



# Zeitgenössische Selbstinszenierungen im Zeichen digitaler Medien Das Ringen um Anerkennung

Christina Schachtner

*Es mehren sich die Selbstprofile, die Online-Selfies, die Bildergalerien, die Videos auf den Blogs, Websites und in den sozialen Netzwerken. Die digitale Technik bleibt den menschlichen Subjekten nicht äußerlich. Sie animiert, fordert, verlockt zur Selbstdarstellung; sie verbündet sich mit tiefen Sehnsüchten und Ängsten. Sie schürt den Kampf um Aufmerksamkeit. Der Beitrag rückt die digital gestützte Selbstinszenierung junger NetzakteurInnen ins Zentrum. Er stellt Strategien der Selbstinszenierung dar, fragt nach den Motiven und analysiert das Wechselspiel zwischen den Subjektivierungspraktiken und der Logik digitaler Medien. Er wirft die Frage auf, ob sich unter der Regie digitaler Medien narzisstische Tendenzen mehren. Darüber hinaus blendet er den aktuellen gesellschaftlich-kulturellen Wandel ein und*

*versucht, das Geschehen im Netz auf die mit diesem Wandel verbundenen Herausforderungen zu beziehen. Medientechnologische Innovationen, so die These, gehen Hand in Hand mit einem sozialen Wandel, der sich auch in veränderten Subjektivierungsprozessen widerspiegelt. Die Analyse erfolgt aus einer medien- und kulturwissenschaftlichen Perspektive. Sie bezieht sich u.a. auf Ergebnisse der FWF-Studie "Communicative Publics in Cyberspace", in die NetzakteurInnen aus sieben europäischen Ländern, aus vier arabischen Ländern und aus den USA einbezogen waren.*

*There is a proliferation of personal profiles, online selfies and photo galleries as well as videos on blogs, websites and in social networks. Digital technology is inextricably linked with the human subject, stimulating us, urging us on, tempting us to cultivate our own self-images. Digital technology joins forces with our deepest longings and fears, fuelling the fight for attention. This presentation focuses on digitally supported self-staging by young network actors, illustrating self-staging strategies, exploring the reasons behind self-staging and analysing the interplay between practices of subjectivization and the logic of digital media. The question arises as to whether narcissistic tendencies are increasing under the influence of digital media. This contribution then adds the current socio-cultural turn and attempts to relate what is going on in the net with the challenges associated with this turn. Innovations in media technology, so the theory goes, go hand in hand with a social turn, which is also reflected in changed processes of subjectivization. The analysis is embedded within the perspective of media and cultural studies and relates, amongst others, to the results of a study supported by the Austrian Science Fund entitled "Communicative Publics in Cyberspace" which involved network actors from seven European countries, four Arab countries and the USA.*

Zeitgenössische Selbstinszenierungen im Zeichen digitaler Medien. Das Ringen um Anerkennung[1]. Digitale Medien sind zu einer beliebten Bühne für Selbstdarstellung und Selbstinszenierung geworden. Um den Preis des Übersehen-Werdens glauben viele auf ihre Netzpräsenz in Wort, Bild und/oder Sound nicht mehr verzichten zu können. Auch in der Studie "Communicative Publics in Cyberspace"[2] sind wir auf die Selbstverständlichkeit der Selbstinszenierung im Netz gestoßen. Was

heißt es, sich im Netz zu inszenieren? Worauf kommt es den AkteurInnen an? Was versprechen sie sich von ihrer Selbstinszenierung bzw. was verspricht ihnen das Medium? In diesem Beitrag werden Ergebnisse aus der genannten Studie präsentiert, an der 12- bis 32-jährige NetzakteurInnen und BloggerInnen aus verschiedenen Teilen der Welt beteiligt waren. Der Präsentation der Empirie werden theoretische Überlegungen vorangestellt, die als Rahmung der Empirie gedacht sind sowie Forschungsergebnisse aus anderen Studien, die Einblicke in die Anschlussfähigkeit der eigenen Ergebnisse geben sollen. Eine zweite Rahmung der präsentierten Forschungsergebnisse stellt die Skizzierung der gesellschaftlich-kulturellen Entwicklung dar, die die gesellschaftliche Verankerung der Motive der Selbstinszenierung und deren aktuelle Brisanz beleuchten. Abschließend wird auf die Frage eingegangen, warum die digitalen Medien als Orte und Instrumente zeitgenössischer Selbstinszenierungen so faszinierend sind.

## I. Theoretische Rahmung

Ging man in der klassischen Subjektphilosophie von der Annahme eines autonomen Subjekts aus (Reckwitz 2008, 12), so hat sich seit den 70er Jahren kontrastierend dazu ein Diskurs herausgebildet, der die Subjektconstitution im Spannungsfeld zwischen Autonomie und Heteronomie ansiedelt. Dieser Diskurs formierte sich in verschiedenen Disziplinen (Mead 1973; Schütz/Luckmann 1975; Fox Keller 1986; Taylor 1993; Honneth 2010, Butler 2003). Im Rahmen dieses Artikels beschränke ich mich auf den theoretischen Beitrag von Jessica Benjamin (2010; 1990) zu diesem Diskurs, der im Kontext der intersubjektiven Wende in der Psychoanalyse steht. Ich ergänze mit dem phänomenologisch begründeten Ansatz von Käte Meyer-Drawe (2015; 1990) sowie mit kulturwissenschaftlichen Überlegungen von Andreas Reckwitz (2008; 2006).

Die intersubjektive Wende in der Psychoanalyse ist durch die Einsicht gekennzeichnet, dass der Mensch keine Monade darstellt, sondern in menschliche Beziehungen hineingeboren wird und durch soziale

Beziehungen hindurch ein Verhältnis zu sich selbst und zur Welt gewinnt (Altmeyer/Thomä 2006: 8). Intersubjektivität ist demnach eine unverzichtbare Bedingung für Subjektivität. Sie wird von Benjamin als eine durch wechselseitige Anerkennung bestimmte Beziehung definiert, "in der einer den anderen als Subjekt erfährt, d.h. als ein seinerseits psychisch verfasstes Wesen, mit dem sich mitempfinden lässt, das jedoch über ein abgegrenztes, eigenständiges Gefühls- und Wahrnehmungszentrum verfügt" (Benjamin 2010: 66). Anerkennung bildet das Kernstück in diesem intersubjektiven Arrangement. Sie macht unsere Interaktionen erst sinnvoll, sie macht uns aber auch abhängig von Anderen[3] (Benjamin 1990: 15). Und sie kann uns nur von jemandem zuteil werden, den wir unsererseits als eigenständige Person anerkennen (ebd.). Auf diese Weise wird Intersubjektivität abgesichert; auf diese Weise können auch Andere damit rechnen, Anerkennung zu erfahren. Anerkennung baut auf Reziprozität, aber nicht notwendig nur auf Zustimmung. Die Eigenständigkeit des Anderen zeigt sich nicht nur im Applaus; sie beinhaltet auch die Möglichkeit von Kritik. Wesentlich für das Individuum ist das Wahrgenommen- und Gesehen-Werden durch Andere.

Meyer-Drawe sieht die Ursache für die Angewiesenheit auf das Gesehen-Werden darin, dass Menschen zwar dem Reich des Sichtbaren angehören, sich selbst aber nur fragmentarisch sehen können, was einen Fleck in der Autonomie bedeute und zugleich die Öffnung zum Du, die Öffnung zur Intersubjektivität (Meyer-Drawe 1990: 116). Sie liefert darüber hinaus Ideen zum Prozess der Subjektwerdung, indem sie diesen als Kristallisationsprozess beschreibt, der niemals in einem letzten Kristall erstarrt (a.a.O.: 122). Er finde zu keiner Endgültigkeit, münde in kein Moratorium, wie es Erik Erikson am Ende der Adoleszenz ansiedelt, an dem der Mensch zu einer endgültigen Form gefunden haben soll (Erikson 1966: 136). Das Subjekt konstituiert sich nach Meyer-Drawe vielmehr durch ein endloses Spielespiel zwischen Subjekt, Mitsubjekt und Dingwelt (Meyer-Drawe 1990: 20). Es suche den Anderen - so Meyer-Drawe - als Spiegel, während von Benjamin der Andere als derjenige beschrieben wird, der Anerkennung zu geben vermag. Spiegel und Anerkennung haben gemeinsam, dass sie dem Subjekt seine Existenz

bestätigen; doch fordert die Anerkennung den Anderen verstärkt als aktiv Handelnden.

Ähnlich sind die Positionen von Benjamin und Meyer-Drawe auch in der Antwort auf die Frage nach den Möglichkeiten von Autonomie. Benjamin geht implizit, Meyer-Drawe explizit von einer relativen Autonomie des Subjekts aus. Nach Meyer-Drawe stand und steht das Subjekt niemals vor der Entscheidung, Souverän oder Untertan zu sein (a.a.O.: 151). Es konstituierte sich vielmehr über seine Praktiken der Unterwerfung und über seine Praktiken der Befreiung (a.a.O.: 156). Ähnlich argumentiert Valerie Walkerdine, die das Subjekt in medialen Kontexten untersucht. Sie vertritt die Ansicht, dass individuelles Handeln trotz des Primats sozialer Konstruiertheit möglich ist, wenngleich das Subjekt um seine eigenen Geschichten kämpfen müsse (Hipfl/Marschik 2011: 21).

Für Andreas Reckwitz dagegen kann das Subjekt nur vorgeblich autonom sein (Reckwitz 2008: 14), womit er meint, dass sich das Individuum gesellschaftlichen Kriterien der Autonomie unterwerfen müsse (a.a.O.: 16). Er thematisiert nicht die konkreten Anderen als Grenze individueller Autonomie, sondern die gesellschaftlichen Strukturen, die freilich auch im konkreten Anderen wirksam werden können. Von diesen Strukturen bleibt der Einzelne nach Reckwitz abhängig; ihnen entspringe u.a. der Anspruch als autonomes Subjekt zu agieren, dem sich der Einzelne unterwerfen müsse. Die kulturwissenschaftliche Subjektanalyse, die Reckwitz vorschlägt, richtet sich auf die Praktiken, mit denen der Einzelne versucht, den gesellschaftlich erwünschten Subjektformen gerecht zu werden und Anerkennung zu erfahren (a.a.O.: 8f., 16). Zu den Praktiken der Anerkennung zählt die Selbstinszenierung, auf die sich das Erkenntnisinteresse in diesem Beitrag richtet. Aus der Perspektive von Reckwitz sind die Praktiken der Selbstinszenierung Unterwerfungspraktiken, aus der Perspektive von Meyer-Drawe, die die Fesseln dualistischen Denkens überwinden will, implizieren sie beides: Unterwerfung und Befreiung (Meyer-Drawe 1990: 7).

Martin Seel hat versucht, den Begriff Inszenierung genauer zu bestimmen. Inszenierung ist nach Seel ein absichtsvoll ausgeführter

sinnlicher Prozess (Seel 2001: 48); Selbstinszenierung, so lässt sich ableiten, ist ein intentionales Geschehen, in dem das Selbst Gegenstand der Inszenierung ist. Ein zweiter Aspekt jeder Art von Inszenierung, der für Selbstinszenierungen in den sozialen Medien Bedeutung hat, ist das Publikum. Jede Inszenierung erfolge im Hinblick auf ein Publikum, das räumlich anwesend oder imaginiert sein kann (a.a.O.: 50). Das Publikum sei unverzichtbar, weil es als Spiegel des Selbst dienen könne bzw. jene Anerkennung zu spenden vermöge, die die Selbstinszenierung sinnvoll mache. Auch die digitale Selbstinszenierung kann als eine Form der Suche nach Spiegelung und nach Anerkennung gesehen werden, wie ich im weiteren Verlauf dieses Beitrags durch Fallbeispiele illustrieren werde.

Die theoretischen Überlegungen sollten deutlich machen, dass die digitale Selbstinszenierung kein Zufallsphänomen darstellt, und nicht nur den Möglichkeiten des digitalen Mediums geschuldet ist, sondern im Kontext grundsätzlicher Prozesse der Subjektwerdung zu betrachten ist.

## II. Skizzierung des Forschungsstandes

Der Zusammenhang zwischen Medien und Subjektivierungsprozessen wurde vielfach aus verschiedenen disziplinären Perspektiven untersucht. Ich konzentriere mich im Folgenden auf ausgewählte Studien, die sich auf digitale Medien beziehen und deren Forschungsinteresse ähnlich gelagert ist wie das in diesem Beitrag verfolgte. Die Skizzierung des Forschungsstandes erfolgt nicht entlang einzelner AutorInnen, sondern entlang von empirischen Beobachtungen und Thesen, die als zentrale Forschungsergebnisse gekennzeichnet wurden.

Explizit oder implizit werden die digitalen Medien von allen hier zitierten AutorInnen als Bühnen und Instrumente der Selbstdarstellung jugendlicher NutzerInnen betrachtet. Das Online-Leben habe sich nach Sherry Turkle zu einem Identitätsworkshop entwickelt (Turkle 2006: 7). Für die Identitätsarbeit bediene man sich stets des Materials, das zur Verfügung stehe. Heutzutage seien es die digitalen Medien, die Material für die Identitätsarbeit offerierten (ebd.). Turkle stellt mit ihren

Überlegungen zu digital basierten Identitätsräumen auf digitale Netzwerke ab, Waldemar Vogelgesang auf Online-Portale und Online-Rollenspiele (Vogelgesang 2014, 151 ff.), Ilona Cwielong auf die Online-FanArt rund um Manga- und Animéserien (Cwielong 2014) und Alexander Unger auf das Streaming in digitalen Netzwerken (Unger 2014). In den rezipierten Studien wird der Prozess der Subjektwerdung als Identitätsarbeit oder Identitätsbildung bezeichnet. Ich übernehme den Begriff Identität für die Darstellung dieser Studien, nicht aber für die eigene Argumentation, weil der Begriff Identität etwas Statisches und Abgeschlossenes impliziert, das dem Prozesshaften der Subjektwerdung nicht gerecht wird.

Vogelgesang und Turkle betonen die Selbstdarstellung in digitalen Räumen als ein intentionales Handeln, das sich als Inszenierung des eigenen Ichs entfaltet. Es erschöpft sich nach Vogelgesang nicht in einem einmaligen Akt; das Online-Profil werde vielmehr "regelmäßig und sorgfältig gepflegt, erweitert und aktualisiert" (Vogelgesang 2014: 14). Die permanente Ich-Gestaltung wird von Turkle bestätigt und um einen weiteren Gedanken ergänzt, wenn sie schreibt: "They're constantly performing their perfectly polished selves". Ziel der permanenten Arbeit am Selbst sei die Präsentation eines perfekten Selbst, wofür das digitale Medium die besten Voraussetzungen liefert. Turkle bekam in ihren Interviews zu hören: "I don't want to talk on the phone because I want to be able to perform the perfectly polished self. That's why I like Facebook. I can be the self I want to be" (Turkle 2012: 10). Online kann die Selbstinszenierung besser organisiert, kontrolliert und gesteuert werden (Vogelgesang 2014: 149).

Die perfekte Selbstinszenierung ist wichtig im Hinblick auf die Anderen, auf das Publikum. Die Reaktionen der Anderen berühren nach Turkle fundamentale Bedürfnisse "otherwise people wouldn't be texting while they're driving and literally risking their lives and the lives of their children. We wouldn't be doing this if it weren't calling on something very deep" (Turkle 2012: 6). Es geht um das Bedürfnis gesehen zu werden, Wertschätzung zu erfahren. Das Feedback der Anderen sagt uns: "We're

wanted. Somebody wants us, somebody needs us (...)" (ebd.). In den von Turkle präsentierten Forschungsergebnissen steckt der Hinweis auf den existentiellen Wunsch nach Anerkennung. Auch die Ergebnisse von Cwielong weisen in diese Richtung, obschon sie keine offensichtlichen Selbstinszenierungen untersucht hat, sondern die von Fans von Manga- und Animéserien kreierten Figuren und Geschichten zu diesen Serien, die sie auf szenespezifischen Websites und auf Facebook präsentieren (Cwielong 2014: 200 ff.). Aber diese Figuren sind eng mit den Persönlichkeiten ihrer SchöpferInnen verwoben; es stecken in ihnen Facetten des eigenen Ichs. Das Zeigen dieser Figuren ist nach Cwielong getragen von dem Bedürfnis wahrgenommen zu werden, Achtung und Zuwendung als ZeichnerIn zu erfahren (a.a.O.: 202). „Die Kommentare der Anderen waren für mich so das Ein und Alles“, zitiert Cwielong eine der ZeichnerInnen zur Illustration ihrer These. Um selbst Kommentare bzw. Anerkennung zu erhalten, schreiben die einzelnen ZeichnerInnen Kommentare zu den Bildern Anderer. Diese Strategie wurde auch von Alexander Unger beobachtet (Unger 2014, 53), der eine neue Form der Selbstinszenierung in sozialen Netzwerken festgestellt hat, nämlich das Selbstinszenierungshandeln im Streaming, im unaufhörlichen Strom der Posts und Kommentare, die sich die "Streamer" wechselseitig senden. Um in den Genuss von Anerkennung zu kommen, müsse man die Posts von Anderen kommentieren (ebd.). Wechselseitiges Kommentieren sichert die Reziprozität von Anerkennung. Das Streaming dynamisiert die digitale Selbstinszenierung, andererseits sei sie von größerer Ungewissheit flankiert als Selbstinszenierung in Form von Online-Profilen, weil sich der Stream der Verfügungsgewalt des Individuums weitgehend entziehe (a.a. O.: 52). Übereinstimmend haben Cwielong und Unger festgestellt, dass Anerkennung nicht nur Zustimmung bedeute, sondern auch Kritik beinhalten könne (a.a.O.: 49; Cwielong 2004: 204). Beides rege zur Reflexion der eigenen Kompetenzen an. Konstruktive Kritik würde bei der Herstellung zukünftiger Mangabilder berücksichtigt, erklärten die ProbandInnen in der Studie von Cwielong (a.a.O.: 202). Das bedeutet, dass die eigenen Kompetenzen und Produkte durch Andere mitgeformt werden.

Die wechselseitige Mitgestaltung von Selbstinszenierungspraktiken führt erneut zu der bereits im Kontext der theoretischen Rahmung aufgeworfenen Frage nach den Möglichkeiten von Autonomie. Unger hat die Tendenz festgestellt, Posts für den Stream so zu generieren, dass sie ein hohes Maß an Akzeptanz erzeugen (Unger 2014: 50). Die Aussicht auf Akzeptanz erhöht sich, wenn man die Erwartungen Anderer erfüllt. Dieses Ziel hat Turkle auch beim Erstellen von Online- Profilen beobachtet. Konkret versuchten ihre InterviewpartnerInnen für ihre Online-Profile die "richtige Band" oder das "richtige Buch" als ihre Lieblingsband oder ihr Lieblingsbuch auszuwählen (Turkle 2012: 317) d.h. Interessen und Vorlieben zu signalisieren, die allgemeine Wertschätzung genießen. Auch Cwielong geht aufgrund ihrer Untersuchung davon aus, dass Jugendliche den normativen Erwartungen Ansprüchen und Erwartungen der medialen Jugendkulturen entsprechen müssen, wollen sie Anerkennung finden (Cwielong 2014: 195). Diese Ergebnisse charakterisieren die Praktiken der Selbstinszenierung als Unterwerfungspraktiken im Sinne von Reckwitz. Im Kontrast dazu betont Vogelgesang Momente von Autonomie in den medial gestützten Praktiken der Selbstinszenierung. In den digitalen Kommunikations- und Spielräumen gerät seinen Untersuchungen zufolge „Selbstinszenierung (..) zu einer Auffächerung von Alternativen individueller Selbstentwürfe, (sie) wird zu einer fiktiven Erkundung des Möglichen, des Anders-sein-Könnens“ (Vogelgesang 2014: 146). Er betrachtet das mediale Potential als Bedingung dafür, dass sich die Ausdifferenzierung eigenständiger und eigenwilliger Inszenierungsformen (..) in einer historisch einmaligen Weise beschleunigt (a.a.O.: 150).

Schließlich berühren die Ergebnisse einschlägiger Studien die Frage nach dem Zusammenhang zwischen digitaler Selbstinszenierung und der Selbstinszenierung jenseits digitaler Welten. Vogelgesang bezeichnet die jugendlichen Medienfreaks als "kompetente Pendler und Grenzgänger zwischen realen und virtuellen Räumen" (Vogelgesang 2014: 141). Sie nutzen die Differenz zwischen digitaler und Alltagswelt jenseits des Digitalen spielerisch, "um Inszenierungsstrategien und Ich-Entwürfe

auszutesten" (ebd.). Anhand von zwei Fallbeispielen konkretisiert Vogelgesang das Spielerische als experimentierendes Inszenierungshandeln. Unger hat festgestellt, dass die online gepflegten Praktiken der Selbstinszenierung tief in der Lebenswelt seiner ProbandInnen verwurzelt sind und daher in die soziale Welt jenseits der virtuellen Welt übertragen werden (Unger 2014: 54). Nach Kai-Uwe Hugger unterscheiden die digital natives nicht mehr zwischen Online- und Offline-Identität (Hugger 2010: 12). Für Turkle ist es die Online-Identität, die die Offline-Identität prägt. Sie sieht darin eine problematische Entwicklung. Die sozialen Medien würden uns zu einer plakativen Selbstdarstellung animieren und wenn wir dann einem Publikum gegenüberstünden würden wir uns genötigt sehen, diesem Bild zu entsprechen (Turkle 2012: 316).

Abschließend kann festgehalten werden, dass die digitalen Medien den zitierten Untersuchungen zufolge neue Räume für die Selbstinszenierung und Subjektbildung darstellen, die vielfach verschränkt sind mit der Lebenswelt jenseits des Bildschirms und die neue Herausforderungen für die AkteurInnen im Netz bedeuten, Herausforderungen, die zur Bereicherung der Selbstinszenierung werden können und zugleich Risiken enthalten.

### III. Digitale Selbstinszenierungen: Fallbeispiele aus der Studie "Communicative Publics in Cyberspace"

Wie eingangs angekündigt, werden in diesem Beitrag eigene Forschungsergebnisse aus der Studie "Communicative Publics in Cyberspace" präsentiert. Einbezogen in die Studie wurden 33 Männer und Frauen bzw. männliche und weibliche Jugendliche im Alter zwischen 11 und 32 Jahren, die in sozialen Netzwerken agieren und/oder eigene Blogs führen. Sie kamen aus sechs europäischen Ländern (Deutschland, Italien, Österreich, Schweiz, Türkei, Ukraine), aus vier arabischen Ländern (Bahrain, Jemen, Saudi-Arabien, Vereinigte Arabische Emirate) und aus den USA. Für die Untersuchung wurde ein verstehend-interpretativer Forschungsansatz gewählt, der ein exploratives Vorgehen erlaubt, das

einem relativ neuen Forschungsfeld mit vielen Unbekannten angemessen ist und der darauf abstellt, das subjektive Erleben und Handeln in ihrer soziohistorischen Spezifität zu begreifen (Keupp 2015: 31)[4] In der Tradition dieses Forschungsansatzes steht die Grounded Theory, an deren Prinzipien sich die Erhebung und Auswertung der empirischen Daten orientierte. Diese sehen vor, theoretische Annahmen nicht in Form von Hypothesen an die Empirie heranzutragen, sondern sie aus der Empirie heraus zu entwickeln, anders gesagt: Theorie nicht zu überprüfen, sondern zu entdecken (Strauss 1995: 71). Es handelt sich um ein induktives Verfahren im Unterschied zu einem deduktiven Vorgehen, bei dem zunächst Hypothesen entwickelt werden, die empirisch überprüft werden. Die Prinzipien der Grounded Theory fokussieren auf das Verhältnis von Handlung und Struktur (Strübing 2014: 103) und unterstützen damit das hier verfolgte Erkenntnisinteresse an der Verbindung von Mikro- und Makroebene, konkret von Praktiken der Selbstinszenierung und dem gesellschaftlich-kulturellen Wandel.

Als Erhebungsmethoden wurden das thematisch strukturierte Interview und die Methode der Visualisierung gewählt und im Sinne der Grounded Theory eingesetzt. Dem thematisch-strukturierten Interview lag ein Frageleitfaden zugrunde, der primär der Orientierung der ForscherInnen diene. Die InterviewpartnerInnen konnten nach Explikation des Erkenntnisinteresses in Form einer Eingangsfrage frei über ihre Netzpraktiken erzählen. Anhand des Frageleitfadens konnten die ForscherInnen mitverfolgen, inwieweit die einzelnen Themen von den InterviewpartnerInnen angesprochen wurden bzw. Nachfragen erforderlich waren. Die Visualisierungen der InterviewpartnerInnen antworteten auf zwei Fragen: (1) "Wer bin ich online?" und (2) "Ich wechsele zwischen Plattformen. Wie sieht das aus?". Die Methode der Visualisierung ist eine zum Interview ergänzende und kontrastierende Methode. Sie eröffnet Zugang zum Vorbewussten und Geahnten; sie erleichtert das Ausdrücken von Widersprüchen, weil das Bild nicht zu logischen Erklärungen drängt, denn es erlaubt ein Nebeneinander von Verschiedenem (Schachtner 2016: 23): Das Bild ist dem Sinnlichen verhaftet und damit auch der Gefühlswelt seines(r) Schöpfer(in). Im

Folgenden stehen die Visualisierungen der InterviewpartnerInnen im Vordergrund; ihre Erzählungen haben eine ergänzende Funktion. Ich plane keine systematische Präsentation, sondern treffe eine Auswahl von Fallbeispielen, die Aufschluss geben über die Motive, Formen, erfüllten Hoffnungen und Risiken zeitgenössischer Selbstinszenierungen im Zeichen digitaler Medien. Obschon es sich um Fallbeispiele handelt, sind es keine Einzelfälle, vielmehr stehen sie für einen Trend zeitgenössischer Selbstinszenierungen. Einschränkend muss allerdings gesagt werden, dass sämtliche Fallbeispiele von NetzakteurInnen und BloggerInnen aus dem europäischen Raum stammen, in deren Aussagen und Visualisierungen sich das Thema Selbstinszenierung besonders deutlich abbildet.

Ein starkes Bedürfnis nach Selbstinszenierung zeigt sich unverkennbar in diesem Bild eines 29-jährigen Netzakteurs aus Österreich.



Abb. 1 [Der "absolute Übertyp"]

Der 29-Jährige präsentiert sich breitschultrig auf einem Berg von Statussymbolen wie Auto, Laptop, Basketball, den Blick auf einen Spiegel gerichtet, aus dem ihm ein Ich entgegenschaut, wie Narziss sein Spiegelbild einst in einem Teich erblickte, in das er sich verliebte. Wir blicken auf ein Ich, das es geschafft hat, das oben angekommen ist; der 29-Jährige bezeichnet sich selbst als der "absolute Übertyp". So will er selbst dann wahrgenommen werden, wenn er krank ist. Er berichtet, dass er Röntgenbilder von sich ins Netz stelle oder anlässlich einer Operation Bilder, "wo eben die Sachen aus meinem Knie raushängen". Diese Bilder dokumentierten "was für ein harter Knochen ich bin". Nichts bleibe dem Zufall überlassen, was er von sich online zeige; er wähle genau aus, denn er wolle einen bestimmten Eindruck von sich erzeugen. Er beschreibt seine Selbstdarstellung im Netz ganz im Sinne von Seel als ein intentionales Geschehen.

Ein weibliches Pendant zeigt das Bild einer 24-jährigen Migrantin aus der Ukraine.



Abb.2 ["Aufgebretzelt mit hübschen Klamotten und mit hübschem Make

up und ich hab' in der Hand einen Pinsel und Stifte und eine Fotokamera"]

Sie will Asuka, einer japanischen Comic-Figur aus der Mangaszene ähnlich sein. Die 24-Jährige zeichnet sich als eine mit weiblichen Attributen ausgestattete junge Frau mit langen Haaren, großen Augen, vollen Lippen, Minirock, hochhackigen Schuhen. Die Kleider sind "sehr glitzernd und sehr rosa", ergänzt sie verbal das in der Visualisierung nicht Sichtbare. Die Dinge mit denen sie sich umgibt, sollen sie mädchenhaft erscheinen lassen. Fotoapparat, Stifte und Pinsel signalisieren noch etwas Anderes: ihre beruflichen Ambitionen als Webdesignerin. Mit diesen Gegenständen entwickelt sie die Comicfigur weiter, gibt ihr eigene Akzente, wie es nach Cwielong typisch ist in der Mangaszene.

Die Selbstinszenierung im Netz erfolgt in Worten, Bildern, Sound und stets absichtsvoll. Es wird genau überlegt, was und wie in Szene gesetzt wird entsprechend des Inszenierungsbegriffs von Seel. Das Bild in Form von Selbstporträts und Bildergalerien erfreut sich zunehmender Beliebtheit als Mittel der Inszenierung. Es überwiegt das makellose, das schöne Bild bzw. das Bild, das den Helden zeigt. Das Subjekt im Netz will begehrt und bewundert werden. Das erinnert an die perfekte Selbstinszenierung, wie sie auch von Turkle beobachtet wurde (Turkle 2012: ). Eine 22-jährige Bloggerin aus Deutschland thematisiert das Streben nach Perfektion ausdrücklich in ihrer Visualisierung, die ein zweigeteiltes Porträt zeigt.

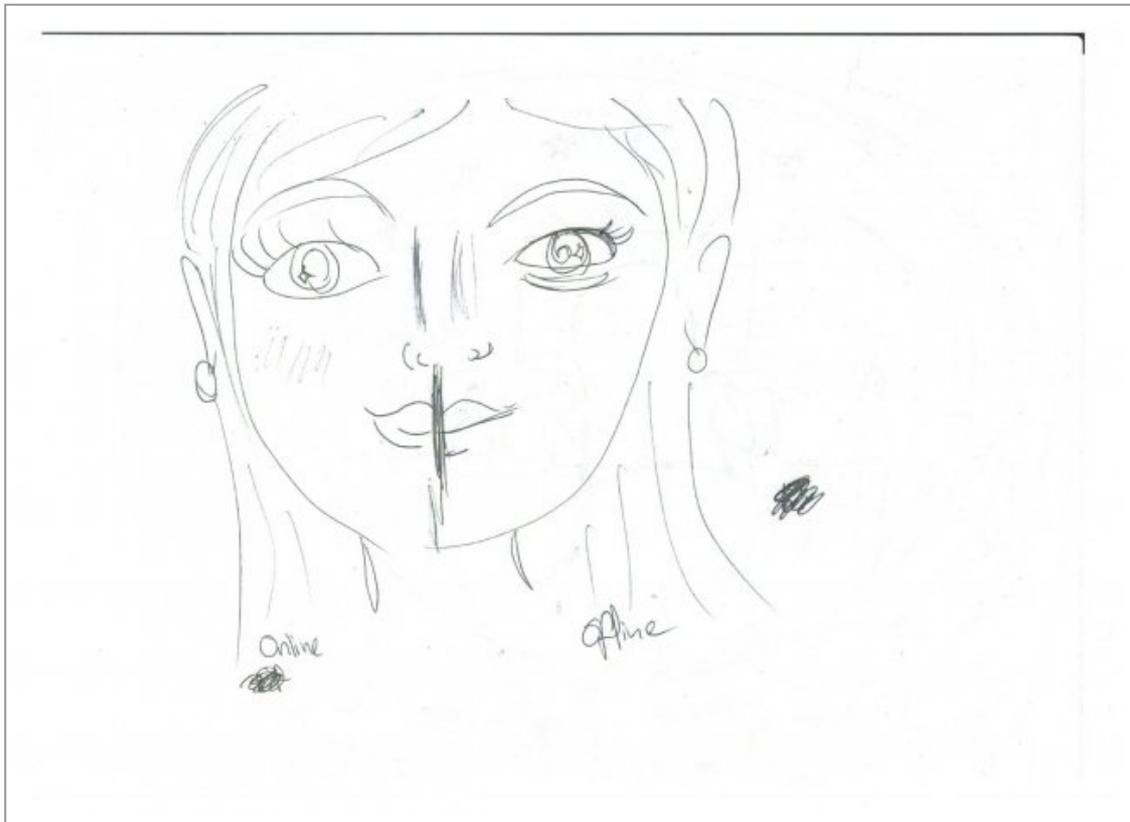


Abb.3 [Die Online- und Offline-Seite]

Die Offline-Präsentation charakterisiert sie als "schlicht", die Online-Präsentation als "pompös". Sie inszeniert im Netz ein vermeintliches Gegenbild, mit dem sie sich in der Wahrnehmung Anderer verankern will.

Das schöne oder begehrenswerte Bild wird mit hohem Zeit- und Arbeitsaufwand hergestellt. Die 24-jährige Migrantin aus der Ukraine erzählte, dass sie ihren Freund nötige, "mich tausendmal zu fotografieren, bis ich zufrieden bin, wie ich auf den Fotos aussehe". Ein 23-jähriger Blogger aus Wien, der seinen Blog zur Bühne seiner Selbstinszenierung gemacht hat, erklärte, dass er 24 Stunden an diesem Blog arbeite. Er trenne nicht mehr zwischen Arbeit und Leben.

Die skizzierten Fallbeispiele sprechen für Versuche, gesellschaftlichen Vorstellungen von Schönheit, Attraktivität, Stark-Sein gerecht zu werden und gewinnen dadurch den Charakter von Unterwerfungsgesten, wie sie

Reckwitz prognostiziert. Sie scheinen sich aber darin nicht zu erschöpfen. Fotoapparat, Stifte und Pinsel im Bild der 24-jährigen Migrantin, die berufliche Wünsche symbolisieren, bedeuten auch ein Ausscheren aus traditionellen Vorstellungen des Frau-Seins in Richtung eines selbstbestimmten Lebens und ökonomischer Unabhängigkeit. Selbstinszenierung kann, wie Seel bemerkt, auch dazu dienen, mein Anderssein-Können für Andere erkennbar und für mich spürbar zu machen (Seel 2001: 53). Darüber hinaus zeigen sich im Zuge der Unterwerfung nicht selten selbstreflexive Akte, die Handlungsspielräume markieren.

Ein zweiter Aspekt, den Seel, wie erwähnt, als Merkmal von Selbstinszenierung nennt, ist das Publikum, genauer die Inszenierung des Selbst auf ein Publikum hin. Deutlich wird dieses Erfordernis in der Visualisierung des 29-jährigen Österreicherers . Er zeichnet ein Publikum, das neidvoll zu ihm aufblickt. Das Publikum soll ihn bewundern, ihm zujubeln, Feedback geben. Wir treffen in dieser Visualisierung auf das explizit ausgedrückte Bedürfnis nach Anerkennung, das hier besonders eindrucksvoll vor Augen geführt wird, das aber auch aus anderen Visualisierungen und Worten von NetzakteurInnen und BloggerInnen spricht. Alle, die sich im Netz selbst inszenieren, nennen die Zahl ihrer Follower und das nicht, weil es ihnen um eine große Zahl von FreundInnen geht, sondern weil die Zahl dokumentiert: Ich werde gesehen, ich werde wahrgenommen, ich bin. Sie ringen um diese Blicke, hoffen auf Zustimmung, aber auch in der Kritik sehen sie einen Wert. Gerade der Widerspruch zeigt uns, erklärt Benjamin, das wir es mit einem lebendigen Anderen zu tun haben (Benjamin 1990: 25). An die kritischen Stimmen stellen sie allerdings Ansprüche; Kritik solle "nett formuliert" sein und es solle eine "konstruktive Kritik" sein. Die Blicke der Anderen sollen darin unterstützen, sich mit Selbstbewusstsein, mit Mut, Kraft und neuen Ich-Ideen aufzuladen. Die bereits zitierte 24-jährige Migrantin berichtete, dass sie sich mit Hilfe der Feedbacks auf ihre Online-Selbstinszenierung aus dem Gefühl "ich bin ja nichts und ich kann ja nichts" herauskatapultiert habe, ein Effekt, der mitgewirkt haben könnte

bei der Entstehung des Wunsches nach Lebensalternativen, den sie mit Fotoapparat, Stiften und Pinsel zum Ausdruck bringt.

Das in den digitalen Netzen beobachtbare, stark ausgeprägte Bedürfnis nach Selbstinszenierung führt zu der Frage, ob sich darin narzisstische Tendenzen zeigen. Narzissmus ist nach Sigmund Freud, der den Begriff 1914 eingeführt hat, selbstsüchtige Eigenliebe und eitle Selbstverliebtheit (Altmeyer 200: 25). Altmeyer dagegen betrachtet Narzissmus nicht einfach als Selbstliebe, sondern als einen über andere vermittelten Blick auf das Selbst, als eine im Spiegel von Objektbeziehungen erworbene Selbstbeziehung (a.a.O.: 227 f.). Das ist jener Narzissmus, der die Suche nach Anerkennung begründet, wie sie sich überwiegend in den Fallbeispielen zeigte. Davon sind narzisstische Störungen zu unterscheiden, die nach Altmeyer Bewältigungsversuche sind, bei denen das Gefühl fehlender intersubjektiver Anerkennung im Zentrum unbewusster Fantasien steht (a.a.O.: 230). Symptome dieser Störung sei der lärmende Kampf um Anerkennung, der keine Reziprozität kennt. Es ist nicht auszuschließen, dass sich in weltweit sichtbaren virtuellen Räumen Personen mit narzisstischen Pathologien tummeln. Die glänzende Selbstdarstellung ist in der visuell orientierten Kultur allerdings auch zu einem gesellschaftlichen Erfordernis geworden. Deshalb ist nicht alles als narzisstische Störung zu werten, was auf den ersten Blick danach aussieht.

#### IV. Die Sehnsucht nach Sichtbarkeit aus gesellschaftspolitischer Sicht

Die Möglichkeiten der Selbstinszenierung haben durch die digitalen Präsentationsstrukturen einen bislang ungekannten Schub erfahren. Keineswegs aber beschränkt sich das Ringen um Aufmerksamkeit auf den digitalen Raum. In diesem Ringen zeigt sich vielmehr ein gesellschaftliches Phänomen. Weltweit ist ein neuer Verteilungskampf um Aufmerksamkeit zu beobachten. Um einige Beispiele zu nennen: Da bekommen angeblich die Flüchtlinge zu viel Aufmerksamkeit und die Einheimischen zu wenig. Wähler rechtsnationaler Parteien wollen mehr

gelten; vor allem mehr als Zugewanderte. Amokläufer wollen auf Kosten von Menschenleben weltweit gesehen werden. Die Ursachen hierfür sind vielfältig, aber zweierlei zeigt sich mit unterschiedlichem Gewicht in den verschiedenen Kämpfen um Sichtbarkeit auffallend oft: Erstens die Angst, in einer unübersichtlichen multikulturellen Welt nicht mehr wahrgenommen zu werden, mit seinen Bedürfnissen unbeachtet zu bleiben und dadurch nicht mehr existent zu sein und zweitens die Angst, dass einem in enttraditionalisierten Gesellschaften mit hohem Mobilitätsdruck die Anderen abhanden kommen, auf die wir um den Preis der Selbstaufgabe nicht verzichten können. "Wenn ich keine Freunde finde, was mache ich?", mit dieser Frage konfrontierte uns ein 20-jähriger Türke, der als Austauschstudent nach Wien gekommen war und zum Zeitpunkt des Interviews auf mehreren Plattformen in mehreren Sprachen nach Freunden suchte.

Eine Erklärung für solche Ängste könnte die abnehmende Synchronisation von sozialen Strukturen, die Zugehörigkeit offerieren und den Bedürfnissen des Individuums sein, wie Heiner Keupp konstatiert (Keupp 2015: 7). Den Grund für diese mangelnde Synchronisation sieht Zygmunt Baumann in der Unzulänglichkeit systemischer Strukturen in Verbindung mit der Totalverflüssigung des Alltags, was die Lebensbedingungen der Menschen radikal verändere (Baumann 2003: 14). Tradierte Orientierungsmuster, so argumentiert Baumann, sind nicht mehr das Gerüst, in dem sich ein Lebensplan entfalten kann (ebd.). Ob die Tradition je diese Funktion erfüllen konnte, sei dahingestellt, nicht zu übersehen ist jedoch, dass das Vertrauen in ein Immer-Weiter-So erschüttert ist. Die sozialen Netze die als Quelle der Selbstwerdung dienen, müssen neu organisiert werden. In der Erfüllung dieses Anspruchs sieht sich der Einzelne häufig auf sich alleine gestellt, darüber hinaus gibt es keine Gewissheit, dass er oder sie in seinem/ihrem Bemühen um soziale Kontakte wahrgenommen und akzeptiert wird. Je komplexer die Welt und je anonymer der Einzelne, desto mehr Techniken der Sichtbarmachung sind nötig, um Aufmerksamkeit auf sich zu lenken, die eine Brücke zu einem Du schlägt.

Die digitalen Medien sind nicht der "Andere Raum" jenseits gesellschaftlicher Realität und ihres gegenwärtigen Zustands. Sie sind ein Spiegel dieses Zustands. Sie dokumentieren die Sehnsucht nach dem Gesehen-Werden und liefern gleichzeitig das Versprechen, dass sich diese Sehnsucht erfüllt. Es ist dieses Versprechen, das die digitalen Praktiken der Sichtbarmachung immer wieder aufs Neue evoziert. Auf dieses Versprechen stellt sich Mr. Strictlyintimate, ein 23-jähriger Blogger aus Wien, ein, wenn er bloggt: Er beschreibt: "Das ist irgendwie, als würden Kameras auf einen gerichtet sein und man dreht eine Episode einer eigenen, persönlichen Serie".

## V. Zur Faszination des Netzes als Bühne und Instrument der Selbstinszenierung unter Berücksichtigung digitaler Limits

Der Wunsch gesehen zu werden ist existentiell für unsere Selbstwerdung, aber heutzutage unter dem Eindruck von Globalisierung, Partialisierung, Individualisierung in Gefahr, auf der Strecke zu bleiben. Jedenfalls bestimmt diese Sorge das Lebensgefühl einer nicht unbedeutenden Zahl von Menschen. Man muss sich hineinkämpfen in die Arenen der Sichtbaren, sich einen guten Platz erobern in der Hierarchie der Schönen, Leistungsstarken und Erfolgreichen. Eine dieser Arenen ist das Netz. Warum ist es eine so begehrte Arena?

Wir sind alle bildwürdig geworden, lautet eine der wichtigsten Botschaften, mit der das Netz lockt. Waren es früher vor allem Herrscher und Heilige, deren Bild für die Nachwelt gesichert werden sollte, so kann in den digitalen Netzwerken jeder dafür sorgen, dass er oder sie für die Öffentlichkeit sichtbar wird, wenn er nur bereit ist, Zeit und Arbeit zu investieren. Mr. Strictlyintimate arbeitet täglich 24 Stunden an seinem Blog, der für ihn zur Bühne der Selbstinszenierung geworden ist. Er trennt nicht mehr zwischen Arbeit und Leben.

Die digitale Sichtbarkeit ist nicht – so eine weitere faszinierende Eigenschaft – auf den Nahbereich beschränkt. Das Internet verkörpert den Entwurf eines weltumspannenden Raumes (Ries 2007, 11). Die Hoffnung,

dass es mir die Chance liefert, zu einer Netzberühmtheit zu werden, überlagert etwaige Gefühle des Unbedeutetseins, eine Hoffnung, die sich zuweilen als berechtigt erweist. Aufregende Fotos oder Blogs, die den Zeitgeist oder ein Lebensgefühl treffen, sichern riesige Fan-Gemeinden.

Ein drittes Faszinosum besteht darin, dass die NetzakteurInnen mitentscheiden können, für wen sie sichtbar werden, sofern sie über das technische Know-how verfügen, mit dem das Spiel mit Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit geregelt werden kann. Ich erinnere an die Visualisierung des 29-jährigen österreichischen Netzakteurs, der dieses Spiel in Szene gesetzt hat. Er hat sein Publikum hinter eine Fensterscheibe verbannt und erläutert: "Manche dürfen, können durchschauen. Andere stehen ganz hinten, die sehen nichts". Außerdem hat er sich die Möglichkeit eingeräumt, das am Fenster angebrachte Rollo herunterzulassen und sich damit den Blicken der Anderen nach Bedarf zu entziehen. Das Spiel zwischen Zeigen und Verbergen gerät auf diesem Bild zu einem Machtspiel.

Und noch eins erlaubt die digitale Technologie: Die eigene Selbstinszenierung kann ständig verändert, perfektioniert und permanent aktualisiert werden. Damit kann den gesellschaftlichen Erwartungen an das flexible Ich Rechnung getragen werden und zugleich bleibt das Gefühl, selbst der/die SchöpferIn dieses Ichs zu sein.

Die Faszination des Netzes existiert nicht – so lässt sich abermals schlussfolgern – losgelöst von den aktuellen gesellschaftlichen Ansprüchen an das Subjekt. Diese nehmen Einfluss auf die Praktiken der Sichtbarmachung; aber auch die digitalen Strukturen formen diese Praktiken mit. Das medial inszenierte Ich ist nicht abzutrennen von der Eigenlogik des Mediums (Ries 2007: 129). Abschließend sollen einige digitale Limits angesprochen werden, die nicht nur den Spielraum der Selbstinszenierung begrenzen, sondern auch Risiken enthalten.

Die digitalen Limits, die der Eigenlogik des Mediums entspringen, zwingen dazu, Selfies in einem bestimmten Format hochzuladen, Tweets in einer bestimmten Zeichenzahl z.B. 280 bei Twitter zu produzieren, Selbstdarstellungen auf Worte, Bilder und/oder Sound zu beschränken.

Das digitale Ich ist kein anfassbares Ich, es kann nicht durch Düfte betören, noch nicht. Die Netzlogik des Mediums forciert darüber hinaus die Distribuierung von Selbstinszenierungen, die der Kontrolle ihrer SchöpferInnen entgleiten können. Sie sind dann der Weiterbearbeitung durch Andere ausgesetzt mit dem Risiko, dass sie sich gegen ihre ursprünglichen SchöpferInnen kehren (Paus-Hasebrink/Ortner, 2008: 62). Eine unserer InterviewpartnerInnen bemerkte besorgt: "Ich frag' mich, ob man mich (..) ewig nachverfolgen kann. Das kann ich eigentlich nie wieder rückgängig machen und das ist irgendwie ein bisschen schräg". Sie formuliert vorsichtig, wenn sie diese mögliche Verselbständigung ihres eigenen Produkts als ein "bisschen schräg" bezeichnet. Es scheint, als ob sie ihrer Ahnung nicht glauben kann, steht sie doch im Widerspruch zu dem medialen Versprechen, stets über das eigene Bild verfügen zu können. Auf ihrer Visualisierung transformiert sie ihre Ahnung in eine Bedrohung. Sie zeichnet sich, wie sie erklärt, als "Püppchen mit ihrem Mac", das sich nach außen abkapselt, um sich vor den "vielen unbekanntenen Händen" zu schützen, die die anonyme Welt des Cyberspace verkörpern.

## VI. Fazit und Fragen

Viele erwarten in den digitalen Netzen zu finden, was sie ausserhalb vergeblich suchen: Aufmerksamkeit, Anerkennung, Selbstbestätigung. Digitale und physikalische Lebenswelten sind keine getrennten Lebenswelten, sondern vielfach aufeinander bezogen. Die digitalen Medien versprechen neue Spielräume für Selbstinszenierungen, sie locken mit flexiblen Inszenierungsmöglichkeiten, stellen neue Freiheiten und weltweite Sichtbarkeit in Aussicht. Sie fördern, was sie fordern; konfrontieren gleichermaßen mit Freiheiten und Zumutungen (Vogelgesang 2014: 137). Die NetzakteurInnen berichten von „Glücksgefühlen“, die sie im Zuge ihrer Selbstinszenierungen empfinden oder davon, dass sie die Reaktionen der Anderen im Netz als "Balsam für die Seele" erlebten; aber dieselben Personen sprechen auch von Ängsten, Zweifeln, Verunsicherung, die die Möglichkeiten digitaler Technik

auslösen. Diesen Widersprüchen entspringen Fragen, Fragen von gesellschaftspolitischer Relevanz, an denen zukünftige Forschung ansetzen könnte.

- Kann das digitale Netz die unerfüllten Wünsche nach Sichtbarkeit auffangen und die empfundenen Ängste kompensieren?
- Wird das Netz selbstbewusste Subjekte entlassen, die ihre erfolgreiche Selbstbehauptung im Netz in das Leben jenseits übertragen können?
- Werden die digitalen Arenen der Sichtbarmachung unsere Wünsche nach Anerkennung ins Unermessliche steigern, auf denen wir im sog. real life erst recht sitzen bleiben?
- Scheitern die MeisterInnen digitaler Selbstinszenierungen, wenn sie nicht im Schutz der Netze agieren?
- Drängt sich der Widerspruch zwischen Gesellschaft und Individuum, zwischen dem Wunsch nach Zugehörigkeit und dem Risiko der Marginalisierung in Zukunft noch stärker in die digitalen Arenen und wie wird das, wenn es zutrifft, diese Arenen verändern? Oder: Verlieren sie an Attraktivität, weil der Kampf um Anerkennung auf den Schauplätzen jenseits des Bildschirms direkter, aber vielleicht auch unerbittlicher ausgetragen werden kann?

---

## Literatur

Altmeyer, Martin/Thomä, Helmut (2006): Einführung: Psychoanalyse und Intersubjektivität, in: Altmeyer, Martin/Thomä, Helmut (Hg.). Die vernetzte Seele. Die intersubjektive Wende in der Psychoanalyse, Stuttgart: Klett Cotta, 7-34.

Altmeyer, Martin (2000): Narzissmus und Objekt. Ein intersubjektives Verständnis der Selbstbezogenheit, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Baumann, Zygmunt (2003): Flüchtige Moderne, Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Benjamin, Jessica (2010): Tue ich oder wir mir angetan? Ein intersubjektives Triangulationskonzept, in: Altmeyer, Martin/Thomä, Helmut (Hg.). Die vernetzte Seele. Die intersubjektive Wende in der Psychoanalyse, Stuttgart: Klett Cotta, 65-107.

Benjamin, Jessica (1990): Die Fesseln der Liebe. Frankfurt/Main: Stroemfeld/Roter Stern

Butler, Judith (2003): Kritik der ethischen Gewalt, Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Erikson, Erik (1966): Identität und Lebenszyklus, Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Fox Keller, Evelyn (1986): Liebe, Macht und Erkenntnis, München/Wien: Hanser.

Cwielong, Ilona Andrea (2014): Digitale Jugendkulturen – ein Raum der Anerkennung. Wahrnehmung und Anerkennung am Beispiel der Manga- und Animészene, in: Hugger, Karl-Uwe (Hg.). Digitale Jugendkulturen, Wiesbaden: Springer, 195-207.

Hipfl, Brigitte/Marschik, Matthias (2011): „A Fun of Shocking Pink!“. Valerie Walkerdine – Eine Einführung, in: Hipfl, Brigitte/Marschik, Martin (Hg.). Subjektivität, Feminismus, Psychoanalyse, Wien: Turia + Kant, 9-44.

Honneth, Axel (2010): Kampf um Anerkennung, Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Hugger, Kai-Uwe (201): Digitale Jugendkulturen: Einleitung, in: Hugger, Kai-Uwe (Hg.). Digitale Jugendkulturen, Wiesbaden: VS Verlag, 7-22.

Keupp, Heiner (2015): Reflexive Sozialpsychologie, München: unveröffentlichtes Papier.

Mead, George (1973): Geist, Identität und Gesellschaft, Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Meyer-Drawe, Käte (2015): Illusionen von Autonomie, in: Brücher, Klaus (Hg.). Selbstbestimmung. Zur Analyse eines modernen Projekts, Berlin: Parodos, 25-40.

Meyer-Drawe, Käte (1990): Illusionen von Autonomie, München: Kirchheim Verlag.

Paus-Hasebrink, Ingrid/Ortner, Christina (2008): Online-Risiken und -Chancen für Kinder und Jugendliche: Österreich im europäischen Vergleich, Projektbericht, Salzburg.

Reckwitz, Andreas (2008): Subjekt, Bielefeld: transcript Verlag.

Reckwitz, Andreas (2006): Das hybride Subjekt. Eine Theorie der Subjekt-Kulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne, Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.

Ries, Marc (2013): Erzählen im Netz, in: Kracke, Bernd/Ries, Marc (Hg.), Expanded Narration. Das neue Erzählen, Bielefeld: transcript, 29-44.

Ries, Marc (2007): „Zeigt mir, wen ich begehren soll“. Begegnung und Internet, in: Fraueneder, Hildegard/Karin Mairitsch/Marc Ries (Hg.), datings 21, Liebesorganisationen und Verabredungskulturen, Bielefeld: Transcript, S. 11-23.

Schachtner, Christina (2016): Das narrative Subjekt. Erzählen im Zeitalter des Internets, Bielefeld: transcript.

Schütz, Alfred/Luckmann, Thomas (1975): Strukturen der Lebenswelt, Darmstadt: Luchterhand.

Seel, Martin (2001): Inszenieren als Erscheinenlassen. Thesen über die Reichweite eines Begriffs, in: Früchtl, Josef/ Zimmermann, Jörg (Hg.), Ästhetik der Inszenierung, Frankfurt/Main: Suhrkamp, 48 – 62.

Strauss, Anselm im Gespräch mit Heiner Legewie und Barbara Schervier-Legewie, in: Journal für Psychologie, Nr.1 (1995), 64-75.

Strübing, Jörg (2014): Grounded Theory. Qualitative Sozialforschung, Wiesbaden: Springer.

Taylor, Charles (1993): Die Politik der Anerkennung, in: Taylor, Charles (Hg.), Multikulturalismus und die Politik der Anerkennung, Frankfurt/Main: Suhrkamp, 13-78.

Turkle, Sherry (2012): Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern, München: Riemann Verlag.

Turkle, Sherry/Nolau, James (2012): „A Conversation with Sherry Turkle“, in: The Hedgehog Review, Vol. 14, Nr.1, [http://www.iasc-culture.org/THR/THR\\_article\\_2012\\_Spring\\_Nolau.php](http://www.iasc-culture.org/THR/THR_article_2012_Spring_Nolau.php), Zugriff am 29.11.2012.

Turkle, Sherry (2006): Always-on/Always-on-you. The Tethered Self, in: Katz, James (Hg.), Handbook of Mobile Communications and Social Changes, Cambridge MA. MIT Press.

Unger, Alexander (2014): Identitätsbildung zwischen Kontrolle und Unverfügbarkeit. Die Rahmung von Interaktion. Selbstdarstellung und Identitätsbildung auf Social Network Sites am Beispiel Facebook, in: Kammerl, Rudolf/Unger, Alexander/Grell, Petra/Hug, Theo (Hg.), Jahrbuch Medienpädagogik 11. Diskursive und produktive Praktiken in der digitalen Kultur, Wiesbaden: Springer VS, 35-56.

Vogelgesang, Waldemar (unter Mitarbeit von Nadine Tournier) (2014): Digitale Medien – Jugendkulturen – Identität, in: Hugger, Kai-Uwe (Hg.), Digitale Jugendkulturen, digitale Kultur und Kommunikation 2, Wiesbaden: Springer Fachmedien, 137-153.

---

[1] Der Beitrag basiert auf dem Vortrag „Das Subjekt im Netz“, der am 4.2.2017 im Rahmen der Langen Nacht der Forschung im Museum für Moderne Kunst in Frankfurt gehalten wurde, <https://www.facebook.com>, Zugriff am 12.12.2017

[2] Die Studie ist ein Teilprojekt des Gesamtprojekts „Subjektkonstruktionen und digitale Kultur“ und wurde vom FWF und von der VolkswagenStiftung gefördert. Projektteam: Nicole Duller, Katja Ošlak, Katja Langeland, Christina Schachtner, Heidrun Stückler

[3] Der Begriff „der/die Andere“ wird in diesem Beitrag groß geschrieben, weil ein(e) Andere(r) in einem spezifischen Sinn gemeint ist.

[4] Eine ausführliche Darstellung der Methodologie und der empirischen Methoden findet sich in der Einleitung zu dem Buch „Das narrative Subjekt“ (2016) von Christina Schachtner