

Olivier Voirol Digitales Selbst: Anerkennung und Entfremdung

Im Laufe des letzten Jahrzehnts hat das Internet schrittweise Einzug ins Alltagsleben der modernen Gesellschaft gehalten.¹ Für die meisten Menschen ist das Internet ein unverzichtbares Werkzeug geworden – für die Arbeit, die Organisation des praktischen Lebens, die Unterhaltung, das Knüpfen freundschaftlicher und affektiver Beziehungen. In ihren digitalen »Bewegungen« kommen die Internetnutzer indirekt mit anderen Nutzern in Verbindung und auf verschiedenen digitalen Plattformen stellen sie sich jeweils auf eigene Art und Weise vor. Ihre Aktivitäten hinterlassen Spuren, die sich zu ihrer »digitalen Identität« verdichten. Es gibt sogar Internetseiten, die dem Nutzer eine systematische Erhebung dieser verschiedenen Daten erlauben und ihm eine »synoptische« Sicht seiner Internetnutzung anbieten. Sie analysieren die Bekanntheit eines Individuums (Technorati, Cymfony), seine Zuverlässigkeit (Biz360) und seine Reputation (RapLeaf, iKarma, ReputationDefender). Diese synoptische Sicht steht ihm ebenso offen wie allen anderen Internetnutzern; folglich bekommen sie eine Art »digitale Vorstellung« ihrer Person und ihrer digitalen Aktivitäten, welche dem Benutzer selber in gleichem Maße zugänglich ist wie unbekanntem und »unsichtbaren« Instanzen. Mit der stetigen Zunahme digitaler Aktivitäten wird diese »digitale Identität« in digitalen Identifikations- und Authentifizierungsprozessen in Zukunft noch eine gesteigerte Bedeutung erlangen. Dieser Bedeutungszuwachs der digitalen »Projektion« des Selbst geht einher mit Veränderungen der Identitätsbildung, des Selbstbezugs der Person und ihrer Verhältnisse zu anderen.

Will man diese Wandlungsprozesse in ihrer konkreten Gestalt erschließen, stellen sich unter anderen folgende Fragen: Wie verändert sich das Verhältnis der sozialen Akteure zu sich selbst, zu den anderen und zu den Kollektiven – der »virtuellen Gemeinschaft« oder »virtuellen Welt« – durch die wachsende Rolle einer von digitalen Plattformen mediatisierten Interaktionssphäre? Wie konstruieren die Subjekte in diesen technologischen Konstellationen einen Selbstbezug? Wie gestalten sich die »Subjektivierungsprozesse« in Sozialisation und Individuation? Es sind solche Fragen, denen sich die soziologische Internetforschung heute verstärkt widmen sollte, denn die Veränderungen sind derart tiefgreifend, so meine These, dass das moderne Subjekt ohne diese technologische Dimension heutzutage kaum noch denkbar ist.

In diesem Aufsatz werde ich zuerst zwei Ansätze der Internetforschung diskutieren, die diese Fragestellung behandelt haben. Danach untersuche ich die Grenzen dieser Ansätze und schlage eine dritte Perspektive vor, die aus der Intersubjektivitätstheorie hervorgeht; in diesem Sinne werde ich dann das Konzept des »digitalen Selbst« eingrenzen. In einem dritten Schritt zeige ich, inwiefern die mit dem digitalen Selbst verbundenen Interaktionen unter bestimmten Bedingungen zu Anerkennungsbezie-

1 Dieser Text wurde im Rahmen des vom Schweizerischen Nationalfonds (SNF) geförderten Forschungsprojekts »Online Dating – Mediated Communication between Romantic Love and Economic Rationalization« (FNS

Nr. 10015-122617/1) geschrieben. Ich danke Kai Dröge, Sidonia Blättler und Nicole Gädient für ihre hilfreichen Kommentare und sprachliche Überarbeitung des Textes.

hungen führen können. Basierend auf dieser Analyse konzentriere ich mich anschließend auf die Entfremdungsprozesse des digitalen Selbst, die in den Intersubjektivierungsprozessen auf digitalen Plattformen entstehen. Zum Schluss sollen die Vorteile eines solchen Ansatzes hervorgehoben werden: Wenn es gilt, eine Kritik der durch die Internettechnologie mediatisierten Beziehungen zu entwickeln, so sollte sich diese nicht auf die technologische Vermittlung selbst richten, sondern auf jene normativen Sozialitätsmodelle und Intersubjektivierungsangebote, welche die digitalen Plattformen regieren und zu einer verstärkten Entfremdung führen.

Perspektiven

In den letzten 20 Jahren sind verschiedene Forschungsarbeiten unternommen worden, um die Frage der individuellen Identität im digitalen Zeitalter zu klären (Turkle 1995). Dabei haben sich zwei Ansätze herausgebildet, die beide auf der Feststellung basieren, dass die digitalen Computertechnologien und die technisch vermittelten Interaktionen eine wachsende Bedeutung im Alltagsleben haben, wodurch sich die körperliche Kopräsenz in einem gemeinsamen Raum-Zeit-Gefüge aufzulösen scheint.

Die erste Forschungsrichtung unterstreicht die Wichtigkeit der Unterschiede zwischen Offline- und Online-Interaktionen. Sie betont die neuen Möglichkeiten zur Erweiterung der Identität und tendiert generell dazu, technologische Innovationen zu begrüßen. Während die körperliche Präsenz in praktischen Interaktionssituationen die Subjekte an die fühlbaren Zeichen ihrer physischen und sozialen Identität (Geschlecht, Alter, Hautfarbe etc.) bindet, löst sich die Online-Interaktion von den zeitlich und räumlich verankerten sozialen Beziehungen. Die praktische Identität wird in digitalen Interaktionen gewissermaßen »suspendiert« zugunsten eines »second self« (Turkle 2005 [1984]), das sich in der gegenseitigen Offenbarung der Beteiligten im Netz bildet. Da die Selbstpräsentation und die spezifischen Darstellungsweisen auf digitalen Plattformen eine distanzierte Art des »Spielens« mit dem Selbst erlauben, erreiche die Identität eine höhere Reflexivität (Zhao 2005). Tatsächlich können die Benutzer aufgrund der fehlenden Kopräsenz ihr Alter modifizieren, virtuell ihr Geschlecht wechseln und ihre physischen Merkmale verändern (Größe, Gewicht, Hautfarbe). Dieser theoretische Ansatz greift die zeitgenössische Diagnose des »postmodernen« Subjekts wieder auf, eines Subjekts also, das mit seiner Identität experimentiert, indem es verschiedene »Facetten des Selbst« und mögliche »Identitäten« zu erkunden versucht. In dieser Perspektive wird das Selbst im digitalen Zeitalter tendenziell »optimistisch« betrachtet. Hervorgehoben werden vor allem die Vielfältigkeit seiner Identitätsmöglichkeiten und die Freiheit, multiple Selbstdarstellungsmodi auszuprobieren (Anderson 2000). Dieser Forschungsrichtung zufolge haben sich die Individuationsmöglichkeiten durch die experimentellen Potentiale digitaler Computertechnologien deutlich erweitert.

Der zweite Forschungszweig basiert ebenfalls auf der Feststellung eines zunehmenden Anteils technologisch vermittelter Interaktionen. Er zieht allerdings weniger »optimistische« Schlussfolgerungen bezüglich der Individuations- und Sozialisationspotentiale. Unterstützt durch unterschiedliche theoretische Inspirationen von der Phänomenologie bis hin zur Psychoanalyse, betont dieser Ansatz weniger die Möglichkeiten technischer Vermittlung als die folgenreichen Fragen und Probleme, die

mit ihr einhergehen. Der amerikanische Phänomenologe Hubert Dreyfus kann als repräsentativer Vertreter dieser Perspektive gelten (Dreyfus 2001). Er behauptet, dass eine von Technologien mediatisierte Beziehung die Subjekte aus ihrer geteilten Präsenz in der Welt herausreißt. Sie löse sie aus ihrer praktischen Verwurzelung, was eine gleichgültige Haltung gegenüber den Konsequenzen ihrer Taten begünstige. Die mediatisierten Beziehungen im Internet tendierten dazu, eine separate und virtuelle Welt zu kreieren, deren Bindung an die praktische Präsenz in der Welt äußerst brüchig geworden sei. Infolgedessen habe sich auch der Zusammenhang zwischen individuellen Handlungen und ihren Konsequenzen gelockert. Nach Dreyfus schließt ein solcher Bruch die Akteure in einer Art Virtualität ein, die zur Auflösung des moralischen Verhaltens einlade. So seien die Äußerungen in Online-Diskussionsforen von der gelebten Erfahrung in der Welt abgeschnitten, womit sich auch die Verbindung zwischen Verantwortung und Tun auflöse. Das induziere besagte Gleichgültigkeit (ebd.; Keen 2007). In ähnlicher Weise analysiert auch ein auf der Psychoanalyse basierender Ansatz die fehlende Rückbindung an eine geteilte Erfahrung in der Welt als für eine narzisstische Haltung förderlich (Tisseron 2006; Rosen 2007). Die Subjekte seien in ihrer Präsentation und Interaktion auf digitalen Plattformen auf der Suche nach einer Art von Selbstzufriedenheit, die sich darin erschöpfe, sich im eigenen Bild wiederzufinden und in sozialen Online-Netzwerken zu »existieren« (Rosen 2007).

Beide Ansätze basieren auf ähnlichen Grundannahmen hinsichtlich der zunehmenden Bedeutung digital vermittelter Interaktionen, ziehen aber ganz unterschiedliche Schlussfolgerungen. Der erste Ansatz tendiert zu einem »liberalen Optimismus« bezüglich der technologischen Möglichkeiten zur Erweiterung des Selbst, der zweite zu einer Form von kulturellem Pessimismus, der den Verfall des Selbst betont. Mir scheint, dass keine der beiden Sichtweisen die Komplexität der neuen Sozialisations- und Individuationsweisen überzeugend erläutert. Erstens vertreten beide Positionen einen rein subjektivistischen Ansatz, der allein auf die Beziehung zwischen einem menschlichen Subjekt und einem technischen Objekt schaut. Das lässt die wichtige Rolle der technischen Vermittlung beiseite, welche ein Subjekt an ein technisches Objekt und zugleich an andere Subjekte bindet. Zweitens können beide Positionen die Ambivalenz der aktuellen Online-Individuations- und Sozialisationsprozesse nicht erfassen, weil sie den Akzent einseitig entweder auf die Erweiterung der Individuationsmöglichkeiten oder umgekehrt auf den Verlust der moralischen Komponente der Interaktion legen. Drittens sind beide Positionen auf den Unterschied zwischen Online- und Offline-Interaktionen fixiert und tendieren daher dazu, die normativen Sozialitäts- und Individuationsmodelle digitaler Plattformen außer Acht zu lassen.

Digitales Selbst

Im Folgenden soll ein anderer Ansatz entwickelt werden, der es ermöglicht, eine neue Form des Selbst – das »digitale Selbst« – intersubjektivitätstheoretisch zu denken. Dieser Ansatz geht von George Herbert Mead und seiner bekannten These von der Individuation durch Sozialisation aus (Mead 1973 [1934]). Im Unterschied zu den zwei erwähnten Forschungszweigen erlaubt er die Analyse eines intersubjektiven Prozesses der Subjektbildung im Internet. Damit entgeht er sowohl dem »naiven«

technischen Optimismus des ersten Ansatzes als auch dem kulturellen Pessimismus des zweiten.

Der Meadschen Theorie der Selbstkonstitution zufolge bildet sich das Selbstbewusstsein, indem das Subjekt die Perspektive seiner Interaktionspartner angesichts der Folgen seiner eigenen Handlungen übernimmt. Der Begriff der Intersubjektivität beschreibt diese dynamische Übernahme der Perspektiven der Interaktionspartner auf Seiten des handelnden Subjekts, durch die es seine Aktivitäten zu orientieren lernt. Indem das Subjekt das von anderen erfasste Bild seiner eigenen Aktivitäten übernimmt, erlangt es Selbstbewusstsein, was ihm eine adäquate soziale Haltung einzunehmen erlaubt. Dieses intersubjektive Schema mobilisiert Vermittlungen, auf denen der Austausch zwischen einzelnen Subjekten basiert. Sie beruhen auf dem Bild, das der Interaktionspartner in Bezug auf die Handlungen des Subjekts zurückwirft.

Mead (ebd.) unterscheidet drei Instanzen (»Ich«, »Mich«, »Selbst«), über die dieser Prozess verläuft: Das »Ich« verweist auf die spontane und unkontrollierte Aktion des Subjekts, das eine individuelle Kreativität besitzt; das »Mich« verweist auf das soziale Gesetz als normative Regulation und auf die bewusste Selbstkontrolle der Person. Nur eine gelingende »Dialektik« zwischen den »freien« Impulsen des »Ich« und der sozialisierten Normübernahme des »Mich« führt zur Bildung eines realisierten »Selbst«. Diese »Dialektik des Selbst« kann allerdings misslingen, wenn das »Ich« keinen eigenen Ausdrucksraum findet, weil die sozialen Normen zu unflexibel sind, um spontane Beiträge integrieren zu können; umgekehrt scheitert sie ebenfalls, wenn der notwendige normative und kollektive Orientierungsraum ungreifbar bleibt und sich das »Mich« in den Interaktionspartnern nicht wiedererkennen kann.

Inwiefern kann nun ein solcher Ansatz helfen, die aufgrund der zunehmenden Bedeutung der digitalen Vermittlung in den sozialen Beziehungen und in der Selbstkonstruktion aufgeworfenen Fragen aufzuklären? Entscheidend ist, dass diese Perspektive die Idee eines sich selbst genügenden Subjekts verwirft, dessen Bildungsprozess lediglich von einer Affirmation des Selbst abhängt und ohne jeden Bezug auf andere und auf Andersartigkeit ist. Der intersubjektivistische Ansatz bietet die Mittel, um die technische und digitale Vermittlung zu denken, ohne an die Grenzen der zwei vorher erwähnten Ansätze zu stoßen. Dafür müssen allerdings Unterscheidungen eingeführt werden, die über die Reflexionen Meads hinausgehen.

Auch wenn Mead die Frage der technischen Vermittlung in der direkten intersubjektiven Beziehung nicht erörtert, lässt sich sein intersubjektivistisches Modell auf digital vermittelte Interaktionen übertragen. Mead entwickelt nämlich ein Konzept der Vermittlung, das auf zwei verschiedenen Ebenen angesiedelt ist: auf der Ebene der primären und unmittelbaren Intersubjektivität, die das Selbstbild ermöglicht, und auf der Ebene der sekundären und indirekten Intersubjektivität, deren Vermittlung durch »signifikante Symbole« gewährleistet ist. Indem man den Meadschen Rahmen der Vermittlung durch Bilder und Symbole auf technische Objekte anwendet, wird es möglich, sich auf seinen intersubjektivistischen Ansatz des Selbst zu beziehen, um die Rolle der Technologie in der Selbstkonstitution zu durchdenken. Dies wiederum erlaubt, die technische Vermittlung als Stütze des intersubjektiven Bezugs zu sehen. Um diesen Bildungsprozess des Subjektes zu beschreiben, der sich nur in einer wechselseitigen Aktivität vollzieht, werde ich von »Intersubjektivierung« sprechen – und nicht

von »Subjektivierung«, die sich allein auf die Internalisierung von externen Zwängen bezieht. Die Erläuterung dieses Prozesses bedarf einer Unterscheidung von drei Intersubjektivierungsebenen, die sich in der digitalen Vermittlung überlagern.

Die erste Ebene der digitalen Intersubjektivierung betrifft das Verhältnis eines Subjekts mit dem digitalen Interface, was eine über die Materialität der Tastatur sowie des Bildschirms vermittelte Aktivität impliziert (Introna und Ilharco 2006). Wenn das Subjekt mit einem technischen Interface handelt, handelt es mit einem nicht humanen »Du«, das ihm Widerstand leisten kann, so dass das Subjekt dazu gebracht wird, seine Handlungsweisen und sich selbst in Frage zu stellen. In diesem Sinne ist das technische Interface ein »Partner ohne Körper«, der die Nutzer adressiert und ihnen vorschlägt, bestimmte Handlungen zu unternehmen (Zhao 2006). Im Prozess der technischen Vermittlung wird das Selbst in Frage gestellt, so dass es ein relationales Bewusstsein von sich selbst erwirbt (Turkle 1995); es wird dazu gedrängt, das angebotene normative »Handlungsprogramm« des technischen Interface anzunehmen (Latour 2002 [1999]). Dieser Prozess kann im Sinne der Meadschen Intersubjektivität verstanden werden, weil einerseits eine Aktivität im technischen Interface (in Form von Texten und Bildern) »deponiert« wird und andererseits eine normative Konfiguration der Aktivität durch das Interface stattfindet. Darin kann man die zwei Meadschen Dimensionen des Selbst erkennen: Die Aktivität des Subjekts findet in der Technik ein Mittel, um sich zu offenbaren (»Ich«); umgekehrt setzt die Technik seiner Entfaltung zwingende Grenzen (»Mich«). Dadurch ist die technische Vermittlung Entfaltungsmöglichkeit des Subjekts – in einem Ausmaß, das ohne das technische Werkzeug unmöglich wäre – und, indem es dessen Handlungen normativ kanalisiert, zugleich deren Begrenzung. Wenn ein Nutzer beispielsweise auf eine Internetplattform zugreift, so muss er Einfallsreichtum an den Tag legen, indem er eigene Inhalte deponiert (Texte, Bilder, Aussagen in einem Chat etc.), und er muss gleichzeitig mit den Einschränkungen des digitalen Interface zurechtkommen (x Zeichen nicht überschreiten, sich einloggen und einen Nickname benutzen etc.). Auf dieser ersten Ebene bildet sich das Subjekt im Bezug auf technische, nicht humane »Andere«, die einerseits eine Erweiterung seiner praktischen Möglichkeiten und andererseits deren Begrenzung in einem normativ vorgeschriebenen Rahmen mit sich bringen. In der doppelten Beziehung einer schöpferischen und einer erzwungenen Aktivität entwickelt sich das Selbstbewusstsein des Subjekts. Es ist ein Prozess des relationalen »Hin und Zurück«, da sich die Aktivität an die vom technischen Interface auferlegten Zwänge halten muss, um sich nach deren Logik zu formen und auszubreiten. In diesem Sinne kann man die erste Ebene jenes Intersubjektivierungsprozesses verstehen, der dem digitalen Selbst eigen ist.

Die zweite Ebene der Intersubjektivierung betrifft die digitalen Beziehungen mit anderen Nutzern. Über die technische Vermittlung treten die Teilnehmer in Form von Online-Konversationen – Bildern, Chats usw. – miteinander in Verbindung. Auch wenn es keine Interaktionspartner in Fleisch und Blut sind, sondern diese in Form von Profilen, Nicknames oder Avataren erscheinen, entstehen hier soziale Beziehungen zwischen Subjekten, die selbst immer voraussetzen müssen, dass sie online mit »realen« Anderen interagieren. Die Interaktion entwickelt sich dabei in einer komplexen Verbindung zwischen Aktivitäten, die eigene Inhalte produzieren, und Aktivitäten, welche die notwendigen Anpassungen an die verpflichtenden Konturen der

Online-Interaktionen integrieren. Das technische Interface definiert beispielsweise die perzeptiven Modalitäten der gegenseitigen Offenbarung der Interaktionspartner – in Form von Bildern, Grafiken, Avataren, Nicknames oder Webcams. In diesem Rahmen wird sich der Benutzer seiner digitalen Aktivitäten bewusst, vermittelt über die Aktionen und Reaktionen seiner entfernten digitalen Partner. Er entfaltet sowohl kreative Elemente, die das Meadsche »Ich« ausmachen, als auch die adaptiven Elemente des »Mich« und entwickelt dadurch einen Sinn des digitalen Selbst, das, ergänzend zur Intersubjektivierung auf der ersten Ebene der digitalen Vermittlung, von der Fähigkeit abhängt, sich in digitalen Beziehungen engagieren zu können mit Partnern, die als irgendwo auf der Welt existierende Wesen betrachtet werden müssen.

Während sich die erste Ebene der Intersubjektivierung auf das Verhältnis zwischen dem aktiven Subjekt und dem digitalen Interface konzentriert und die zweite Ebene auf das Verhältnis des Subjekts mit anderen Online-Interaktionspartnern verweist, betrifft die dritte Ebene der Intersubjektivierung das Verhältnis zur kollektiven »digitalen Welt«. In diesem Fall tritt der Nutzer nicht direkt mit anderen Nutzern (»du« oder »ihr«) in Beziehung, sondern indirekt mit der fiktiven kollektiven Entität von unbekanntem Nutzern (»sie« oder »wir«), an der er selbst mit seinen digitalen Aktivitäten teilnimmt – was dem Meadschen »verallgemeinerten Anderen« (*generalized other*) entspricht. Hier taucht er als ein Internetbenutzer »unter anderen« auf, der die Regeln digitaler Plattformen übernehmen muss, um sich aktiv zu beteiligen, der diese Regeln durch seine eigenen Beiträge aber auch verändern kann. Dieses Verhältnis überschreitet die Interaktion eines Nutzers mit anderen Teilnehmern und ergibt sich nur aus der Beziehung mit einer fiktiven »virtuellen Gemeinschaft« (Rheingold 1994 [1993]). Diese Benutzergemeinschaft wird auf den digitalen Plattformen in verschiedener Weise repräsentiert – sei es in Form von Grafiken oder Symbolen (x Personen online in diesem Moment, oder 2 Millionen Benutzer von Friendship), sei es in Form von Verhaltensregeln für das gute Funktionieren eines Diskussionsforums oder einer Online-Enzyklopädie –, der man sich jeweils anpassen muss. Auf dieser Ebene engagiert sich der Nutzer einerseits in der Meadschen Modalität des »Mich«, indem er die existierenden Regeln dieser technischen Plattformen übernimmt, um als Teilnehmer akzeptiert zu sein und seine eigenen Aktivitäten auf adäquate Weise gestalten zu können. Andererseits engagiert er sich in der Modalität des »Ich«, indem er diese Regeln affirmierend übernimmt oder sie durch seine eigenen Beiträge zu verändern sucht. Das digitale Selbst verweist demnach auf einen Selbstbezug, der sich daraus ergibt, dass man einerseits an einem digitalen Benutzerkollektiv teilhat (als »Mich«) und andererseits dort auf eine persönliche Art zugegen ist (als »Ich«).

Praktisches und digitales Selbst

Auch wenn diese drei Ebenen der Intersubjektivierung sich in der Praxis überlagern und es unmöglich ist, eine Ebene unabhängig von der anderen zu betrachten, so erlaubt uns diese konzeptuelle Unterscheidung doch, die Konturen des digitalen Selbst genauer herauszuarbeiten. Im Gegensatz zum Begriff der »digitalen Identität« (*digital identity*) kann das digitale Selbst nicht einfach als die arithmetische »Summe« von verschiedenen Spuren verstanden werden, die die Nutzer im Internet hinterlassen.

Als relationaler Begriff erlaubt er, die »Dialektik« der kreativen Aktivität und der einengend-normativen Adressierungsmodi der digitalen Plattformen auf unterschiedlichen Ebenen wahrzunehmen. Er beschreibt den in hohem Maße vermittelten Selbstbezug des Subjekts, der sich im Verhältnis zu einem digitalen Interface, zu anderen Subjekten und zu einem normstützenden Kollektiv entwickelt.

Da dieser Selbstbezug nur in der technologisch vermittelten Interaktionssphäre entsteht, muss das digitale Selbst vom praktischen Selbst unterschieden werden. Die Hauptcharakteristik des praktischen Selbst besteht nicht nur darin, dass es an einen Körper gebunden ist, sondern auch in einer spezifisch »praktischen« Kontinuität der Aktivität und der Erfahrung, die in der computerbasierten Interaktion unmöglich ist. Dem digitalen Selbst fehlt ein Körper sowie die Kontinuität der Erfahrung – was sich beispielsweise dadurch zeigt, dass es in technischen Systemen auch ohne die bewussten Aktivitäten eines praktisch handelnden Internetnutzers weiter »agiert«, einfach weil technische Systeme (durch digitale Spuren, Datenbanken und Statistiken) oder andere Nutzer es zum Handeln veranlassen (Profilbesuche, Kommentare usw.). Selbst wenn eine Person stirbt, »agieren« ihre im Internet hinterlassenen Spuren noch lange weiter; die »digitale Identität« kann also die Person, an die sie gebunden ist, gewissermaßen überleben.

Dies wirft für die Soziologie des Internets eine komplizierte Frage auf, die Frage nämlich, wie sich das praktische und das digitale Selbst zueinander verhalten. Die Auswirkungen der digitalen Aktivitäten auf das praktische Selbst werden von der Art und Weise abhängen, wie sich das praktische im digitalen Selbst engagiert. Man kann voraussetzen, dass das digitale Selbst umso mehr Relevanz für die Entwicklung des praktischen Selbst haben wird, je mehr sich das Subjekt mit Überzeugung, Enthusiasmus und Aufrichtigkeit für sein digitales Selbst einsetzt – bis hin zu einer möglichen Aufhebung jeder Unterscheidung, wie dies in einigen »pathologischen« Beziehungen der Fall sein kann, etwa in manchen Egoshooter-Spielen oder im sogenannten Otaku-Phänomen² (Tobbin 1999; Hiroki 2009).

Der Ansatz des digitalen Selbst zielt darauf ab, die Veränderungen in Bezug auf den Aufstieg einer neuen Sphäre der technologischen Interaktion ernst zu nehmen, ohne jedoch einen Schreckensdiskurs zu übernehmen oder immerzu zu wiederholen, dass »alles neu ist« und »nichts wieder so sein wird wie zuvor«. Dieser Ansatz versucht eine Sichtweise zu entwickeln, die die Veränderungen im Individuations- und Sozialisationsprozess im digitalen Zeitalter analysieren kann, ohne der utopistischen Faszination oder ihrem Gegenteil, dem kulturellen und technologischen Pessimismus, zu verfallen (Voirol 2010a, b). Er versucht eine Begrifflichkeit zu entwickeln, die die Veränderungen zu erfassen vermag, ohne die historischen Kontinuitäten zu verneinen.

2 Der japanische Begriff *otaku* bezieht sich auf »young people with an obsessive interest in some aspect of popular culture which they accessed through the emerging computer/Internet technology without ever leaving their bedroom. [...] *Otaku* are (typically) young

men who spend most of their days and nights at home, at their computers, accessing, processing and distributing information about some very specific aspects of the world of television, music, movies or comic-books.« (Tobbin 1999: 109)

Anerkennung

Die zentrale Rolle des Internets in den heutigen Gesellschaften trägt dazu bei, dass die technischen Interaktionen in wachsendem Maße zu einem Ort für identitätsstiftende Aktivitäten werden. Die sozialen Akteure formulieren Meinungen, die sie denjenigen der anderen Nutzer gegenüberstellen, sie produzieren verschiedene Beiträge, informieren sich über Nachrichten usw. Dadurch lernen sie, ihre eigenen Fähigkeiten und diejenigen anderer in diesem neuen Beziehungs- und Wechselwirkungsraum wahrzunehmen und wertzuschätzen. Die technischen Interaktionen werden so zunehmend ein Ort, an dem sich Verhältnisse wechselseitiger Wertschätzung entwickeln.

Im eben genannten Sinne verweisen die technologisch vermittelten sozialen Beziehungen auf durch Normen regulierte Intersubjektivierungs- und Beziehungsmodelle. Die Anerkennungstheorie misst diesen Prozessen der Wertschätzung große Bedeutung bei, weil die Subjekte darin intersubjektiv einen positiven Selbstbezug ausbilden. Axel Honneth definiert das generische Phänomen der Anerkennung wie folgt: »Im anerkennenden Subjekt vollzieht sich eine Dezentrierung, weil es einem anderen Subjekt einen Wert einräumt, der die Quelle von legitimen Ansprüchen ist, die der eigenen Selbstliebe Abbruch tun. ›Bestätigen‹ oder ›Befürworten‹ heißt also, den Adressaten mit der moralischen Autorität auszustatten, insoweit über die eigene Person zu verfügen, als man sich selber zur Ausführung oder Unterlassung bestimmter Klassen von Handlungen verpflichtet weiß.« (Honneth 2003: 22) Jemanden anzuerkennen heißt, einen moralischen Akt der »Dezentrierung« von der eigenen egozentrischen Perspektive zu vollziehen, durch den man dem Anderen einen sozialen Wert verleiht.

Während leicht zu sehen ist, worin dieser Akt der Anerkennung in gewöhnlichen, direkten Interaktionen besteht, so wird es komplexer, sich einen solchen Prozess im Rahmen der technisch vermittelten Interaktionen vorzustellen. Auf der ersten Ebene der Intersubjektivierung (im Verhältnis zum technischen Interface) vollzieht sich der Anerkennungsprozess dadurch, dass sich das Subjekt durch seine digitalen Beiträge bestätigt fühlt, was ihm eine positive Selbsteinschätzung erlaubt sowie die Gewissheit, seine Handlungsmöglichkeiten auf autonome Weise entwickeln zu können. Dies ist nicht selbstverständlich, weil sich jedes digitale Interface zu seinen Benutzern in gewisser Weise normativ verhält, sie mit einem spezifischen »Handlungsprogramm« adressiert. Dieses Handlungsprogramm ist normativ, weil es von Anfang an eine bestimmte moralische Handlung des Benutzers voraussetzt – es impliziert unter anderem die Fähigkeit, auf seine eigene egozentrische Perspektive zu verzichten –, die diesem mehr oder weniger Entfaltungschancen bietet. Auf der Seite des Benutzers setzt dies die Bereitschaft voraus, das digitale Interface interaktiv auf die eigenen Handlungen »einwirken« zu lassen – dazu muss er dieser Technik vorgängig einen Wert einräumen. Auf der zweiten Ebene der Intersubjektivierung vollzieht sich ein Anerkennungsprozess, sofern die Subjekte in der Lage sind, sich sowohl positiv auf die Beiträge von anderen Nutzern zu beziehen und diese im digitalen Verhältnis als würdige Beitragende anzuerkennen als auch sich selbst rückwirkend als handelnde Subjekte in diesem Verhältnis anerkannt fühlen können. Auf der dritten Ebene der Intersubjektivierung kann man von Anerkennung sprechen, wenn es dem Subjekt gelingt, sich einerseits positiv auf die normativen Orientierungen und Handlungsprogramme eines auf digi-

talen Plattformen aufgebauten virtuellen Kollektivs zu beziehen und sich andererseits auf der Basis seiner digitalen Leistungen und Aktivitäten als wertvolles Mitglied dieses Kollektivs wertgeschätzt zu wissen.

Es ist allerdings keineswegs garantiert, dass die digitalen Interaktionen und Intersubjektivierungsprozesse auf solche mediatisierten Anerkennungsbeziehungen hinauslaufen. Sie können im Gegenteil auch verhindert werden – und zwar nicht nur, wie es der phänomenologische Ansatz in Betracht ziehen würde, durch die technische Vermittlung selbst und das Verschwinden der Kopräsenz (Borgmann 1999; Dreyfus 2001). Entscheidend ist vielmehr die Art und Weise, wie sich das normative Beziehungsmodell, das diese Vermittlung impliziert, auf die Form der digitalen Beziehungen auswirkt. Die digitalen Plattformen sind nicht nur technische Vermittler von Beziehungen, sondern sind auch von normativen Sozialitätsmodellen geprägt (Flanagan, Howe und Nissenbaum 2008). Diese Modelle bestimmen durch ihre Sozialitäts- und Intersubjektivierungsformen, wie die Interaktionen ablaufen. So verleitet etwa die spezifische Form, in der soziale Netzwerkseiten (zum Beispiel Facebook) einzelne Charakteristika der Teilnehmer besonders hervorheben, dazu, die Beziehung eher nach dem einen Muster als nach einem anderen zu knüpfen – je nachdem, ob mehr auf berufliche Aspekte, freundschaftliche Beziehungen oder auf künstlerische Aktivitäten verwiesen wird (Cardon 2008). Ein Beispiel ist auch der Ausweis der exakten Zahl der Freunde oder Unterstützer eines Teilnehmers, wie er sich häufig auf sozialen Netzwerkseiten findet. Dies deutet unmittelbar auf die Wichtigkeit der Quantität der Freunde und Unterstützer hin und betont somit die quantitative Dimension der Kontakte (»soziales Kapital«). Ähnliche Dimensionen findet man auf anderen Internetplattformen wie Online Dating-Seiten (zum Beispiel Friendship) oder Communities, in denen die Nutzer Inhalte teilen (zum Beispiel Flickr).

Weitere Faktoren sind etwa die Kontrollmöglichkeiten über den Zugang zum eigenen digitalen Profil (das auf Facebook auch nur für »Freunde« und »Freunde der Freunde« einsehbar gemacht werden kann) oder die Macht, gewisse Benutzer vom eigenen Profil auszuschließen. Die Vielfalt der digitalen Plattformen und das breite Spektrum der normativen Sozialitätsmodelle machen es sehr unplausibel, das ganze Internet in einem einzigen Modell der Selbstpräsentation und der Beziehungen erfassen zu wollen. Es gilt im Gegenteil, das gesamte Register der digitalen Aktivitäten und die verschiedenen digitalen Plattformen zu berücksichtigen, die auf unterschiedliche Arten der Intersubjektivierung und auf verschiedene Beziehungsmodelle verweisen.

Entfremdung

Digitale Daten weisen eine Reihe von Besonderheiten auf. Die Aktivitäten auf digitalen Plattformen hinterlassen Spuren und Daten über die Nutzer (Alter, Geschlecht, Beruf usw.). Diese digitalen Spuren dokumentieren sehr persönlich und detailliert ihren Lebensprozess. Die Speicherung und die Akkumulation der Daten wird meist ohne Einwilligung der Betroffenen durchgeführt (Andrejevic 2007). Sie werden in riesigen Datenbanken gespeichert, die es erlauben, detaillierte Profile zusammenzustellen, die für Marketing- und Online-Verkaufsstrategien genutzt werden. Eine andere Besonderheit besteht darin, dass viele der im Internet zurückgelassenen Spuren zu

jedem Zeitpunkt nicht nur von Marketingagenturen, sondern auch von jedermann sonst abgefragt werden können – mittels Suchmaschinen und Softwareprodukten, die speziell für die Zusammenstellung digitaler Profile konzipiert sind. Die digitalen Daten werden hinter dem Rücken der Nutzer, die sie durch ihre Aktivitäten produzieren, auf unterschiedliche Weise verwendet.

Der Prozess der Intersubjektivierung des digitalen Selbst, der Anerkennungsverhältnisse auf der digitalen Ebene möglich macht, kann ebenso zum Gegenteil führen: zu einem Verlust des Selbst, des Anderen und des Kollektivs. Seit der Entstehung der Sozialphilosophie mit Rousseau, Hegel, Marx und anderen ist der passende Begriff für die Beschreibung und die Kritik dieses Verlustes der Begriff der Entfremdung.³ Denn das Subjekt wird in diesem Fall sich selbst fremd. Im Allgemeinen beschreibt der Entfremdungsbegriff das radikale Gegenteil der Identitätsbildung, da der Verlust gerade jene Dimension des Selbstbezugs betrifft, der für das Selbst konstitutiv ist. So zeigt Marx etwa, dass die Entfremdung der Arbeit im Kapitalismus deshalb so gewaltsam ist, weil sie den Menschen genau dasjenige raubt, was sie als Menschen ausmacht. Die Frage der Entfremdung stellt sich, wenn das Subjekt etwas verliert, was wesentlich zu seinem Subjektsein gehört. Man kann also den »pathologischen« Charakter der Entfremdung nur dann ausweisen, wenn man zeigen kann, dass das Subjekt auf einen grundlegenden »Teil von sich selbst« verzichten muss.

Wenn man versteht, wie die Intersubjektivierung des digitalen Selbst und des praktischen Selbst zusammenhängen, ist es möglich, die negativen Wirkungen der Entfremdung innerhalb der digitalen Verhältnisse in Betracht zu ziehen. Der Begriff der Entfremdung beschreibt hier den Zerstörungsprozess der intersubjektiven Anerkennungsverhältnisse, die sich durch technologische Vermittlungen vollziehen. Die Intersubjektivierungspotentiale der digitalen Aktivitäten werden aufgelöst und damit auch die Möglichkeiten für die Nutzer, sich positiv und aktiv auf ihr digitales Selbst zu beziehen. Stattdessen ist das digitale Selbst zu einer feindlichen Instanz geworden, die im Hinblick auf das praktische Selbst negativ bestimmt ist. Diese neue Art der Entfremdung im digitalen Zeitalter bedarf einer systematischen Beschreibung, die ich hier nicht in Gänze unternehmen kann, von der ich aber ein paar Aspekte skizzieren möchte.

Verlust des Selbstbildes

Entfremdung lässt sich erstens als Verlust des Selbst beobachten. Selbstbezug impliziert, so haben wir gesehen, die Fähigkeit des praktischen Subjekts, ein Selbstbewusstsein im Verhältnis mit dem technischen Interface zu entwickeln. Das Subjekt ist in der Lage, dieses Verhältnis mitzugestalten, wenn seine digitale Vorstellung jenem Bild entspricht, das es selbst entwickelt. Unter dieser Bedingung vollzieht sich eine aktive, ausgewogene und gelingende Wechselwirkung zwischen dem praktischen und dem digitalen Selbst. Dagegen findet ein Verlust des Selbst statt, wenn die im Internet auf Dauer hinterlassenen Spuren verschiedenen fremden Handhabungen unterworfen

3 Für eine aktuelle systematische Diskussion dieses Begriffs vgl. Jaeggi 2005 und Haber 2007.

und der eigenen Kontrolle entzogen sind oder gar von anderen dazu benutzt werden, das Subjekt zu bestimmen.

Ein Beispiel für einen solchen Prozess sind die auf sozialen Netzwerkseiten oder Blogs hinterlassenen Spuren, die lange Zeit im Netz verbleiben, ohne dass das Subjekt sie löschen kann. Die digitalen Spuren (Aussagen über »feuchtfröhliche« Abende, persönliche Fotos, vergangene Liebesbeziehungen, Sexualität, intime Bekenntnisse, »jugendliche« politische Aktivitäten) holen die Personen manchmal viele Jahre später wieder ein (Solove 2007). Da die im Netz hinterlassenen persönlichen Aussagen bisweilen so intim sind wie Tagebuchnotizen, die früher in einem versteckten Koffer verbannt blieben, kann der öffentliche Gebrauch dieser Angaben schwerwiegende Konsequenzen für das betreffende praktische Selbst haben. Die heutige Möglichkeit, erlebte Erfahrungen und vergangene Tätigkeiten auf Internetplattformen langfristig zu speichern, läuft darauf hinaus, die Personen im Hinblick darauf zu bestimmen, was sie waren oder was sie getan haben, indem jede Möglichkeit des Andersseins oder Anderswerdens verneint wird (Solove 2004). Der gleiche Prozess findet bei Suchmaschinen und Softwareprodukten statt, die aus den hier und dort im Netz verstreuten Angaben über eine bestimmte Person digitale Profile erstellen: Sie basieren auf der Zusammenstellung all dieser Angaben und ergeben ein arithmetisches Profil, das nicht viel mit dem praktischen Lauf des Lebens der betroffenen Personen zu tun hat.

Verlust des Anderen

Ein anderes Entfremdungsphänomen, das man auf digitalen Plattformen beobachten kann, ist der Verlust der Beziehung zu den anderen. In diesem Fall konzentriert sich die Entfremdung nicht auf die persönlichen digitalen Daten, sondern auf die technisch vermittelte soziale Beziehung, die die Nutzer mit ihren Online-Partnern unterhalten. Die positive Rückmeldung anderer Teilnehmer durch deren Online-Aktivitäten ist ein Ausgangspunkt von Anerkennungsbeziehungen im Rahmen der digitalen Interaktion: Hier sollen die Benutzer ein aufrichtiges, von egoistischem Kalkül freies Verhältnis auf Seiten ihrer Interaktionspartner voraussetzen können. Das Entfremdungsphänomen zeichnet sich dadurch aus, dass das Selbst sich fremd wird, weil die für den Selbstbezug notwendige wechselseitige Beziehung zu anderen verhindert wird. Entfremdung heißt in diesem Fall, sich in den anderen nicht mehr wiedererkennen zu können, weil diese potentiell feindliche und manipulative Fremde geworden sind (Tisseron 2006). Ohne Beziehung zu anderen wird das Subjekt auch der Möglichkeit enteignet, einen Selbstbezug zu entwickeln.

Gewisse Internetseiten begünstigen zum Beispiel die Quantifizierung von Internetlinks und Kontakten oder die Akkumulation digitaler »Freundschaften«, indem sie die Anzahl der »Freunde«, Kontakte oder Kommentare berechnen (Georges 2009). In diesem Fall wird dem Nutzer ein bestimmtes Handlungsprogramm angeboten, über das er mit anderen in »strategische« Beziehungen eintreten soll. Sie werden nicht als Online-Partner, sondern als »Unterstützer« des »digitalen Ansehens« des Nutzers behandelt. Es geht nicht darum, sich den Kontakten anzunähern und mit ihnen gemeinsam etwas zu entwickeln, sondern sie als »Instrumente« des Selbsterfolgs zu »benutzen«. Dadurch bleiben die anderen entfernt und »fremd«, was allerdings für den

Erfolg dieser strategischen Beziehungen notwendig ist. Hier wird die digitale Beziehung auf das strategische Kalkül reduziert und in ein rein instrumentelles Verhältnis verwandelt. Wenn aber ein Nutzer die anderen nur dazu in Dienst nimmt, sein »quantitatives Online-Ansehen« zu steigern, verliert er die Möglichkeit einer »gelingenden« Intersubjektivierung als praktisches Selbst mit dem digitalen Selbst. Denkt man hier konsequent weiter, bedeutet dies, dass der digital mediatisierte Verlust der Anderen untrennbar auch den Verlust des Selbst zur Folge hat.

Verlust des Kollektivs

Ein drittes Entfremdungsphänomen zeigt sich, wenn die Nutzer nicht mehr imstande sind, sich mit ihren digitalen Aktivitäten in einem kollektiven normativen Handlungsraum wiederzuerkennen. Hier handelt es sich nicht um einen Verlust des Selbst aufgrund digitaler Spuren oder zerstörter Beziehungen, sondern um eine problematische Teilnahme an digitalen Handlungsräumen. Die Entfremdung nimmt die Form einer Unfähigkeit an, in der digitalen Welt einen positiven Handlungsraum zu finden.

Zwei Aspekte dieser Entfremdung sollen erwähnt werden. Die Entfremdung besteht, erstens, darin, dass der als digitales Selbst handelnde Nutzer sich in einem digitalen Sozialraum nicht erkennen kann, weil ihm die Handlungsnormen fremd sind. Dies findet beispielsweise statt, wenn Benutzer digitaler Plattformen in einer Art und Weise handeln müssen, die sie als unpassend, irrelevant oder gar widerwärtig empfinden. Typisch ist die Erfahrung eines Internetnutzers, der auf einer Online Dating-Seite sein persönliches Profil sorgfältig einrichtet, sich dabei aber in einem Beziehungsraum, in dem er sich gewissermaßen »verkaufen« muss, äußerst fremd fühlt. Als in diesem Raum handelndes Subjekt sieht er sich genötigt, sich wie eine »andere Person« zu verhalten.⁴ Oft können individuelle Nutzer sich nicht weiter innerhalb dieser digitalen Räume bewegen, weil sie ihnen so fremd sind, dass es ihnen nicht möglich ist, einen sinnvollen gemeinschaftlichen sozialen Handlungsraum zu bilden (Rosa 2004; Taylor 1979).⁵ Entfremdung betrifft hier das normative Sozialitätsmodell, an dem der Teilnehmer als digitales Selbst sich notwendigerweise aktiv orientieren muss.

Entfremdung findet, zweitens, statt, wenn – gerade umgekehrt zur ersten Form – der Nutzer sich als digitales Selbst von den Handlungsräumen radikal involvieren lässt. In diesem Fall sind die digitalen Aktivitäten so intensiv und umfassend, dass die Nutzer kaum noch in der Lage sind, sinnvolle Unterscheidungen zwischen ihren praktischen und ihren digitalen Aktivitäten zu treffen (Boellstorff 2008). Dies passiert zum Beispiel bei exzessiven Benutzern von Diskussionsforen, Dating-Seiten oder Online-Computerspielen (Tisseron 2009). Hier wird dem Subjekt nicht nur das Unterscheidungsvermögen zwischen praktischen und digitalen Interaktionen entzogen, sondern auch jeder »mündige« Selbstbezug. Das praktische Selbst wird in einer Art »pathologischer Virtualisierung« gefangen, so dass es nicht mehr fähig ist, ein gelungenes Verhältnis zum digitalen Selbst zu entwickeln.

4 Vgl. den Beitrag von Kai Dröge in diesem Schwerpunkt.

5 »Alienation arises when the norms, goals or

ends which define the common practices or institutions begin to seem irrelevant or even monstrous.« (Taylor 1979: 90 f.)

In diesem Sinne kann man von einem Verlust des Selbst durch den Verlust der kollektiv geteilten digitalen Welt sprechen, weil – im ersten Fall – das praktische Subjekt sich nicht in diesem kollektiven normativen Handlungsprogramm erkennen kann oder weil – im zweiten Fall – das digitale Selbst so tief in die kollektiv geteilten normativen Aktivitäten verstrickt ist, dass das praktische Selbst sich tendenziell auflöst.

Schluss

In Anbetracht des zunehmenden Gebrauchs digitaler Plattformen wird das digitale Selbst für die Art und Weise, wie die Subjekte sich auf sich selbst, auf andere und auf die soziale Welt beziehen, eine wachsende Rolle spielen. Es ist schwer zu sehen, was diese Entwicklung aufhalten sollte. Angesichts dessen sollte man jedoch weder in eine radikale Kritik der Internettechnologie verfallen, die darin ausschließlich einen Ort des Untergangs der Kultur und der wachsenden Entfremdung sieht (Keen 2007), noch im Gegenteil einen technologischen Optimismus verkünden, der nur die Ausweitung von Handlungsspielräumen feiert. Stattdessen erscheint es mir angemessener, einen differenzierten kritischen Ansatz zu entwickeln, der es uns erlaubt, die Ambivalenzen dieser neuen Interaktions- und Sozialisationsphäre genauer in den Blick zu nehmen. Ein solcher Ansatz versucht, die gegenwärtigen Wandlungsprozesse zu untersuchen und zu verstehen, ohne die Internettechnologie schon im Voraus zu verdammen, aber auch ohne die Möglichkeit zur Kritik aufzugeben, wo diese Technologie klarerweise zu wachsenden Entfremdungstendenzen beiträgt. Es geht darum, die normgebundenen Aktivitäten im digitalen Bereich zu analysieren, indem die Art und Weise, wie die Nutzer adressiert und wie ihnen Intersubjektivierungsformen angeboten werden, untersucht wird.

Wenn gewisse digitale Adressierungen entweder technisch vermittelte Anerkennungsverhältnisse oder im Gegenteil Formen der Entfremdung hervorbringen, so ist es die Aufgabe der Sozialforschung, die sozialen Praktiken im Internet zu analysieren, um diese ambivalenten Prozesse zu identifizieren und die neuen Entfremdungsformen der digitalen Ära zu kritisieren. Die soziologische Untersuchung des Internets sollte es sich zur Aufgabe machen, die normative Dimension der Adressierung auf digitalen Plattformen differenziert zu klären, um zeigen zu können, wie unterschiedliche digitale Praktiken oder Nutzungsweisen zur Erweiterung der Anerkennungspotentiale oder im Gegenteil zur Steigerung von Entfremdungsprozessen beitragen können. Darüber hinaus sollte sie das Vorgehen der unsichtbaren Datenbankagenturen, die sich heute völlig intransparent der Zusammenstellung, der Organisation und dem Verkauf von personalen Daten widmen, analysieren. Wenn diese Daten von unsichtbaren Instanzen gesammelt und ausgebeutet werden und schwer vorstellbar ist, wie man in dieser Entwicklung einen Schritt zurück gehen könnte, dann müsste es einen Kampf um den Zugang jedes Einzelnen zu diesen Datenbanken geben. Denn durch den Zugang zur »synoptischen« Sicht ihrer verschiedenen Aktivitäten, Beiträge und Nutzungsweisen würden die Internetnutzer in die Lage versetzt, sich den entfremdeten Teil ihres Selbst wieder anzueignen und ihn innerhalb einer autonomen und bewussten Intersubjektivierung einzusetzen. Solch ein Kampf könnte der Entfremdung in der digitalen Ära entgegenzutreten.

Literatur

- Andrejevic, Mark 2007: *iSpy. Surveillance and Power in the Interactive Era*. Lawrence, KS: University of Kansas Press.
- Boellstorff, Tom 2008: *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Borgmann, Albert 1999: *Holding On to Reality. The Nature of Information at the Turn of the Millennium*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Cardon, Dominique 2008: *Le design de la visibilité. Une typologie du Web 2.0*, in: *Réseaux* 152, 93–137.
- Dreyfus, Hubert L. 2001: *On the Internet*. New York: Routledge.
- Flanagan, Mary, Daniel C. Howe und Helen Nissenbaum 2008: *Embodying Values in Technology*, in: Jeroen van den Hoven und John Weckert (Hg.): *Information Technology and Moral Philosophy*. Cambridge: Cambridge University Press, 322–353.
- Georges, Fanny 2009: *Représentation de soi et identité numérique*, in: *Réseaux* 154, 165–193.
- Haber, Stéphane 2007: *Aliénation. Vie sociale expérience de la dépossession*. Paris: PUF.
- Hiroki, Azuma 2009: *Otaku. Japan's Database Animals*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Honneth, Axel 2003 : *Unsichtbarkeit. Stationen einer Theorie der Intersubjektivität*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Introna, Luca D. und Fernando Ilharco 2006: *On the Meaning of Screens. Towards a Phenomenological Account of Screenness*, in: *Human Studies* 29. 1, 57–76.
- Jaeggi, Rahel 2005: *Entfremdung. Zur Aktualität eines sozialphilosophischen Problems*. Frankfurt a. M. und New York: Campus.
- Keen, Andrew 2007: *The Cult of the Amateur. How Today's Internet is Killing our Culture*. New York u. a.: Doubleday Currency.
- Latour, Bruno 2002 [1999]: *Die Hoffnung der Pandora*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Mead, Georg Herbert 1973 [1934]: *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Rheingold, Howard 1994 [1993]: *Virtuelle Gemeinschaft. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers*. Bonn u. a.: Addison-Wesley.
- Rosa, Hartmut 2004: *Four Levels of Self-Interpretation. A Paradigm for Interpretive Social Philosophy and Political Criticism*, in: *Philosophy & Social Criticism* 30. 5/6, 691–720.
- Rosen, Christine 2007: *Virtual Friendship and the New Narcissism*, in: *The New Atlantis* 17, 15–31.
- Solove, Daniel 2004: *The Digital Person. Technology and Privacy in the Information Age*. New York: New York University Press.
- Solove, Daniel 2007: *The Future of Reputation. Gossip, Rumor, and Privacy on the Internet*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Taylor, Charles 1979: *Hegel and Modern Society*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Tisseron, Serge 2006: *Les nouveaux enjeux du narcissisme*, in: *Adolescence* 57, 603–612.
- Tisseron, Serge 2009: *Les jeunes et la nouvelle culture Internet*, in: *Empan* 76. 4, 37–42.
- Tobbin, Joseph 1999: *An American Otaku. Boy's Virtual Life on the Internet*, in: Julian Sefton-Green (Hg.): *Digital Diversions. Youth Culture in the Age of Multimedia*. London: Routledge, 106–127.
- Turkle, Sherry 1995: *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.

- Turkle, Sherry 2005 [1984]: *The Second Self. Computers and the Human Spirit*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Voirol, Olivier 2010a: Die Ambivalenz der »digitalen Gesellschaft«. Über die Erweiterung und Vervielfältigung der sozialen Kontakte im Internet, in: *Neue Zürcher Zeitung* 247, 23. Oktober, 63.
- Voirol, Olivier 2010b: La Théorie critique des médias de l'École de Francfort. Une relecture, in: *Mouvements* 61, 23–32.
- Zhao, Shanyang 2005: The Digital Self. Through the Looking Glass of Telecopresent Others, in: *Symbolic Interaction* 28. 3, 387–405.
- Zhao, Shanyang 2006: Humanoid Social Robots as a Medium of Communication, in: *New Media & Society* 8. 3, 401–419.