeiten und -orientierungen fördern und fordern (siehe unten), sprechen wir auch von körperbezogen-medialen Praktiken.

Zu den prägnantesten Wandlungsprozessen unserer Gegenwartsgesellschaft gehört zweifelsohne ein fortschreitender Prozess der Digitalisierung. Damit ist die zunehmende Durchsetzung von Lebenswelten mit computer- und rechenbasierten Technologien gemeint. Das Digitale bezieht sich hierbei auf die Verarbeitung von Informationen in zahlenförmiger und letztlich binärer Weise (Alert/Asmussen/Richter 2018: 14). Die in diesem Band fokussierten Phänomene stehen im Zeichen dieser Entwicklung und exemplifizieren dabei zwei Momente, die wir als bedeutsam für die Betrachtung unserer gegenwärtigen »digitalen Kultur« (ebd.: 9ff.) erachten. In *Self-Tracking, Selfies, Tinder* und Co. zeigt sich *erstens* das, was im Anschluss an einige soziologische Diagnosen als Moment der »Körperaufwertung« (Bette 2005) bezeichnet wird: Die postmoderne Gesellschaft basiert nicht länger auf körperlicher Erwerbsarbeit, sondern auf wissensbasierten, intellektuellen Tätigkeiten und letztlich auf der Verarbeitung abstrakter Daten. Körperlichkeit und Bewegung – so die Diagnosen – verlieren in diesen Lebensbereichen damit an Bedeutung. Gleichsam als Gegenreaktion erleben sie im Freizeit- und Konsumbereich eine intensive Aufmerksamkeit und eine enorme Bedeutungssteigerung für die Formierung von Identitäten und Subjektivitäten (vgl. Gugutzer 2004: 34) – Prozesse, die zunehmend mittels digitaler und mobiler Medientechnologien noch einmal neue Qualitäten erhalten. Solche Positionen werden weiter unten auch kritisch dahingehend zu befragen sein, inwieweit der Rede von einer gleichzeitigen *Körperdistanzierung* hier gefolgt werden kann. Vielmehr scheinen sich die betrachteten neuen Medienpraktiken durch ganz bestimmte *Weisen der Körperorientierung* und *Möglichkeiten der Körper- und Selbstformierung* auszuzeichnen. Die Beiträge dieses Bandes können hierbei aufzeigen, dass ein *zweites* Moment dieser Praktiken darin liegt, dass die Umgangsweisen mit den neuen Technologien und Möglichkeiten der Körper- und Selbstformierung (noch) lange nicht in festen Bahnen verlaufen, sondern hochdynamisch sind (vgl. auch Duttweiler/Passoth 2016). Sie zeigen einen weitgehend *experimentellen* und *spielerischen* Charakter.

Self-Tracking, Selfies, Tinder und Co. sind somit Beispiele für Praktiken, die in unserer digitalen Kultur in rasanter Geschwindigkeit neu entstehen, sich verschiedentlich *einspielen* und mitunter auch wieder vergehen, und die dabei ganz bestimmte medial vermittelte Formierungen von Körperlichkeit, Bewegung und Selbstverhältnissen hervorbringen. Wir möchten dafür plädieren, diese neuen Medienpraktiken weder als losgelöst von bestehenden Kulturpraktiken zu verstehen, noch davon auszugehen, dass diese Kulturpraktiken in ihnen einfach angeeignet werden. Stattdessen sind die neuen Medienpraktiken als *Spielräume* zu betrachten, in denen neue Entwürfe von Praktiken und von entsprechenden

Spielfähigkeiten hervorgebracht werden – d.h. in denen *sich die Teilnehmer*innen spielerisch ins Spiel einer sich wandelnden Gesellschaft bringen*.²

IN KONSTELLATIONEN DENKEN

Damit ist eine Perspektivierung umrissen, die der Auseinandersetzung mit Self-Tracking-, Selfie- und Tinder-Praktiken eine maßgebliche Bedeutung für ein Verständnis unserer Gegenwartsgesellschaft beimisst und die es nahelegt, sie in den Dimensionen von Körper, Medien und Selbst zu untersuchen, genauer: diese Praktiken *als Konstellationen von Körper, Medien und Selbst* zu untersuchen. Formulierungen wie »Konstellationen von ...« finden sich immer wieder, ohne dass sie genauer erläutert würden. Wir möchten nun wesentliche Überlegungen skizzieren, um die Denk- und Betrachtungsweise zu spezifizieren, die wir mit dieser Formulierung verfolgen. Dies führt uns zunächst zurück zu Roland und Marianne, in deren Universum wir viele Aspekte unseres Denkens wiedergefunden haben. Zur weiteren Konturierung dieses ›Denkens in Konstellationen‹ werden wir dann Anschlüsse an eine Theorie sozialer Praktiken sowie an Nelson Goodmans (1990) »Weisen der Welterzeugung« aufzeigen und für die Untersuchung zeitgenössischer Medienpraktiken fruchtbar machen.

Vor dem Hintergrund von Nick Paynes eingangs skizzierten Theaterstück lassen sich bereits drei grundlegende Dimensionen eines ›Denkens in Konstellationen‹ näher bestimmen:

Denken in Relationen. Das Spiel beispielsweise des Self-Tracking als Konstellation(en) zu verstehen, bedeutet erstens, es als relationalen und dynamischen Verflechtungszusammenhang zu betrachten. Paynes Stück zeigt eindrucksvoll, wie Sinn- und Bedeutungsdimensionen immer erst dadurch entstehen, dass verschiedene Elemente auf bestimmte Weise zueinander in Beziehung gebracht werden/sich bringen. Sinn- und Bedeutung sozialer Phänomene werden nicht als vorgefasst verstanden, sondern entstehen in und mit den Figurationen (vgl. Elias 1986) und auf der Ebene der Relationierungen einer jeweiligen Konstellation.

Performatives Denken. Die Rede von dynamischen Relationierungen bedeutet zweitens, dass wir Konstellationen nicht als statische, mithin prä-determinierte Gebilde verstehen. In Paynes Universum entstehen Konstellationen immer wieder neu und anders im aktiven Zusammenwirken aller Beteiligten, ohne dass ein*e Beteiligte*r dies vollends kontrollieren könnte und ohne dass die Beteiligten – Roland und Marianne – in allen Konstellationen *dieselben* wä-

2 Vgl. zu dieser grundsätzlichen Idee ausführlicher auch Stern (2010: 11-27).

ren. Konstellationen sind also vollzugsbedürftig und diese Vollzüge sind kollektiv und verteilt getragen. Und das, was sich in den jeweiligen Konstellationen zeigt (Medialitäten, Körper- und Selbstverhältnisse), wird in ihrem Vollzug zualererst hervorgebracht.³

Denken in (Welt-)Versionen. Drittens ist mit dem Blick auf dynamisch entstehende Konstellationen die Frage nach Verweisungszusammenhängen verbunden. Im Universum des Theaterstücks um Roland und Marianne entstehen ständig neue Welten, die als unterschiedliche Versionen auch parallel existieren. Sie entstehen keinesfalls aus dem Nichts, sondern immer aus vorgängigen Welten (Ereignissen, Szenen) heraus. Damit ist eine Perspektive der Multiplizität von Praktiken sowie Versionen von Körper-, Selbst- und Weltverhältnissen aufgespannt.⁴ Anstatt die neuen medialen Spiele als isolierte und in sich abgeschlossene Praktiken zu konzipieren, sind hiermit vielmehr Fragen danach aufgeworfen, wie sie mit anderen Praktiken und Versionen im Zusammenhang und Verhältnis stehen.

Die in diesem Buch fokussierten neuen Spiele als Konstellationen in den Blick zu bringen, bedeutet somit in einer ersten Annäherung, sie als relationale, performative, de-zentrierte und konstituierende Verflechtungen unterschiedlicher Teilnehmer*innenschaften zu verstehen, die mit anderen Konstellationen verwoben sind.⁵ Wir möchten diese skizzierte Perspektive nun konkretisieren, indem wir sie an praxistheoretische Forschungsansätze anschließen.

3 Vgl. zum Performativitätsgedanken von kulturellen Praktiken grundsätzlich Fischer-Lichte (2016), Fischer-Lichte/Wulf (2004), Volbers (2014). Zum Ansatz einer »Pädagogik des Performativen«, siehe Wulf/Zirfas (2007).

4 Zu einer ethnographischen Perspektive auf *den* multiplen Körper im Kontext der Diagnose und Behandlung der Krankheit Atherosklerose, vgl. die Arbeit von Mol (2002).

5 In der Neuen Phänomenologie wird der Konstellationsbegriff anders verwendet, als wir es hier tun. Er bildet dort den ontologischen Gegenpart zum Begriff der *Situation* (vgl. Schmitz 2005): Situationen sind thematisch und atmosphärisch gleichsam nach innen und außen hin abgegrenzte »Ganzheit[en]« (ebd.: 22), deren einzelne Elemente uns nicht als Einzelheiten, sondern als in sich verschlungene Gesamtheit in Erscheinung treten. Während in dieser Perspektive ein *situationistisches* Leben und Denken der Vergegenwärtigung von Situationen eine große Bedeutung zumisst, zielt ein *konstellationistisches* Dasein darauf ab, Orientierung dadurch zu finden, dass Einzelheiten von Situationen analytisch identifiziert, vernetzt und etwa berechnet werden. Zur neu-phenomenologischen Kulturkritik am »Vormarsch des Konstellationismus, etwa im Zeichen fortschreitender Digitalisierung« (Schmitz 2010: 45), vgl. die Beiträge in

Praxistheoretische Anschlüsse

Wir haben bis hierher nicht zufällig von Self-Tracking-, Selfie und Tinder-Praktiken gesprochen (siehe auch Fußnote 1). Vielmehr verweisen wir damit auf das Theorie- und Methodologieangebot der Familie von Ansätzen einer *Theorie sozialer Praktiken* (vgl. z.B. Reckwitz 2003; Schatzki 1996, 2002; Schäfer 2016a; Schmidt 2012). Unter ihrer Beobachtungseinheit der ›Praktiken‹ verfolgen diese Ansätze derzeit wohl am intensivsten ein relationales sowie performatives Denken.⁶ Praktiken werden hier als elementare, durch die Reflexivität der *accounts* (hierzu grundlegend Garfinkel 1967) ihrer ›Mitspieler*innen‹ erkenn- und beschreibbare Einheiten des Sozialen begriffen (vgl. Giessmann 2018: 97). Der wesentliche Gedanke ist, die Sinn- und Bedeutungshaftigkeit sozialer Spiele (*als* Praktiken) nicht in übergeordneten, vermeintlich vorgängigen Strukturen oder aber in mentalen Sinnsetzungs- und individuellen Handlungsakten zu verorten, sondern im Vollzug der Herstellung *wiedererkennbarer Verflechtungen* von menschlichen und nicht-menschlichen Teilnehmer*innenschaften. Dies ist für unsere Betrachtung neuer körperbezogen-medialer Spiele gleich in mehrfacher Hinsicht folgenreich:

Erstens werden Bedeutungen, Funktionen und Wirkmächtigkeiten von Medientechnologien ebenso wie von Menschen und von bestimmten Körpertechniken oder -zuständen nicht als präskriptive Voraussetzungen sozialer Geschehnisse gesetzt, sondern in ihrer soziokulturellen Verfasstheit innerhalb konkreter Gebrauchsformen und Umgangsweisen in den Blick genommen. Welche Autorität beispielsweise ein Tracking-Armband ausstrahlen kann, welche Möglichkeiten

Großheim/Kluck (2010); zum Self-Tracking als »Plakat-Situation« für ein Denken und Leben in Konstellationen vgl. Gugutzer (2016). Aus Sicht der von uns eingeschlagenen Perspektive ist darauf zu verweisen, dass zahlreiche Studien zu neuen Medienpraktiken wie dem Self-Tracking zeigen, dass deren Praxis *gerade nicht* in ihrer ›berechnenden‹ Ideologie aufgeht. Der neu-phänomenologische Konstellationsbegriff und die an ihn anschließend Kritik neuer Medienpraktiken, die im Grunde Diagnosen einer Individualisierung und Atomisierung von Gesellschaft folgen (Gugutzer 2016: 179), sind dann dahingehend kritisch zu befragen, inwiefern sie die *soziale* Verfasstheit, Voraussetzungenhaftigkeit und Komplexität dieser neuen Praktiken angemessen berücksichtigen. Unser Ansatz, diese Praktiken als *Spielräume* zu begreifen, um *sich spielerisch ins Spiel einer sich wandelnden Gesellschaft zu bringen*, bezieht in dieser Hinsicht jedenfalls eine Gegenposition.

6 Vgl. zu einer differenzierenden Gegenüberstellung von Performativitäts-, Performance- und Praxistheorien Klein/Göbel (2017).

eine Person hat, sich ihm zu bemächtigen, und welche leiblich-affektiven Prozesse damit wie einhergehen, kann in dieser Perspektive nur mit Blick auf die konkreten Interaktionen zwischen Mensch und Technik sowie die Einbettungen in den Alltag von familialen, Arbeits- oder Sportsituationen erschlossen werden (vgl. Rode 2018b).

Damit folgt dieser Blick zweitens nicht vermeintlichen unidirektionalen Logiken, sondern fragt nach *wechselseitigen Konstituierungs- und Formierungsverhältnissen*. Es wird also weniger danach gefragt, *was* Geräte, Körper oder Personen *per se sind* oder *können*, sondern danach, *wie* sie in bestimmten Konstellationen involviert sind und im Zuge dessen zu spezifischen Objekten, Medien oder Subjekten *werden*. Welche Funktionen eines Tracking-Armbandes werden in welchen Kontexten wie (nicht) gebraucht? Wie werden sie intersubjektiv und emotional-affektiv bewertet? Wie werden die technischen ›Leistungen‹ und Zeigefähigkeiten sozial beglaubigt? Wie werden hierbei welche körperlichen Aktivitäten und Zustände herausgefordert, ir/relevant gesetzt und damit auf spezifische Weise hervorgebracht? Welche Subjektpositionen können in diesem Zusammenhang in unterschiedlichen Kontexten bezogen werden und als was für ein Subjekt können sich die Nutzer*innen erfahren und darstellen?

Die Frage nach zeitgenössischen Konstellationen wird in dieser Perspektive somit nicht vorschnell über Intentionalitäten einzelner Akteur*innen oder über technisch determinierte Wirkungsgefüge aufgelöst. Drittens kommen hierdurch *kontingente* Dimensionen sozialer Spiele in den Blick. In den neuen Spielen stellen sich immer wieder aufs Neue Fragen der *Passung* von digitalen und technischen Möglichkeitsräumen und den Potentialitäten und Dispositionen der menschlichen Mitspieler*innen (vgl. Stern 2010: 129ff.). Diese Fragen werden im Gebrauch stets ein Stück weit neu verhandelt und sorgen dafür, dass sich (womöglich vollkommen ungeplante) Gebrauchsweisen einspielen, aber auch wieder irritiert und revidiert werden. Beispielsweise erschließen sich die eigenen körperlichen Vorgänge den Self-Tracker*innen nicht quasi-automatisch auf eine bestimmte Weise. Vielmehr gehen entsprechende Wahrnehmungs- und Erfahrungsweisen aus Prozessen des wechselseitigen Kennenlernens und Erkundens von Gerät und Nutzer*in hervor, im Zuge derer Möglichkeiten, Machbarkeiten und Praktikabilitäten ausgelotet, mithin erst erzeugt werden und Personen damit höchst unterschiedlich zu Self-Tracker*innen werden (vgl. Rode 2018b; Rode/Stern 2017).

Mit einer solchen praxistheoretischen Orientierung lässt sich schließlich viertens die *körperlich-sinnliche Verfasstheit* dieser Prozesse und Konstellation betonen. Das Vermögen, sich in überindividuell organisierte und damit stets geteilte soziale Spiele einzubringen, kann weniger auf bewusste Entscheidungen oder

reflexive Aushandlungen enggeführt werden, sondern vielmehr an ein *implizites Wissen und Verstehen* rückgebunden werden. In Anknüpfung an Bourdieu (1993) kann hier von einem *verkörperten praktischen Sinn* gesprochen werden. Dieser ist gerade nicht gegen Denken, Planen und Reflektieren ins Feld zu führen, betont aber, dass auch diese Akte nicht ohne eine körperlich-sinnliche, weitgehend vorreflexive Orientierung in der Welt zu verstehen sind, die durch das eigene Tun und Lassen praktisch *mit* erzeugt und erlernt wird. In einer dynamischen und performativen Lesart realisieren sich Dispositionen unter den aktuellen, selbst mithervorgebrachten praktischen Bedingungen stets aufs Neue als eine »Mitspielfähigkeit« (Brümmer 2015), die fortwährend aus- und umgeformt wird. Damit lässt sich die oben angesprochene *Spielfähigkeit* als eine *bedingte*, das bedeutet: von den jeweiligen performativen Konstellationen und ihren materiell-symbolisch hervorgebrachten Apellen, Normen, Differenzierungen, Zielen, Spielregeln, Wertvorstellungen etc. *praktisch ermöglichte sowie begrenzte Handlungsfähigkeit* und Selbstwirksamkeit bestimmen.⁷ Diese werden in den kollektiven Verflechtungszusammenhängen neuer körperbezogen-medialer Spiele wie dem Self-Tracking oder dem *Tindern* im Sinne einer *dynamischen Nicht/Passung* von Habitus und Habitat körperlich-sinnlich erprobt, beglaubigt und entwickelt.⁸

Der praxistheoretische Anschluss ermöglicht es somit, die Konstellationen neuer körperbezogen-medialer Spiele als wiedererkennbare, überindividuelle und kontingente Praktiken zu betrachten, in denen eine *verkörperte Spielfähigkeit* in dynamischen Prozessen des *Erzeugens und Erprobens von Nicht/Passungsverhältnissen* im Zusammenspiel von menschlichen und nicht-menschlichen Teilnehmer*innenschaften kollektiv hervorgebracht wird. Bevor wir darauf eingehen können, was diese Konturierung für Körper, Medien und Selbst als zentrale Elemente dieser Konstellationen bedeutet, gilt es, den Verweisungs- und Verstrickungszusammenhängen von Praktiken noch mehr Beachtung zu schenken. Denn neue Medienpraktiken wie das Self-Tracking zeichnen sich gerade dadurch aus, dass sie zahlreiche Alltags-, Arbeits- und Freizeitpraktiken durchkreuzen, in diese eingewoben werden und sich (z.B. messend) auf sie

7 Vgl. zu einer praxistheoretischen Ausarbeitung von Konzepten wie Handlungsfähigkeit, Subjektivität und Subjekthaftigkeit die Arbeiten des Oldenburger Graduiertenkollegs »Selbst-Bildungen«, z.B. Alkemeyer/Buschmann/Michaeler (2015).

8 Zu Fragen der sozialen Passung im Sinne von Habitus und Habitat vgl. grundlegend Bourdieu (2015), im Rahmen von Spielkulturen Stern (2006) und von Arbeitsprozessen Schmidt (2012: 130-155).

beziehen.⁹ Wir möchten einige Anschlüsse an die Philosophie Nelson Goodmans (1990) aufzeigen, um die in den Beiträgen fokussierten Konstellationen von Medien, Körper und Selbst in einen weiterführenden Verweisungszusammenhang stellen zu können.

Weisen der Welterzeugung

In seinem erkenntnis- sowie symboltheoretisch ausgerichteten Werk verfolgt Goodman (1990) den zentralen Gedanken, dass sich ein Wahrnehmen, Erkennen und Verstehen von Welt immer auf eine spezifische Weltversion bezieht, die in dem jeweiligen Symbolsystem des Wahrnehmens, Erkennens und Verstehens – und deren jeweiligen *geteilten Praktiken* – erzeugt wird. Hieran sind fünf Aspekte geknüpft: Erstens ist uns Welt somit immer nur *als Versionen* zugänglich. Zweitens sind diese Versionen *aktiv* (schöpferisch) erzeugt. Drittens gibt es viele, verschiedene und konfligierende Weltversionen und zwar ebenso viele, wie sich Weisen der Welterzeugung finden. Viertens ist die Welterzeugung nicht als *creatio ex nihilo* zu verstehen, sondern »das Erschaffen« von Neuem wird als »ein Umschaffen« von Bestehendem konzipiert (ebd.: 19). Und fünftens sind neue Weltversionen damit selbst wiederum Ausgangspunkte und Quellen für Dynamisierungen bestehender Weltversionen, auf die sie zurückwirken. Diese Gedanken erlauben es, die eingangs formulierte Position weiterzuführen, nach der Self-Tracking-, Selfie- und Tinder-Praktiken als Teil des Hervorbringens und (Um-)Gestaltens von Kultur zu verstehen sind, und dabei nach den Verweisungs-

9 In seiner praxistheoretischen Sozialontologie verwendet Schatzki den Begriff der Konstellationen, im Unterschied zu uns, um eine gleichsam größere Analyseeinheit zu bezeichnen: Praktiken und soziomaterielle Arrangements verschränken sich zu Bündeln, die Bündel verbinden sich zu Konstellationen, die wiederum zusammen größere Konstellationen formen, die schließlich den Schauplatz (*»site«*) darstellen, in dem sich soziales Leben verwirklicht (vgl. Schatzki 2002, 2012). Die von uns aufgeworfenen Fragen nach Verstrickungs- und Verweisungszusammenhängen stellen sich dort dann als Fragen der *»changing connections«* sowie insbesondere des *»threading through«* von Praktiken innerhalb größerer Konstellationen (Hui/Schatzki/Shove 2017). Zur Diskussion solcher Fragen vor dem Hintergrund transsituativer bzw. transitiver Methodologien praxistheoretischer Ansätze, die insbesondere mit Blick auf Nelson Goodmans Idee der *doppelten Reorganisation* (siehe unten) noch weiter zu reflektieren wären, vgl. auch u.a. Röhl (2016), Schäfer (2016b), Schindler (2016). Zu Schule als Konstellation von Praktiken-Arrangement-Bündeln im Sinne Schatzkis vgl. Reißler/Budde (2017).

und Verkettungszusammenhängen mit anderen Praktiken zu fragen: Digitale Dynamisierungen gesellschaftlicher Praktiken lassen sich als Weisen der Welterzeugung untersuchen. Hierfür erscheinen uns drei Anschlüsse als besonders fruchtbar.

Goodman zufolge entstehen neue Weltversionen aus »bedeutungsvollen Fragmenten« anderer, vorgängiger Weltversionen (ebd.: 27), die innerhalb der neuen und in sich sinnvollen Welt neuartige Beschreibungs- und Deutungssysteme von Welt hervorbringen. Der *erste* Anschluss ist darin zu sehen, dass Medium und Modus der Welterzeugung mit Goodmans sehr weit gefassten symboltheoretischen Bezug nicht auf Sprache beschränkt ist, sondern Bilder und Musik ebenso wie körperlich-leibliche Dimensionen sozialer Praktiken (Gesten, Bewegungen) als relevante Größen der Welterzeugung zu konzeptualisieren erlaubt (vgl. ebd.: 32). Eindrücklich fasst er dies in folgendem Zitat:

»Heute, da in den darstellenden Künsten mit der Kombination von Medien experimentiert wird, ist nichts klarer, als daß [sic!] Musik das Sehen beeinflusst, daß [sic!] Bilder das Hören beeinflussen, daß [sic!] beide auf die Tanzbewegung Einfluß [sic!] nehmen und von dieser beeinflusst [sic!] werden. Sie alle durchdringen sich bei der Welterzeugung wechselseitig.« (Ebd.: 131)

Die Entstehung neuartiger Konstellationen im Sinne neuer Weltversionen erfolgt gleichsam durch ein Sampling relevanter Fragmente vorgängiger Welten, mimetischer Bezugnahmen (vgl. Gebauer/Wulf 1998) und neuer Kontextualisierungen sowie unter Einbeziehung neuartiger medialer/digitaler Möglichkeiten: Hierüber wird ein dynamischer Handlungsraum hervorgebracht, innerhalb dessen neue oder modifizierte Potentiale der Selbst- und Weltbeschreibung, beispielsweise neuartige Kommunikationsformen und -strategien und hierüber neue Deutungssysteme von Selbst und Welt erprobt, bearbeitet und beglaubigt ebenso wie verworfen werden können.

Zweitens konkretisiert Goodman fünf grundsätzliche Modi, über die sich der Prozess der Hervorbringung neuer Weltversionen vollziehen kann: »Komposition und Dekomposition« (ebd.: 20ff.), »Gewichtung« (ebd.: 23ff.) – d.h. die Akzentuierung bestimmter Elemente anderer Welten –, »Ordnen« (ebd.: 25ff.) – d.h. Welten, die sich durch ihre Entitäten und ihre Betonung vollkommen gleichen, können aufgrund ihrer Ordnung verschieden sein –, »Tilgung und Ergänzung« von Elementen (ebd.: 27ff.) sowie schließlich »Deformation« oder »Umgestaltungen« (ebd.: 30). Der Anschluss dieser Bestimmungen liegt darin, Prozesse der Entstehung und Erprobung neuer (digitalisierter) Konstellationen von Körper, Medien und Selbst anhand der Modi der Welterzeugung *systematisch*

untersuchen zu können. Hierdurch kommen diese Prozesse im Ansatz nicht als isolierte Vorgänge in den Blick, sondern können *in Relation* zu vorgängigen bzw. parallel existierenden Welten perspektiviert werden. Weiterhin liegt der Gewinn darin, die *Kontingenz und Potentialität* solcher Prozesse erfassen zu können, die beispielweise allein aus spezifischen Verschiebungen von Gewichtungen einzelner Fragmente resultieren kann. Bezogen auf die Digitalisierung von Praktiken wäre so danach zu fragen, wie sich etwa über die mobile Omni-präsenz von bildlichen Darstellungen (auf dem Smartphone, der Smartwatch etc.) oder über stets am Körper getragene Tracking-Geräte neuartige Beobachtungs- und Beschreibungsweisen und -systeme in (vormals nicht digitalisierte) Praktiken einspielen und wie hierüber spezifische Sinn- und Deutungssysteme in diesen Praktiken soziale Wirkmächtigkeit erlangen.

Hierfür zeigt sich ein *dritter* Anschluss in Goodmans Gedanken einer *doppelten Reorganisation*, den er in nachfolgendem Zitat in Bezug auf metaphorische Übertragungen andeutet:

»Die metaphorische Übertragung – wenn zum Beispiel Geschmacksprädikate auf Klänge angewandt werden – kann eine doppelte Reorganisation bewirken, indem sie sowohl den neuen Anwendungsbereich umsortiert als ihn auch zu dem alten in Beziehung setzt.« (Ebd.: 20)

Weitergeführt und auf soziale Praktiken bezogen, wird hier die Frage aufgeworfen, wie neue Spiele bzw. Weltversionen auf vorgängige Praktiken zurückwirken und diese reorganisieren. Diese Frage weitet den Blick dafür, dass nicht-digitalisierte Tätigkeitsfelder und neue Medienpraktiken, die fragmentarisch auseinander hervorgegangen sind, miteinander in Beziehung stehen. Hierbei ist diese Beziehung nicht als eine unidirektionale zu verstehen, die in einer (fragmentarischen) Bezugnahme der vorgängigen auf die neue Version besteht, sondern schließt prinzipiell den Gedanken einer *Wechselbeziehung* ein. Die neu geschaffenen Entitäten, Bündelungen an Gebrauchspraktiken und Gebrauchsstile wirken durch die neu hervorgebrachten Beschreibungs- und Deutungssysteme auf die parallel existierenden (vorgängigen) Welten zurück. Fragen der (empirischen) Rekonstruktion von neuen körperbezogen-medialen Welten werfen somit immer auch Fragen nach (Rück-)Bezüglichkeiten zu anderen Weltversionen auf.

Dieser Anschluss lässt sich gewinnbringend an unseren eigenen Untersuchungen zum Self-Tracking verdeutlichen (vgl. Rode 2018a, 2018b; Rode/Stern 2017): Neuartige Beschreibungs- und Deutungssysteme von körperlich-leiblichen Befindlichkeiten, wie sie im Rahmen des Self-Trackings zahlenmäßig hervorgebracht werden (sollen), treten einem praktischen Sinn (vgl. Bourdieu

1993) beispielsweise über den Bewegungsumfang des Tages, den eigenen Stresszustand zu einem gegebenen Zeitpunkt des Tages oder die Qualität des Schlafes der letzten Nacht usw. nicht einfach an die Seite, als zwei parallel existierende Modi der Beschreibung und Deutung von Bewegung, Stress oder Schlafqualität. Vielmehr zeigen die Untersuchungen (ebenso auch Kappeler/Noji/Vormbusch in diesem Band), dass die neuen digitalen Beschreibungssysteme in Konkurrenz zu bereits inkorporierten (leiblichen) Deutungssystemen treten und soziale Wirkmächtigkeit erlangen können. Dabei zeigen die von uns untersuchten Personen beispielsweise deutliche Anzeichen von Reorganisationen habitualisierter Deutungsmuster. Außerdem zeigen sich im Rahmen von nicht selten erheblicher Abwehr bis hin zu Distanzierungsprozessen starke Tendenzen einer sozial-räumlichen Ausweitung der neu gewonnenen (digitalen) Beschreibungs- und Deutungssysteme: So werden beispielsweise fest etablierte Raumlogiken (Wege zur Arbeit, zur Universität) und Zeitlogiken (Fahrten mit dem Auto, Bus/Bahn, Fahrrad respektive der Zeiten, zu denen man aufstehen bzw. aufbrechen muss) von den Möglichkeiten des neuen Beschreibungssystems des Armbandes (der App) erfasst, neu perspektiviert und im Sinne einer potentiellen *accountability* neu gedeutet: früher aufstehen und aufbrechen, um bestimmte Raumwege zu Fuß statt mit dem Bus oder mit dem Fahrrad statt dem Auto zu bewältigen und damit in der Logik der Vermessung – wenn auch mitunter nur experimentell und spielerisch – *accountable* werden zu lassen.

Sich in den von uns betrachteten neuen körperbezogen-medialen Spielen spielerisch ins Spiel gesellschaftlicher Dynamiken zu bringen lässt sich im Anschluss an Goodman somit als praktische Aufgabe fassen, auf der Grundlage bestehender und zur Verfügung stehender Weltversionen immer wieder aufs Neue ›eigene‹ Versionen von Welt unter Einbezug relevanter Dynamiken – hier digitaler Möglichkeiten und Potentialitäten – zu erproben. Dies bedeutet für unsere Forschungsprogrammatisierung, die wir als Fluchtpunkt für die Beiträge dieses Buches umreißen wollen und die wir bereits praxistheoretisch konturiert haben, dass sich Fragen der Perspektivierung neuer Konstellationen und ›ihrer‹ Dynamiken von Körper, Medien und Selbst nicht auf einzelne, (vermeintlich) klar umrissene Praktiken beschränken lassen, sondern vielmehr weitreichende Fragen nach möglichen Konkurrenzen, Interferenzen und sozial-räumlichen Ausweitungen neu entstehender Beschreibungs- und Deutungssystemen mit sich bringen.

KÖRPER, MEDIEN UND SELBST

Es bleibt nun die Frage, welche Konsequenzen die von uns skizzierte Forschungsperspektive für die Betrachtung von ›Körper‹, ›Medien‹ und ›Selbst‹ hat. In sozialwissenschaftlichen Betrachtungsweisen wurden Entwicklungen der Digitalisierung und des Aufkommens neuer körperbezogen-medialer Praktiken verschiedentlich als Hybridbilder gefasst, etwa von Cyborgs (Haraway 2013), Zahlenkörpern (Zillien/Fröhlich/Dötsch 2015) oder vernetzten Selbsten (Turkle 2008). Bei allen Unterschieden ist vielen solcher Bilder und ihren Konzepten die Stoßrichtung gemein, traditionelle Vorstellungen vom Verhältnis zwischen Mensch bzw. Subjekt und Technik bzw. Medien in Frage zu stellen und verstärkt an Fragen der Körperlichkeit sozialer Prozesse anzuschließen (zu Letzterem vgl. Gugutzer 2006). Wir folgen dieser Stoßrichtung und formulieren im Weiteren einige kritische Befragungen, die aus der von uns veranschlagten ›Konstellationen-Perspektive‹ bedeutsam erscheinen.

Wenden wir uns dafür zunächst ›dem‹ *Körper* zu und der eingangs angesprochenen These, dass in unserer (post-)modernen, zunehmend digitalisierten Gesellschaft eine *Körperaufwertung* zugleich mit einer *Körperdistanzierung* einhergeht (vgl. Bette 2005). Für neue körperbezogene Medienpraktiken wie das Self-Tracking werden in diesem Zusammenhang auch Tendenzen zur *Entkörperlichung*, *Verdinglichung des Körpers* und *Verdrängung von Leiblichkeit* konstatiert (vgl. Villa 2012; Zillien/Fröhlich/Dötsch 2015). Aus einer empirischen Perspektive, die Konstellationen von Körper, Medien und Selbst in den Blick nimmt, lassen sich diese diagnostizierten Tendenzen und Prozesse kritisch befragen und differenzierter bearbeiten: Unbestritten scheint, dass digitale Technologien aus vielen Lebensbereichen nicht mehr weg zu denken sind. Auch kann etwa am Beispiel des Self-Tracking aufgezeigt werden, dass schon mit der Entwicklung, dem Design und der Vermarktung der Geräte und Apps wie auch ihrer Nutzung und ihrer öffentlichen wie domänenspezifischen Diskussion Praktiken und Diskurse einhergehen, in denen kognitivistische *Ideale* von *Rationalisierung* und *Objektivierung* aufleben und entsprechende *Konzepte vom Körper* als *Objekt*, *Instrument* und *Input-/Output-Maschine* hervorgebracht und perpetuiert werden (vgl. Lupton 2013; Viseu/Suchman 2010). Aus einer praxistheoretischen Perspektive käme es jedoch einem scholastischen Irrtum gleich (Bourdieu 2001), die *Logik und die Modalitäten der Praxis* auf diese Körperkonzepte und -ideale zu reduzieren oder sie mit ihnen gleichzusetzen: Untersuchungen zu mobilen Gesundheits-Apps oder zu *Tinder* weisen darauf hin, dass in den Interaktionen zwischen Personen und den, unter Berücksichtigung von ›Gamification‹-Elementen designten Apps ebenso emotional-affektive Zustände mobilisiert

werden (vgl. Oswald in diesem Band; Rich/Miah 2014). Empirische Studien zum Self-Tracking zeigen, dass mit den Vermessungspraktiken spezifische leibliche Achtsamkeiten, affektive Selbstbeziehungen sowie Spürfähigkeiten hervorgebracht werden (vgl. Kappler/Noji/Vornbusch in diesem Band; Pantzar/Ruckenstein 2014; Pritz 2016; Wiedemann 2016). Studien zu neuen Spiel- und Sportpraktiken zeigen, wie durch Involvierungen neuer Medien (Video, Photographie) eine spezifische »Arbeit am Selbst« vollzogen wird (Stern 2010: 185), die bis in die Formierung mikro-gestischer Details körperlicher Präsentationen einwirkt (siehe auch Stern in diesem Band). Auch können Untersuchungen zur Computerarbeit des Programmierens und des Finanzhandels aufzeigen, dass in diesen Praktiken der Körper auf eine spezifische Weise *handlungsfähig* gemacht wird (vgl. Laube 2016; Schmidt 2012: 99-129, 156-198): Raumgreifende, kraftbetonte und ganzkörperliche Bewegungen treten zurück zugunsten von auf die Bedienelemente (Tastatur, Kontroller), Bildschirme und Raumarrangements abgestimmten *körperlichen* und *leiblichen* Haltungen sowie Interaktionsweisen, die feinmotorisch isolierte Bewegungen und bestimmte Beobachtungs- und Wahrnehmungsmuster sowie Denkkativitäten erst ermöglichen. Körper und Leib werden in digitalisierten Praktiken somit nicht einfach verdrängt oder gar datenförmig aufgelöst. Vielmehr verdeutlichen die Untersuchungen, dass Körper und Leib in den neuen Konstellationen auf spezifische Weisen involviert, diszipliniert, formiert und damit hervorgebracht werden.

Wir wollen vor diesem Hintergrund eine Perspektive vorschlagen, in der sich soziale Praktiken und Prozesse der Identitätsentwicklung, Bildung und Subjektivierung im Sinne einer Körperlichkeit des Sozialen *grundlegend* (auch) im Medium von Körper und Leib vollziehen. In dieser Perspektive fordern und fördern die Konstellationen der »neuen Spiele«, die in diesem Band betrachtet werden, je spezifische *Formen und Weisen des Körpergebrauchs* und der *leiblichen Involvierung*, die prinzipiell methodisch beobachtbar sind.¹⁰ Damit erscheinen (General-)Diagnosen einer Entkörperlichung oder Leibverdrängung ebenso wie einer Körperaufwertung wenig zielführend. Vielmehr werden, zum einen, Fragen nach der präzisen Beschreibung der spezifischen Körperaufwertungen aufgeworfen,

10 Hierfür anschlussfähig spricht Gebauer (2009: 95ff.) vom »Umgangskörper« und Alkemeyer/Michaeler (2013) greifen dies praxistheoretisch auf, um zu betonen, dass der Körper in sozialen Praktiken immer nur als je spezifischer »Vollzugskörper« bzw. »Vollzugsleib« in Erscheinung tritt. Zum methodologischen Postulat der »Öffentlichkeit« von Praktiken, das besagt, dass Vollzugskörper/-leiber prinzipiell beobachtbar sind, vgl. Schmidt/Volbers (2011); zu Fragen der methodischen Herstellung von Beobachtbarkeit vgl. Scheffer (2002).

die sich in bestimmten Konstellationen zeigen: Wie sind mit den neuartigen Konstellationen welche Prozesse der Inkorporierung verbunden, in denen z.B. bestimmte Körperhaltungen favorisiert werden, präzise und zergliederte Körperbewegungen ermöglicht werden, sich Personen auf bestimmte Wahrnehmungsmöglichkeiten sowie Affektregime einspielen und sie bespielen?¹¹ Wie werden bestimmte Körper- und Selbstbilder körperlich-leiblich wirksam gemacht, angeeignet, aber auch unterlaufen und kritisiert?¹² Zum anderen können aus dieser Perspektive Diagnosen einer Körper-/Leibverdrängung kritisch auf ihre impliziten Kontrastfolien und Perspektiven befragt werden, von denen aus auf die Körperlichkeit des Sozialen von neuen Medienpraktiken geschaut wird: Welches Verständnis beispielsweise von geistiger bzw. rationaler Arbeit qua entkörperlichter Tätigkeiten liegt diesen Perspektiven implizit oder explizit zugrunde? Welches Verständnis von Körper und körperlicher Tätigkeit wird in Anschlag gebracht, welche diskursiv zirkulierten Körperideale und -konzepte womöglich auf die Praxis übertragen? Welches Verständnis von Handlungsträgerschaft und impliziten/expliciten (Be-)Wertungen beispielsweise von Medien, Softwareprogrammen und Fragen der (fehlenden) Handlungsinitiative qua körperlicher und/oder geistiger Entscheidungs- und Wirkungsinstanzen bestimmen den Blick auf digitalisierte Praktiken?

Die hier aufgeworfenen Fragen führen uns zu den *Medien* der neuen Konstellationen von Körper, Medien und Selbst. Die Medienwissenschaft kann an vielen Beispielen zeigen, dass das, was zu einem bestimmten Zeitpunkt, in bestimmten kulturellen Kontexten und/oder in einem bestimmten Feld denk-, sag- und machbar ist, immer nur in Bezug auf die jeweiligen Medientechnologien verstanden werden kann (für das Feld der Literatur vgl. Hiebel et al. 1999). Mit der Verbreitung digitaler Technologien in Arbeit, Bildungsinstitutionen, Sport und Freizeit scheinen sich nun zwei Medienverständnisse zu perpetuieren, die es aus unserer »Konstellationen-Perspektive«, d.h. aus der Sicht von relationalen, performativen, dezentrierten und konstituierenden Verflechtungen menschlicher und nicht-menschlicher Elemente, kritisch zu befragen gilt:

Zum einen zeigt sich, besonders prägnant etwa in öffentlichen Debatten um »Handysucht« oder Gefahren digitaler Medien wie »digitale Demenz« (Spitzer

11 Siehe zur Wischbewegung des *Tinders* Oswald (in diesem Band), zu Spielräumen der Selbstgestaltung durch großmotorische Involvement bei *Wii-Sports* Ferrin (2013).

12 Zu einer praxeologischen, die Körperlich-/Leiblichkeit des Sozialen zentral mitdenkenden Diskussion von Eigensinn, Subversion und Kritik vgl. Alkemeyer/Villa (2010), Alkemeyer/Buschmann/Michaeler (2015) (siehe auch weiter unten).

2014), ein *deterministisches* Medienverständnis. Dieses geht von präformierten (gefahrenvollen) Beeinflussungen aus, die von den Medientechnologien ausgehend linear auf Menschen und ihre Körper einwirken. In diesem Verständnis ist das Bild eines passiven Subjekts enthalten, das die festgeschriebenen Strukturen und Modelle der Technik lediglich ausführt und in dieser Logik folgerichtig den entsprechenden Wirkungen gleichsam ausgeliefert zu sein scheint. Die Gegenvorstellung hierzu zeigt sich, zum anderen, etwa in Diskussionen um Medienkompetenz und Medienbildung (vgl. Moser/Grell/Niesyto 2011): Zumindest implizit wird hier mit Zielstellungen eines kundigen, vernünftigen und reflektierten Umgangs mit digitalen Technologien ein anderes Subjekt- bzw. Medienverständnis in Anschlag gebracht. In einem *funktionalistischen* Verständnis erscheinen Medien als Werkzeuge, die von einem *souveränen* Handlungssubjekt angewendet werden, das die eigenen ebenso wie die technisch-medialen Bedingungen durchblickt und sich überlegt zu ihnen verhält. Beiden Varianten ist gemein, dass sie Medien bzw. Technik und Selbst bzw. Subjekt als voneinander unabhängige, bereits gegebene Entitäten fassen und dabei soziale Dynamiken außer Acht lassen (vgl. Allert/Asmussen/Richter 2018: 14). Mit Blick auf die *Körperlichkeit des Sozialen* zeigt sich darüber hinaus, dass sie den Körper nur in seiner Funktion für die jeweils wirkende bzw. determinierende Instanz (das Medium oder das mentalistisch und autonom konzipierte Subjekt) betrachten. Die oben angeführten empirischen Beispiele regen hingegen dazu an, diese meist impliziten Setzungen kritisch zu hinterfragen. Denn sie können aufzeigen (oder zumindest andeuten), dass sich bestimmte Umgangsaufforderungen und -qualitäten von Medientechnologien ebenso wie bestimmte Umgangs- und Handlungs-Un/Fähigkeiten von Menschen erst im praktischen Gebrauch verwirklichen, dass dieser Gebrauch offen für kreative Umdeutungen ebenso wie für Irritationen durch die technischen Dinge ist (vgl. auch Hörning 2001) und dass er das Ergebnis eines komplexen Wechselspiels unterschiedlichster Teilnehmer*innenschafte darstellt, das körperlich-leibliche Dynamiken konstitutiv mit einschließt.

Um an diese Einsichten anschließen zu können, folgen wir in der hier vorgeschlagenen Forschungsperspektive einem ›konstellatorischen‹ Medienverständnis, das an performative und relationale Medienbegriffe anknüpft (vgl. Heider 2005; Krämer 2008; Munker 2008). Dieses Verständnis geht davon aus, dass die Konstellationen von Medien, Körper und Selbst von sozialen Spielen sich als bestimmte Formen des *wechselseitigen praktischen Konstituierens und Konstituiert-Werdens von Medialitäten*, Subjektivitäten und Körper-/Leiblichkeiten vollziehen. Damit stellen sich dann Fragen, die aus deterministischer oder funktionalistischer Sicht gar nicht zur Diskussion stehen: Wie werden Nicht/Passungen zwischen (qua Entwicklung und Design) spezifisch präfigurierten Medientechnologien

nologien und den verkörperten Dispositionen menschlicher ›Mitspieler*innen‹ praktisch hergestellt? Welche Gebrauchsweisen, Ziele, Normen und emotional-affektiven Kodierungen spielen sich ein? Welche Spannungs- und Spielräume bringt dies mit sich und wie werden diese genutzt? Wie richten sich im Zuge dessen Wahrnehmung, Gedanken, Aufmerksamkeiten und Deutungen auf bestimmte Weise aus und werden Menschen für sich und für andere als bestimmte Subjekte (an-)erkennbar? Und wie steht dies in Zusammenhang und Interferenz mit anderen Konstellationen?¹³

Mit der Diskussion der unterschiedlichen Medienverständnisse sind wir schließlich bei Fragen nach dem *Selbst* und dessen Subjektivierung und Bildung angelangt. Wir haben diese Fragen oben bereits im Anschluss an Bourdieu und an praxistheoretische Positionen in den Horizont einer *verkörperten Spielfähigkeit* in neuen Medienpraktiken gerückt, die in Konstellationen von Körper, Medien und Selbst performativ aus- und umgebildet wird. Mit Blick auf das Selbst gesprochen, lassen sich die beiden kritisch betrachteten Medienverständnisse (Primat der Medien oder des Subjekts) als Extrempositionen auffassen, die die unhintergehbare Ambivalenz der Aus- und Umbildung von Spielfähigkeit *einseitig* auflösen: Spielfähiges Subjekt zu sein bzw. fortwährend zu werden vollzieht sich als *ambivalente Gleichzeitigkeit* von Unterwerfung und Ermächtigung, von Geformt-Werden und Formen.¹⁴ Neuerdings erfolgt dies auch verstärkt in der verkörperten Auseinandersetzung mit digitalen Technologien: Im Resonanzverhältnis von habituell disponierten Teilnehmer*innen und präfigurierter Technik lässt diese Auseinandersetzung im Rahmen spezifischer Praktiken je bestimmte Appelle, Aufforderungen, Angebote und Möglichkeitsräume entstehen.

Aus pädagogischer Sicht lassen sich vor diesem Hintergrund erstens Fragen nach dem Gegenstandsverständnis und den Inhaltsbereichen einer Förderung von *Medienkompetenz* aufwerfen, wie sie häufig für neue Medienpraktiken eingefordert wird. In der von uns konturierten Perspektive ist Medienkompetenz gerade nicht als Wissen und Können zu konzipieren, dass sich situationsenthalten von

13 Zu der These, dass der ›Siegesszug‹ der Digitalisierung auch damit zusammenhängt, dass sich die digitalen Technologien bei allem Neuigkeitswert und Innovationspotential doch erstaunlich ›geräuschlos‹ in etablierte Interaktionsregulative gesellschaftlicher Praktiken einfügen bzw. in entsprechenden Umgangsweisen auf diese Art eingefügt werden vgl. Aktas et al. (2018: insb. 197f.).

14 Der Subjektbegriff impliziert einerseits Souveränität, Selbstbestimmtheit und Handlungsmacht, andererseits sind Subjekte *zugleich* als *subjectum* mittels Kontrolle und Abhängigkeit jemandem bzw. einer Macht unterworfen.

einzelnen Personen abfragen lässt. Vielmehr möchten wir Medienkompetenz als eine relational und performativ hervorgebrachte (Medien-)Spielfähigkeit in den Blick bringen, die als eine hoch dynamische und intermediale Figuration zu verstehen ist, die körperlich-leiblich, emotional-affektiv und soziotechnisch grundiert ist. Die soziale Wirkmächtigkeit einer solchen Spielfähigkeit versteht sich damit als de-zentrierte, in sozialen Figurationen hergestellte, erprobte und be-glaubigte Gebrauchsform und -formierung.

Hieran schließen zweitens Fragen der *Medienbildung* als Fragen nach reflexiven Distanznahmen und Kritik an. Das von uns veranschlagte Verständnis eines relational und performativ in Konstellationen von Körper, Medien und Selbst hervorgebrachten und eingebrachten Subjekts unterläuft klassische Konzepte der Reflexions- und Kritikfähigkeit eines autonomen Subjekts. Im praxistheoretischen und vereinzelt auch im medienpädagogischen Diskurs finden sich bereits Versuche, Eigenständigkeit, kritische Distanznahme, reflexives In-Verhältnis-Setzen und kreative Abweichung entsprechend jenseits solch eines autonomen Handlungssubjekts zu konzipieren (vgl. z.B. Alkemeyer/Villa 2010; Alkemeyer/Buschmann/Michaeler 2015; Dander 2018). Insbesondere in der Auseinandersetzung mit den neuen Medienpraktiken unserer Gesellschaft bleibt es jedoch die Aufgabe, solche Fähigkeiten und Momente theoretisch, empirisch sowie pädagogisch-programmatisch noch weiter *innerhalb* verteilt getragener, dynamischer soziotechnischer Verflechtungen zu situieren und zugleich kulturell und gesellschaftlich zu kontextualisieren. In den Beiträgen dieses Bandes finden sich unterschiedliche Versuche, solche Fragen mit Blick auf Konstellationen von Körper, Medien und Selbst zu bearbeiten.

ZUM AUFBAU DES BUCHES

Damit ziehen sich Körper, Medien und Selbst als zentrale Elemente zeitgenössischer Konstellationen durch alle Beiträge dieses Buches. Sie werden von den Beiträger*innen in der Auseinandersetzung mit konkreten Phänomenen, Feldern und Fällen unterschiedlich empirisch ausgedeutet, theoretisch wie method(olog)isch bestimmt und analytisch gewichtet, bleiben dabei im Sinne der Konstellationen aber immer aufeinander verwiesen. Die Beiträge sind in vier Kapiteln gebündelt, die sich an den thematischen Gewichtungen orientieren, die jeweils vorgenommen werden.

Im Kapitel »*Körper – Medien – Selbst*« liegt der Schwerpunkt verstärkt auf dem Körper als Gegenstand, Medium und Agens der betrachteten Konstellationen. *Martin Stern* zeigt am Beispiel vom Trendsport, wie für eine scheinbar rein

körperzentrierte Bewegungsform mediale Konstellationen konstitutiv sind, die nicht nur mediale Selbstinszenierungen erlauben, sondern ein hoch analytisches Potential entfalten, das als *Arbeit am Selbst* und reflexive Lehr-/Lernkultur beschrieben werden kann. *Sascha Oswald* wählt die Leiblichkeit von Tinder-User*innen als Ausgangspunkt, um nach dem Verhältnis von technischem Artefakt, Umgangsweise und Selbst zu fragen, das sich im »Flow der Wisch-Geste« formiert. Auch im Beitrag von *Karolina Eva Kappler*, *Eryk Noji* und *Uwe Vormbusch* steht der Leib im Fokus, nun aber als Objekt von Selbstvermessungspraktiken, die aus der Perspektive der *valuation studies* als performative Prozesse der Wertzuschreibung untersucht werden.

Der Buchteil »Körper – Medien – Selbst« besteht aus zwei Beiträgen, die noch stärker die Bedeutung der Medientechnologien in den jeweiligen Konstellationen herausarbeiten. Im Beitrag von *Franz Krämer* und *Denise Klinge* sind es Internet-Werbebilder zum Self-Tracking, die als Medien der Körperthematizierung untersucht werden und nach ihrer Bedeutung für Selbstkonstitution befragt werden. *Gerrit Fröhlich* und *Daniel Kofahl* widmen sich mit dem Tagebuch und Diet-Tracking-Apps einem historischen und einem gegenwärtigen Medienformat zur Ernährungsthematisierung und diskutieren diese Thematisierungen als medienbasierte Selbsttechnologien.

»Körper – Medien – Selbst« ist das Kapitel, das Fragen der Selbst-Bildung und Subjektivierung noch weiter in den Mittelpunkt rückt. *Daniel Rode* arbeitet in einem integrativen Systematisierungsversuch Elemente, Zugänge und Leerstellen einer konsequent subjektivierungsanalytischen Erforschung von Konstellationen der digitalen Selbstvermessung heraus. *Clarissa Schär* setzt sich mit jugendlichen photographischen Selbstdarstellungen in sozialen Netzwerken auseinander und reflektiert reproduktive sowie subversive Subjektivierungsmöglichkeiten. *Thomas Damberger* fragt in der Gegenüberstellung zweier unterschiedlicher Vorstellungen von Selbsterkenntnis nach dem Selbst, das im Self-Tracking erfasst werden soll, und diskutiert entsprechende medienpädagogische Herausforderungen aus einer bildungsphilosophischen Perspektive.

Der vierte und letzte Teil »Körper – Medien – Selbst: *Method(ologi)en*« nimmt schließlich noch einmal eine andere Perspektive ein, die methodologische und methodische Aspekte der Forschung zu zeitgenössischen Konstellationen von Körper, Medien und Selbst vertieft. *Simon Schaupp* entwickelt am Beispiel des Self-Tracking als Selbstevaluationspraktik den Vorschlag einer materialistischen Dispositivanalyse, die es ermöglicht, materielle sowie diskursive Aspekte digitaler Medientechnologien in den Blick zu nehmen. Der Beitrag von *Benjamin Zander* stellt am Beispiel eines Forschungsprojekts zu körper- und sportbezogenen Orientierungen von Jugendlichen methodische Überlegungen dazu an,

wie Collagen und Selfies vor dem Hintergrund der Methodologie der Dokumentarischen Methode in Gruppendiskussionen zum Einsatz gebracht werden können.

DANK

Das vorliegende Buch ist das Resultat unterschiedlicher wissenschaftlicher Konstellationen, in denen verschiedene Körper, Medien und Selbste in Raum und Zeit konstituierend zueinander in Beziehung getreten sind. Ein erster und zentraler Ausgangspunkt war für die Mehrzahl der Beiträge eine Klausurtagung, die im Januar 2016 in Marburg stattfand. Diese wurde gefolgt von verschiedenen Wiedersehen auf anderen Tagungen, Mailkommunikation und einigen Überarbeitungsschleifen der Texte. Gerade im Angesicht der hohen Dynamik der untersuchten Phänomene muss dieser Prozess der Herausgabe des Bandes fast schleichend wirken. Wir bedanken uns bei der Marburg University Research Academy (MARA), dem Kuhlmann-Fonds und dem Arbeitsbereich Soziologie der Bewegung und des Sports für die finanzielle Unterstützung. Laura Stumpp sind wir zu großem Dank für die redaktionelle Arbeit verpflichtet. Ein weiterer Dank gilt dem transcript-Verlag für die professionelle Begleitung des Publikationsvorhabens. Schließlich bedanken wir uns bei den Autor*innen für ihr Mitwirken, für die fruchtbaren Diskussionen und den bereichernden Austausch, für die wechselseitige Schärfung der Gedanken und nicht zuletzt für die Geduld!

LITERATUR

- Aktas, Ulas/Lehner, Nikolaus/Klemm, Matthias/Rode, Daniel/Schmidl, Alexander/Staples, Ronald/Waldmann, Maximilian/Wöhrle, Patrick (2018): »Leib & Netz: Neue Körperbezüge als theoretische Herausforderung – ein Forschungsprogramm«, in: Klemm/Staples, Leib und Netz. Sozialität zwischen Verkörperung und Virtualisierung, S. 177-189.
- Alkemeyer, Thomas/Buschmann, Niklas/Michaeler, Matthias (2015): »Kritik der Praxis. Plädoyer für eine subjektivierungstheoretische Erweiterung der Praxistheorien«, in: Thomas Alkemeyer/Volker Schürmann/Jörg Volbers (Hg.), Praxis denken. Konzepte und Kritik, Wiesbaden: Springer VS, S. 25-50.

- Alkemeyer, Thomas/Michaeler, Matthias (2013): »Die Ausformung mitspielfähiger ›Vollzugskörper‹. Praxistheoretisch-empirische Überlegungen am Beispiel des Volleyballspiels«, in: Sport und Gesellschaft 10, S. 213-239.
- Alkemeyer, Thomas/Villa, Paula-Irene (2010): »Somatischer Eigensinn? Kritische Anmerkungen zu Diskurs- und Governmentalitätsforschung aus subjektivierungstheoretischer und praxeologischer Perspektive«, in: Johannes Angermüller/Silke van Dyk (Hg.), Diskursanalyse meets Governmentalitätsforschung. Perspektiven auf das Verhältnis von Subjekt, Sprache, Macht und Wissen, Frankfurt a.M.: Campus, S. 315-335.
- Allert, Heidrun/Asmussen, Michael/Richter, Christoph (2018): »Digitalität und Selbst: Einleitung«, in: Heidrun Allert/Michael Asmussen/Christoph Richter (Hg.), Digitalität und Selbst. Interdisziplinäre Perspektiven auf Subjektivierungs- und Bildungsprozesse, Bielefeld: transcript, S. 9-23.
- Bette, Karl-Heinrich (2005): Körperspuren. Zur Semantik und Paradoxie moderner Körperlichkeit, Bielefeld: transcript.
- Bourdieu, Pierre (1993): Sozialer Sinn. Kritik der theoretischen Vernunft, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- (2001): Meditationen. Zur Kritik der scholastischen Vernunft, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- (2015): »Men and Machines«, in: Karin Knorr-Cetina/Aaron V. Cicourel (Hg.), Advances in social theory and methodology. Toward an integration of micro- and macro-sociologies, New York/London: Routledge, S. 304-317.
- Brümmer, Kristina (2015): Mitspielfähigkeit. Sportliches Training als formative Praxis, Bielefeld: transcript.
- Dander, Valentin (2018): »Medienpädagogik im Lichte | im Schatten digitaler Daten. Manteltext«, in: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, S. 1-134, DOI: <https://doi.org/10.21240/mpaed/diss.vd.01.X>.
- Duttweiler, Stefanie/Gugutzer, Robert/Passoth, Jan-Hendrik/Strübing, Jörg (Hg.) (2016): Leben nach Zahlen. Self-Tracking als Optimierungsprojekt?, Bielefeld: transcript.
- Duttweiler, Stefanie/Passoth, Jan-Hendrik (2016): »Self-Tracking als Optimierungsprojekt?«, in: Duttweiler/Gugutzer/Passoth/Strübing, Leben nach Zahlen. Self-Tracking als Optimierungsprojekt?, S. 9-42.
- Elias, Norbert (1986): Was ist Soziologie?, Weinheim/München: Beltz Juventa.
- Ferrin, Nino (2013): Selbstkultur und mediale Körper. Zur Pädagogik und Anthropologie neuer Medienpraxen, Bielefeld: transcript.
- Fischer-Lichte, Erika (2016): Performativität. Eine Einführung, Bielefeld: transcript.

- Fischer-Lichte, Erika/Wulf, Christoph (Hg.) (2004): *Praktiken des Performativen* (= Paragrana. Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie 13/1), Berlin: de Gruyter.
- Flitner, Andreas (2001): »Nachwort«, in: Johan Huizinga (Hg.), *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 232-238.
- Garfinkel, Harold (1967): *Studies in ethnomethodology*, Cambridge: Polity Press.
- Gebauer, Gunter (2009): *Wittgensteins anthropologisches*, München: Beck.
- Gebauer, Gunter/Alkemeyer, Thomas/Flick, Uwe/Boschert, Bernhard/Schmidt, Robert (2004): *Treue zum Stil. Die aufgeführte Gesellschaft*, Bielefeld: transcript.
- Gebauer, Gunter/Wulf, Christoph (1998): *Spiel – Ritual – Geste. Mimetisches Handeln in der sozialen Welt*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Giessmann, Sebastian (2018): »Elemente einer Praxistheorie der Medien«, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 2/2018, S. 95-109.
- Goodman, Nelson (1990): *Weisen der Welterzeugung*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Großheim, Michael/Kluck, Steffen (Hg.) (2010): *Phänomenologie und Kulturkritik. Über die Grenzen der Quantifizierung*, Freiburg im Breisgau: Karl Alber.
- Gugutzer, Robert (2004): *Soziologie des Körpers*, Bielefeld: transcript.
- (2006): *Body Turn. Perspektiven der Soziologie des Körpers und des Sports*, Bielefeld: transcript 2006.
- (2016): »Self-Tracking als Objektivation des Zeitgeistes«, in: Duttweiler/Gugutzer/Passoth/Strübing, *Leben nach Zahlen. Self-Tracking als Optimierungsprojekt?*, S. 161-182.
- Haraway, Donna J. (2013): »A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century«, in: Dies. (Hg.), *Simians, cyborgs, and women. The reinvention of nature*, New York: Routledge, S. 149-181.
- Heider, Fritz (2005): *Ding und Medium*, Berlin: Kulturverlag Kadmos.
- Hiebel, Hans/Hiebeler, Heinz/Kogler, Karl/Walitsch, Herwig (1999): *Große Medienchronik*, München: Fink.
- Hörning, Karl H. (2001): *Experten des Alltags. Die Wiederentdeckung des praktischen Wissens*, Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.
- Hui, Allison/Schatzki, Theodore R./Shove, Elizabeth (Hg.) (2017): *The nexus of practices. Connections, constellations and practitioners*, New York: Routledge.

- Huizinga, Johan (Hg.) (2001): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Kalthoff, Herbert/Hirschauer, Stefan/Lindemann, Gesa (Hg.) (2008): *Theoretische Empirie. Zur Relevanz qualitativer Forschung*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Klein, Gabriele/Göbel, Hanna K. (2017): »Performance und Praxis. Ein Dialog«, in: Gabriele Klein/Hanna K. Göbel (Hg.), *Performance und Praxis. Praxeologische Erkundungen in Tanz, Theater, Sport und Alltag*, Bielefeld: transcript, S. 7-42.
- Klemm, Matthias/Staples, Ronald (Hg.) (2018): *Leib und Netz. Sozialität zwischen Verkörperung und Virtualisierung*, Wiesbaden: Springer VS.
- Krämer, Sybille (2008): *Medium, Bote, Übertragung. Kleine Metaphysik der Medialität*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Laube, Stefan (2016): *Nervöse Märkte. Materielle und Leibliche Praktiken im virtuellen Finanzhandel*, Berlin: de Gruyter.
- Lupton, Deborah (2013): »The digitally engaged patient. Self-monitoring and self-care in the digital health era«, in: *Social Theory & Health* 11, S. 256-270.
- Mol, Annemarie (2002): *The body multiple. Ontology in medical practice*, Durham: Duke University Press.
- Moser, Heinz/Grell, Petra/Niesyto, Horst (Hg.) (2011): *Medienbildung und Medienkompetenz. Beiträge zu Schlüsselbegriffen der Medienpädagogik*.
- Münker, Stefan (2008): »Was ist ein Medium? Ein philosophischer Beitrag zu einer medientheoretischen Debatte«, in: Stefan Münker/Alexander Roesler (Hg.), *Was ist ein Medium?*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 322-337.
- Pantzar, Mika/Ruckenstein, Minna (2014): »The heart of everyday analytics: emotional, material and practical extensions in self-tracking market«, in: *Consumption Markets & Culture* 18, S. 92-109.
- Pritz, Sarah M. (2016): »Mood Tracking. Zur digitalen Selbstvermessung der Gefühle«, in: Selke, Lifelogging. *Digitale Selbstvermessung und Lebensprotokollierung zwischen disruptiver Technologie und kulturellem Wandel*, S. 127-150.
- Reckwitz, Andreas (2003): »Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken/Basic Elements of a Theory of Social Practices«, in: *Zeitschrift für Soziologie* 32, S. 282-301.
- Rich, Emma/Miah, Andy (2014): »Understanding Digital Health as Public Pedagogy. A Critical Framework«, in: *Societies* 4, S. 296-315.

- Rißler, Georg/Budde, Jürgen (2017): »Raum und Räumlichkeit im pluralisierten Unterricht«, in: Zeitschrift für Inklusion 1/4, online: [//www.inklusion-online.net/index.php/inklusion-online/article/view/455](http://www.inklusion-online.net/index.php/inklusion-online/article/view/455).
- Rode, Daniel (2018a): »Eine neues Spiel mit Körper und Technik – Self-Tracking vom Spiel aus betrachtet«, in: Klemm/Staples, Leib und Netz. Sozialität zwischen Verkörperung und Virtualisierung, S. 129-147.
- (2018b): »Gegen-Sichten. Digitale Selbstvermessung als heterotopische visuelle Praxis«, in: Spahn/Scholle/Wuttig/Maurer, Verkörperte Heterotopien. Zur Materialität und [Un-]Ordnung ganz anderer Räume, S. 99-112.
- Rode, Daniel/Stern, Martin (2017): »»Oh Shit, die Uhr« – Zur körperlichen Dynamik des Self-Tracker-Werdens«, in: Stephan Lessenich (Hg.), Geschlossene Gesellschaften. Verhandlungen des 38. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Bamberg 2016, online: http://publikationen.sozio-logie.de/index.php/kongressband_2016/article/view/500.
- Röhl, Tobias (2016): From supra-structure to infra-structuring: Practice theory and transsituative order, online: <https://practicetheorymethodologies.wordpress.com/2016/12/16/tobias-rohl-from-supra-structure-to-infra-structuring-practice-theory-and-transsituative-order/>.
- Schäfer, Hilmar (Hg.) (2016a): Praxistheorie. Ein soziologisches Forschungsprogramm, Bielefeld: transcript.
- (2016b): The transitive methodology of practice theory, online: <https://practicetheorymethodologies.wordpress.com/2016/02/22/hilmar-schafer-the-transitive-methodology-of-practice-theory/>.
- Schatzki, Theodore R. (1996): Social practices. A Wittgensteinian approach to human activity and the social, New York: Cambridge University Press.
- (2002): The site of the social. A philosophical account of the constitution of social life and change, University Park: Pennsylvania State University Press.
- (2012): »A Primer on Practices«, in: Joy Higgs/Ronald Barnett/Stephen Billett/Hutchings, Maggie/Trede, Franziska (Hg.), Practice-Based Education, Rotterdam: Sense Publishers, S. 13-26.
- Scheffer, Thomas (2002): »Das Beobachten als sozialwissenschaftliche Methode – von den Grenzen der Beobachtbarkeit und ihre methodische Bearbeitung«, in: Doris Schaeffer/Gabriele Müller-Mundt (Hg.), Qualitative Gesundheits- und Pflegeforschung, Bern: Huber, S. 351-374.
- Schindler, Larissa (2016): The Motile Dimension of the Social, online: <https://practicetheorymethodologies.wordpress.com/2016/09/21/larissa-schindler-the-motile-dimension-of-the-social/>.
- Schmidt, Robert (2012): Soziologie der Praktiken. Konzeptionelle Studien und empirische Analysen, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

- Schmidt, Robert/Volbers, Jörg (2011): »Öffentlichkeit als methodologisches Prinzip/Publicness as a Methodological Principle«, in: Zeitschrift für Soziologie 40, S. 24-41.
- Schmitz, Hermann (2005): Situationen und Konstellationen. Wider die Ideologie totaler Vernetzung, München: Karl Alber.
- (2010): »Von der Verhüllung zur Verstrickung. Der Mensch zwischen Situation und Konstellation«, in: Michael Großheim/Steffen Kluck (Hg.), Phänomenologie und Kulturkritik. Über die Grenzen der Quantifizierung, Freiburg im Breisgau: Karl Alber, S. 37-51.
- Selke, Stefan (Hg.) (2016): Lifelogging. Digitale Selbstvermessung und Lebensprotokollierung zwischen disruptiver Technologie und kulturellem Wandel, Wiesbaden: Springer VS.
- Spahn, Lea/Scholle, Jasmin/Wuttig, Bettina/Maurer, Susanne (Hg.) (2018): Verkörperte Heterotopien. Zur Materialität und [Un-]Ordnung ganz anderer Räume, Bielefeld: transcript.
- Spitzer, Manfred (2014): Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen, München: Droemer Knaur.
- Stern, Martin (2006): »Konstellationen von Technik, Spiel und Risiko im Sport«, in: Gunter Gebauer/Stefan Poser/Robert Schmidt et al. (Hg.), Kalkuliertes Risiko. Technik, Spiel und Sport an der Grenze, Frankfurt a.M./New York: Campus, S. 38-49.
- (2010): Stil-Kulturen. Performative Konstellationen von Technik, Spiel und Risiko in neuen Sportpraktiken, Bielefeld: transcript.
- (2018): »Zeitgenössische Heterotopien im Spiel. Konstellationen von Körper-Medien-Stil als Orte ästhetischer (Selbst-)Bildung«, in: Spahn/Scholle/Wuttig/Maurer, Verkörperte Heterotopien. Zur Materialität und [Un-]Ordnung ganz anderer Räume, S. 87-97.
- Turkle, Sherry (2008): »Always-On/Always-On-You: The Tethered Self«, in: James E. Katz (Hg.), Handbook of mobile communication studies, Cambridge, Mass.: MIT Press, S. 121-137.
- Villa, Paula-Irene (2012): »Die Vermessung des Selbst. Einsicht in die Logik zeitgenössischer Körperarbeit«, in: aviso 3/2012, S. 14-19.
- Viseu, Ana/Suchman, Lucy (2010): »Wearable Augmentations: Imaginaries of the Informed Body«, in: Jeanette Edwards/Penelope Harvey/Peter Wade (Hg.), Technologized images, technologized bodies, New York: Berghahn Books, S. 161-184.
- Volbers, Jörg (2014): Performative Kultur. Eine Einführung, Wiesbaden: Springer VS.

- Wiedemann, Lisa (2016): »Datensätze der Selbstbeobachtung – Daten verkörpern und Leib vergessen!?!«, in: Selke, Lifeloggging. Digitale Selbstvermessung und Lebensprotokollierung zwischen disruptiver Technologie und kulturellem Wandel, S. 65-96.
- Wulf, Christoph/Zirfas, Jörg (Hg.) (2007): Pädagogik des Performativen. Theorien Methoden Perspektiven, Weinheim/Basel: Beltz.
- Zillien, Nicole/Fröhlich, Gerrit/Dötsch, Mareike (2015): »Zahlenkörper. Digitale Selbstvermessung als Verdinglichung des Körpers«, in: Kornelia Hahn/Martin Stempfhuber (Hg.), Präsenzen 2.0. Körperinszenierung in Medienkulturen, Wiesbaden: Springer VS, S. 77-94.