

Aus:

TANJA CARSTENSEN, CHRISTINA SCHACHTNER,
HEIDI SCHELHOWE, RAPHAEL BEER (HG.)

Digitale Subjekte

Praktiken der Subjektivierung im Medienumbruch der Gegenwart

Dezember 2013, 300 Seiten, kart., 24,99 €, ISBN 978-3-8376-2252-2

Wie gehen junge Menschen mit den Herausforderungen der digitalen Medien um, wie verändern sich ihr Alltag und ihre Lebenswirklichkeiten? Im Kontext der gegenwärtigen gesellschaftlichen, medien- und technikbasierten Umbrüche bilden sich neue Subjektformen heraus. Anhand von Analysen der zentralen gesellschaftlichen Felder Arbeit, Lernen und Kommunikation zeigen die Beiträge dieses Bandes, welche neuen Praktiken – und damit auch neue Selbst- und Weltbilder – Subjekte im Umgang mit digitalen Medien entwickeln.

Tanja Carstensen (Dr. phil.) arbeitet in der Arbeitsgruppe »Arbeit – Gender – Technik« der Technischen Universität Hamburg-Harburg.

Christina Schachtner (Prof. DDr.) leitet den Arbeitsbereich »Neue Medien – Technik – Kultur« am Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt.

Heidi Schelhowe (Prof. Dr.) leitet die Arbeitsgruppe »Digitale Medien in der Bildung« an der Universität Bremen.

Raphael Beer (PD Dr.) arbeitet am Institut für Soziologie der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/ts2252/ts2252.php

Inhalt

Dank | 7

Subjektkonstruktionen im Kontext Digitaler Medien

Tanja Carstensen, Christina Schachtner, Heidi Schelhowe
& Raphael Beer | 9

Arbeitsalltag im Internet

Umgang mit mehrdimensionalen Entgrenzungen

Tanja Carstensen, Jana Ballenthien & Gabriele Winker | 29

Kommunikationsort Internet

Digitale Praktiken und Subjektwerdung

Christina Schachtner & Nicole Duller | 81

Lernen in Interaktion mit Digitalen Medien

Corinne Büching, Julia Walter-Herrmann & Heidi Schelhowe | 155

Das Subjekt im Wandel der Zeit

Raphael Beer | 215

Das Potenzial der Grounded Theory für die

Technik- und Medienforschung

Jana Ballenthien, Corinne Büching & Katja Koren Ošljak | 273

Autorinnen und Autoren | 293

Subjektkonstruktionen im Kontext Digitaler Medien

TANJA CARSTENSEN, CHRISTINA SCHACHTNER,
HEIDI SCHELHOWE & RAPHAEL BEER

1 GESELLSCHAFTLICHE UMBRÜCHE – DIGITALE MEDIEN

Wir erleben gegenwärtig, getragen von ökonomischen, technisch-medialen und kulturellen Entwicklungen, einen tiefgreifenden Wandel der Gegenwartsgesellschaft. Ökonomie, Arbeit, Politik, Soziales und Kultur verändern sich unter den Bedingungen der Globalisierung, Transnationalisierung, Entgrenzung und Prekarisierung. Alltag und Lebensentwürfe werden individualisiert, Garantien für sichere Arbeitsplätze und Jobs gibt es kaum, tradierte Werte- und Normsysteme werden relativiert, neue Formen des Zusammenlebens und neue Lebensorientierungen zeichnen sich ab. Während einerseits die Sicherheiten tradierter Strukturen in sozialen und ökonomischen Zusammenhängen schwinden, kündigen sich andererseits neue Arbeits- und Lebensoptionen an.

Die Digitalen¹ Medien und Technologien haben einen nicht unerheblichen Anteil an der Erosion vertrauter Zusammenhänge. Digitale Artefakte konfrontieren uns mit neuen Handlungsaufforderungen, eröffnen Optionen

1 »Digital« schreiben wir bei der Verwendung des Ausdrucks Digitale Medien in diesem Buch groß, weil er als feststehender Begriff und »digital« nicht als beschreibendes Adjektiv verstanden wird (Robben/Schelhowe 2012: 1).

für neue Praktiken, erschweren andere. Bereits in frühen Phasen des World Wide Web in den 90er Jahren hat mit der öffentlichen Selbstdarstellung auf eigenen Homepages eine Entwicklung begonnen, in der traditionelle Grenzen zwischen Öffentlichkeit und Privatsphäre in Frage gestellt wurden. Diese Verschiebungen haben sich mit Weblogs und den Sozialen Netzwerken² in den letzten Jahren noch einmal zugespitzt; es ist mittlerweile weit verbreitete Praxis, in (Teil-)Öffentlichkeiten über ›Privates‹ zu kommunizieren. Kommunikation hat durch die digitalen Technologien neue Impulse und Formen erhalten. Die Netzstruktur dieser Technologien erlaubt eine Ausweitung und Intensivierung »kommunikativer Vernetzung« (Hepp/Krotz 2012) über geografische Grenzen hinweg und fördert neue Formen der Vergemeinschaftung. Das Tempo, das die digitalen Technologien ermöglichen, führt zur Beschleunigung von Kommunikation; in den medialen Anwendungen des Internets entstehen neue Sprach- und Kommunikationsmuster. Auch Erwerbsarbeit hat sich in vielen Bereichen gewandelt: Mit dem Internet sind neue Tätigkeiten und Anforderungen entstanden, außerdem haben sich neue Berufsbilder wie Social-Media-Management, Webdesign und Communitymanagement entwickelt. Lebenslanges und oftmals autodidaktisches Lernen, das einen hohen Grad an Selbstverantwortung und Eigenständigkeit sowie den Gebrauch Digitaler Medien und Lernmedien voraussetzt, wird in vielen Bereichen erwartet.

Computer sind technologischer Kern der Digitalen Medien, sowohl als Medien, die Menschen miteinander vernetzen, wie auch als Maschinen, mit denen Menschen direkt interagieren. Durch die Allgegenwärtigkeit des Internets und den zunehmenden Einzug von Computertechnologien in die Gegenstände des Alltags in Form ›intelligenter‹ Artefakte fordern Digitale Medien Aufmerksamkeit und evozieren unablässig Aktivität von Seiten der Subjekte. Als interaktive Objekte, die mit ihrer Umwelt kommunizieren, besitzen Webanwendungen und ›smarte‹ Dinge unmittelbar Aufforderungscharakter für die Individuen und fordern zur Auseinandersetzung und zum Handeln auf. Digitale Medien und Technologien enthalten, so kann man in Anlehnung an Bruno Latour sagen, Handlungspotenzial, mischen sich in Handlungsabläufe ein, ohne das Handeln der menschlichen AkteurInnen zu determinieren (Latour 2007: 124; Schachtner 2011: 82f.). Die Ausprägungen,

2 »Soziale Netzwerke« verstehen wir als feststehenden Begriff und schreiben »sozial« daher groß.

die die digitalen Technologien heute angenommen haben, sind aber selbst auch wiederum Ausdruck gesellschaftlicher Veränderungen (Castells 2001; Wardrip-Fruin/Montford 2003). Digitale Technologien haben zwar keine einseitigen Wirkungen auf Gesellschaft und Subjekte, sie sind aber auch nicht nur passive Objekte in gesellschaftlichen Prozessen. Vielmehr stehen beide zueinander in engem Wechselverhältnis, in einem wechselseitigen Konstitutionsverhältnis (Schachtner 1997; Winker 2005; Schelhowe 2007; Carstensen 2012).

Was verstehen wir unter *Digitalen Medien*? In technischer Hinsicht ist das Digitale, das Vorliegen aller Daten in numerischer Form, letztlich im Binärkode, die Basis, die Voraussetzung, auf der sich das Neue, das mit dem Computer entstanden ist, nämlich die Möglichkeit der automatischen Generierung und Verarbeitung von Daten und deren Programmierbarkeit, entfalten kann (Manovich 2001). Der Begriff des Mediums bezeichnet den Unterschied, den wir heute im Zugang zum und im Umgang mit dem Computer haben: Nicht die Vorstellung, etwas verarbeiten zu lassen oder selbst bearbeiten zu wollen, was den Umgang mit dem Computer bis in die 80er Jahre prägte, stehen bei den heutigen Aneignungsweisen im Vordergrund, sondern der Umgang mit Information, Präsentation und Kommunikation sind das dominierende Anliegen. Dahinter ›verstecken‹ sich die automatischen Prozesse. Die Programmierbarkeit ist auch die entscheidende Bedingung für die Interaktivität der neuen Art von Medien. Sie senden ständige Aufforderungen an ihre Umwelt, mit ihnen in Kontakt zu treten, sich zu ihnen in Beziehung zu setzen, mit ihnen zu kommunizieren. In dieser Interaktion mit seiner Umwelt ist das Medium in der Lage, sich selbst zu verändern und weiterzuentwickeln (Schelhowe 1997, 2007).

Für eine medienwissenschaftliche Betrachtung Digitaler Medien ist der von dem kanadischen Medienwissenschaftler Marshall McLuhan formulierte Medienbegriff relevant, wie er in dem häufig zitierten Satz »the medium is the message« (McLuhan 1968: 15) zum Ausdruck kommt. Die Botschaft eines Mediums ist nach McLuhan die »Veränderung des Maßstabs, Tempos, Schemas, die es der Situation der Menschen bringt« (ebd.: 22). Das heißt, dass Medien unabhängig vom transportierten Inhalt neue Maßstäbe setzen (ebd.: 21). Digitale Medien setzen im Bereich der Informations-, Kommunikations-, Arbeits- und Lernmöglichkeiten neue Maßstäbe. Der McLuhan'sche Medienbegriff steht im Kontrast zu einem Medienverständnis, wonach Medien neutral sind und lediglich als Übermittler von Botschaften dienen.

Mediale technische Artefakte materialisieren eine bestimmte Logik, bestimmte Normen, die wir als Botschaften empfangen und die in der Wechselwirkung mit dem menschlichen Subjekt Wirkkraft entfalten (Schachtner 2013; Hepp 2011: 60; Meyrowitz 1995).

2 SUBJEKTE VOR NEUEN HERAUSFORDERUNGEN

Begleitet werden die technologisch-medialen Veränderungen von polaren Hoffnungen und Befürchtungen, insbesondere was die erwarteten Konsequenzen für die Subjekte betrifft. Innerhalb der begeisterten »Netzgemeinde«, unter BloggerInnen und Social-Media-AktivistInnen werden Digitale Medien als Chance für Partizipation, Ent-Hierarchisierung und User-Beteiligung gefeiert, die für die Subjekte Autonomiegewinn und Partizipation bedeuten (z.B. Jenkins et al. 2006). Der Medienwissenschaftler Stefan Münker (2009) sieht im Web 2.0 eine Bereicherung unserer Ausdrucks- und Handlungsmöglichkeiten und die historisch neue Möglichkeit der massenhaften Nutzung gemeinschaftlich geteilter interaktiver Medien. Nicht zuletzt der Arabische Frühling hat verdeutlicht, dass Digitale Medien neue Bühnen für die Konstitution einer kritischen Öffentlichkeit darstellen sowie als Instrumente für die schnelle Verbreitung von Information und die Mobilisierung von politischem Protest genutzt werden können.

Demgegenüber stehen kulturpessimistische Positionen, die die negativen Auswirkungen Digitaler Medien auf Kultur, Denken und Privatsphäre betonen. So warnt der Publizist Frank Schirrmacher (2009) vor Informationsflut, Überforderung durch Multitasking und der Macht der Technik. Manfred Spitzer diagnostiziert eine »Digitale Demenz« (Spitzer 2012). DatenschützerInnen werden nicht müde, die Gefahr, die von der Vernetzbarkeit der digitalen Daten ausgeht, zu kritisieren. Während sich in öffentlichen Debatten oftmals solch extreme Positionen gegenüberstehen (Carstensen 2007), werden die konkreten alltäglichen Lebensrealitäten der Subjekte, ihre Gestaltungs- und Nutzungsweisen der Digitalen Medien und die veränderten Bedingungen von Subjektwerdung weniger differenziert analysiert und zur Kenntnis genommen.

Wir verstehen die *Subjekte* als aktive GestalterInnen der eigenen Biografie und Umwelt; sie agieren jedoch nicht als abgeschlossene, autarke Einheiten, sondern befinden sich in ständiger Auseinandersetzung mit ihrer

Umgebung (Meyer-Drawe 1990: 20f.; Sutter 1999; Beer 2007). Damit ist ein Subjektbegriff gewählt, der einerseits die Frage nach der je eigenen Subjekt*konstruktion* zulässt und der andererseits die Wechselwirkungen zwischen Subjekt und sozialer und dinglicher Umgebung berücksichtigt (Schachtner 1997). Wir ziehen im Unterschied zu zahlreichen geistes- und sozialwissenschaftlichen Studien im Bereich Digitaler Medien den Begriff Subjekt dem Identitätsbegriff vor. Wenngleich es Überschneidungen zwischen den beiden Begriffen gibt, erscheint uns der Subjektbegriff geeigneter, die Komplexität und Dynamik des menschlichen Seins im Umgang mit Digitalen Medien zu erfassen. Mit dem Subjekt meinen wir die gesamte kulturelle Form, in der die Einzelnen zu gesellschaftlichen Wesen werden, nicht nur ihre Selbstinterpretationen (vgl. auch Reckwitz 2006: 17), vielmehr die Wechselwirkungen zwischen Identitäten, symbolischen Repräsentationen und sozialen Strukturen (Degele/Winker 2011). Zudem rückt der Subjektbegriff den in einem Kontext handelnden Menschen stärker ins Blickfeld.

Die Brücke zwischen dem Ich und dem Anderen bildet das Handeln, das wir als soziokulturelle *Praktiken* bezeichnen. Praxistheoretische Konzepte bilden gegenwärtig zwar ein heterogenes Feld, lassen sich aber durch drei Grundannahmen kennzeichnen (Reckwitz 2003): Erstens ist das Soziale im praktischen, impliziten Wissen und Können verankert, zweitens besteht ein Spannungsfeld von Routiniertheit und systematisch begründbarer Unberechenbarkeit von Praktiken, und drittens ist die Materialität sozialer Praktiken in ihrer Abhängigkeit von Körpern und Artefakten kennzeichnend. Praktiken werden durch Artefakte – wie Digitale Medien – ermöglicht und zugleich begrenzt und sind dabei weder nur erleichternde Hilfsmittel noch totalisierende, determinierende Fakten (auch Carstensen/Derboven/Winker 2012: 17). Im Kontext Digitaler Medien sind gleichzeitig Praktiken in Form kommunikativer Akte zentral; diese setzen sich aus Zeichen, Wörtern, Bildern, kurz: aus Symbolen zusammen. Praktiken sind somit Bedeutungsträger und generieren Kultur – wenn man den symbolistischen Kulturbegriff zugrunde legt (Dickhardt/Häuser-Schäublin 2003: 29), der in der Tradition von Ernst Cassirer steht.

Da sich Subjekte stets in der Auseinandersetzung mit der sie umgebenden Welt konstituieren, impliziert die beschriebene Umbruchsituation im Kontext neuer Medien und Technologien eine besondere Herausforderung für die Subjektbildung (Schachtner 2010: 115ff.). Das Thema der

Subjektkonstruktion in der Gegenwartsgesellschaft wurde bereits allgemein in der postmodernen Identitätsdiskussion (Welsch 1990: 179; Baumann 1997: 136ff.; Bilden 1997; Keupp 1997) aufgegriffen. Heute geht es im Subjektdiskurs auch darum, Fragen der Subjektkonstruktion in den Kontext der Digitalen Medien zu stellen, denn die sogenannten virtuellen Räume bzw. die Interaktion mit technisch-medialen Artefakten bilden in immer stärkerem Ausmaß den Bedingungsrahmen für soziokulturelle Praktiken und Subjektbildung (Dickhardt/Hauser-Schäublin 2003: 33; Paulitz 2005; Illouz 2006; Schelhowe 2007; Schachtner 2008a, 2008b).

Diese Fragen sind nicht neu: Einer der Ersten, der die psychologischen und kulturellen Dimensionen der Computertechnologie thematisierte, war der amerikanische Informatikprofessor Joseph Weizenbaum, der in seinem Buch »Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft« (1977) die These vertrat, dass die Ausbreitung der Computertechnologie weltweit den Imperialismus instrumenteller Vernunft verstärke. Ähnlich wie Weizenbaum sah eine Berliner Forschergruppe in dem von ihr herausgegebenen Buch »Maschinen-Menschen, Mensch-Maschinen« (Bammé et al. 1983) die formale Logik, die den Kern der Software bildet, als Gemeinsamkeit von Mensch und Maschine. Mit dem Computer war eine Maschine entstanden, mit der die Menschen auf einer sprachlich-geistigen Ebene kommunizierten (Schachtner 1993: 32ff.). Das provozierte die Frage, inwiefern sich Mensch und Maschine ähnlich sind bzw. was das Besondere des Menschlichen sei. Diese Frage durchzieht auch das Buch »Die Wunschmaschine« (1984), das die amerikanische Soziologin Sherry Turkle Mitte der 80er Jahre publizierte. Turkle untersuchte vor allem die Perzeption des Computers durch Kinder und hält dazu fest: »Der Computer an seinem Standort zwischen dem Physischen und dem Psychischen, zwischen dem Belebten und Unbelebten, sorgt für neue Unordnung und veranlasst das Kind zu neuen Begriffsbestimmungen« (ebd.: 33). Eine andere Perspektive, die aber gleichwohl an dem Charakter des Computers als »Geistmaschine« (Schachtner 1993) anknüpft, entwickelte Seymour Papert (1985: 47): »Der Computer ist ein Gegenstand, mit dem man denkt«. Ihn interessierte die Computernutzung in Verbindung mit der Frage, ob Computer als Lernmedien das Denken befördern können und ob sie einen anderen Zugang zu Wissen ermöglichen (ebd.: 25).

Dass es sich bei der Frage nach neuen Subjektkonstruktionen im Kontext einer medien- und technikbasierten Umwelt nicht nur um eine

akademische Frage handelt, zeigte bereits die Forrester-Studie 2006 mit dem Titel »Is Europe Ready for the Millenials?«, die von dem internationalen Unternehmen Xerox in Auftrag gegeben wurde. Millenials sind junge Erwachsene, geboren Anfang der 80er Jahre, die mit dem Internet aufgewachsen sind und erwarten, dass es in allen Aspekten ihres Lebens eine Rolle spielt (Forrester Consulting 2006: 5). Untersucht wurden in der Forrester-Studie die Haltungen und Arbeitsstile dieser jungen Erwachsenen, die als neue Generation in die Betriebe einzieht.

Tatsächlich ist es die Generation der Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die in besonderer Weise herausgefordert ist, sich mit dem gesellschaftlichen Wandel auseinanderzusetzen, denn sie ist in einer Lebensphase, in der sie sich neu gesellschaftlich positionieren muss, andernfalls besteht die Gefahr der Marginalisierung (Shell 2006: 15ff.). Auch unsere Studie hat ihr Erkenntnisinteresse auf die Altersgruppe der Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen (Elf- bis 32-Jährige) gerichtet. Es handelt sich um die erste Generation, die potenziell von Kind auf mit Digitalen Medien konfrontiert war mit der Konsequenz, dass sich ihre Persönlichkeitsentwicklung bereits in einer Frühphase in Interaktion mit diesen Medien vollzogen hat (Singer 2003: 111). Die Shell-Studie 2006 attestiert den heutigen Jugendlichen und jungen Erwachsenen eine sensible Problembewahrnehmung und eine geschärfte Auseinandersetzung mit dem gesellschaftlichen Wandel. Im Abschlussreport der von 2009 bis 2011 durchgeführten EU-Kids-Online-Studie, in der über 25.000 Kinder und Jugendliche im Alter zwischen neun und 16 Jahren in 25 europäischen Ländern befragt wurden, wird berichtet, dass die Digitalen Medien heutzutage einen festen Bestandteil im Alltag der Heranwachsenden bilden (Livingstone et al. 2011). Schmidt/Paus-Hasebrink/Hasebrink (2009) machen drei zentrale Entwicklungsaufgaben insbesondere für Jugendliche aus, die u.a. mit Hilfe Digitaler Medien zu bewältigen versucht werden: Selbst-, Sozial- und Sachauseinandersetzung. Dass die Bewältigung dieser vielfältigen Herausforderungen den Jugendlichen und jungen Erwachsenen unterschiedlich gelingt, wird nicht nur an quantitativen Studien deutlich, die auf Grundlage repräsentativer Daten unterschiedliche Nutzungstypologien erstellen (u.a. Initiative D21 2011; DIVSI 2012). Nach wie vor zeigt sich hinsichtlich der Nutzung Digitaler Medien sowie hinsichtlich der Bewältigung der damit verbundenen Herausforderungen die Relevanz von sozialen Ungleichheitskategorien wie

Bildung, Qualifikation, Alter, Einkommen, Geschlecht und Herkunft (Carstensen/Winker 2012a, 2012b).

3 »SUBJEKTKONSTRUKTIONEN UND DIGITALE KULTUR«

Ausgehend von den Ergebnissen vorangegangener eigener Untersuchungen (Schachtner 2005; Schachtner/Winker 2005), wonach sich virtuelle Räume als immer wichtigere Aufenthaltsorte für die junge Generation erweisen bzw. das Interagieren mit technischen Artefakten zu einer alltäglichen Selbstverständlichkeit geworden ist (Schachtner 2001; Schelhowe 2007), wurden im Rahmen unseres Verbundprojekts »Subjektkonstruktion und digitale Kultur«, kurz: SKUDI, die Möglichkeiten neuer Subjektkonstruktionen im Kontext technisch-medialer Verhaltensschauplätze untersucht. Gefördert von der Volkswagen-Stiftung und dem österreichischen Fonds zur Förderung der Wissenschaft (FWF) suchten wir nach neuen Subjektformen im Kontext gegenwärtiger gesellschaftlicher Umbrüche und medien- und technikbasierter sozialer Praktiken. Insbesondere ging es uns darum herauszufinden, wie junge Menschen mit den Herausforderungen der Digitalen Medien umgehen, wie sich ihr Alltag und ihre Lebenswirklichkeiten verändern, welche Praktiken die Subjekte im Umgang mit Internet und ›intelligenten‹ Artefakten entwickeln und wie sie sich in ihren Praktiken selbst entwerfen.

Das Verbundprojekt arbeitete interdisziplinär mit vier Teilprojekten an dieser Frage. Beteiligt waren WissenschaftlerInnen aus Soziologie, Medienwissenschaften, Philosophie, Politikwissenschaft, Informatik, Kulturwissenschaften und Gender Studies:

- Das Teilprojekt »Webbasierte Erwerbsarbeit« (TU Hamburg-Harburg) fragte, wie sich (Erwerbs-)Arbeit mit den digitalen Technologien verändert und wie die Subjekte das Internet konkret im Arbeitsalltag nutzen. Im Zentrum standen die Tätigkeiten und Anforderungen in neuen Berufsfeldern wie Onlinejournalismus, Webdesign oder Social-Media-Beratung.

- Das Teilprojekt »Kommunikation in virtuellen Öffentlichkeiten« (Alpen-Adria-Universität Klagenfurt) untersuchte am Beispiel der Netzkommunikation von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen in deutsch- und englischsprachigen Netzwerken (aus sieben europäischen Ländern, aus den USA, Kanada sowie aus vier arabischen Ländern), über welche Fragen und Themen die jungen NetzakteurInnen miteinander kommunizieren, wie sie die medialen Angebote nutzen, welche Kommunikationspraktiken sie entwickeln und welche Subjektentwürfe sich in diesen Praktiken abzeichnen.
- Das Teilprojekt »Lernen in der Interaktion mit technischen Artefakten« (Universität Bremen) betrachtete das Subjekt in pädagogisch-informatischen Experimentalsituationen. Hierbei ging es um die Frage, wie Bildung in der digitalen Kultur umgesetzt, Medienkompetenz und Medienbildung durch bewusste Reflexion gestärkt und Abstraktionsvermögen und Transferleistungen gefördert werden.
- Das Teilprojekt »Formen und Inhalte des Subjekts« (Universität Münster) ging der Frage nach, welche Vorstellungen über das Subjekt sich philosophiegeschichtlich herleiten lassen. Um die Selbst- und Weltbilder der jungen NetzakteurInnen einordnen und kontrastieren zu können, wurden diese zu Theoriediskursen über das Subjekt in Geschichte und Gegenwart in Beziehung gesetzt.

Die Auswahl der drei Bereiche Arbeit, Kommunikation und Lernen begründet sich damit, dass gesellschaftliche Felder einbezogen wurden, in denen die Digitalisierung deutlich sichtbar ist, dass diese Handlungsarenen für die im Internet stark vertretene Generation von Jugendlichen und jungen Erwachsenen besonders relevant sind und als zentrale virtuelle Verhaltensschauplätze betrachtet werden können. Das theoretisch-historische Projekt diente als Kontrastfolie, anhand derer aktuelle Subjektkonstruktionen vergleichend diskutiert werden können.

Unsere Fragestellungen und unser Erkenntnisinteresse erforderten notwendigerweise eine methodologische Herangehensweise, die sich am Prinzip der Offenheit (Hoffmann-Riem 1980; Lamnek 1995) orientiert und auf Hypothesenbildung ex ante verzichtet. Dieser Anspruch schließt an die methodologischen Prinzipien der Grounded Theory (Strauss 1991; Strauss/Corbin 1996) an. Mit dieser methodologischen Herangehensweise war es uns möglich, aus der Empirie heraus die philosophischen, medien-, kultur-, technik- und

sozialwissenschaftlichen Facetten von Subjektkonstruktionen theoretisch weiterzuentwickeln (ausführlicher Ballenthien/Büching/Koren Ošljak in diesem Band).

Um die neuartigen Praktiken analysieren zu können, wurde mit vielfältigen Methoden gearbeitet: mit thematisch strukturierten Interviews, mit Visualisierungen, mit Häufigkeitsauszählungen, mit softwarebasierten Aufzeichnungen von Internetessions, Inhaltsanalysen und fokussierten Netzanalysen, Beobachtungsstudien im Netz und Design Methodology.

4 ZU DEN EINZELNEN BEITRÄGEN

Das Buch gliedert sich entlang der vier Teilprojekte. Der erste Beitrag des Teilprojekts der TU Hamburg-Harburg »Arbeitsalltag im Internet. Umgang mit mehrdimensionalen Entgrenzungen« von Tanja Carstensen, Jana Ballenthien und Gabriele Winker widmet sich der Frage, wie sich (Erwerbs-)Arbeit mit den digitalen Technologien verändert, wie junge Menschen, die in diesen neuen Berufen mit Digitalen Medien arbeiten, mit den neuen Anforderungen umgehen, welche Herausforderungen sie für ihr Leben sehen, welche (neuen) Praktiken sie dabei entwickeln und wie sie sich damit gesellschaftlich positionieren. Der Beitrag skizziert zunächst sowohl den Wandel in der Erwerbsarbeit und in anderen Arbeitsbereichen als auch die gesellschaftlichen Implikationen des Internets und arbeitet dabei einige Parallelen der sozialen und technischen Entwicklungen heraus. Auf der Grundlage von 30 Interviews mit jungen Menschen, die in Internetberufen arbeiten, sowie von softwaregestützten Aufzeichnungen von Internetpraktiken und Webanalysen konnten vier zentrale Herausforderungen ausgemacht werden, mit denen sich die Subjekte konfrontiert sehen und die alle auf ihre Weise Phänomene von Entgrenzungsprozessen sind. Diese betreffen die Bereiche Erwerbsarbeit, Öffentlichkeit, Technik und Lernen. Es wird deutlich, dass sich fast alle Interviewten aktiv mit diesen Phänomenen auseinandersetzen, dass die Umgangsweisen und Bewältigungsstrategien aber sehr divers sind. Abschließend diskutiert der Artikel Fragen nach sozialer Ungleichheit, Privilegien und Ausschlüssen im Feld der webbasierten Erwerbsarbeit aus intersektionalen Perspektiven (Winker/Degele 2009) und die Bedeutung von »Grenzmanagement« als zentraler Anforderung an die Subjekte.

Unter dem Titel »Kommunikationsort Internet: Digitale Praktiken und Subjektwerdung« beschäftigen sich Christina Schachtner und Nicole Duller vom Forschungsteam der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt mit den wechselseitigen Beziehungen zwischen den Strukturen Digitaler Medien und den von den NetzakteurInnen im virtuellen Raum entwickelten Kommunikationspraktiken. An der Erhebung und Auswertung der empirischen Daten haben auch Katja Koren Ošljak und Heidrun Stückler mitgewirkt. In Anlehnung an George H. Mead wird zunächst ein Modell entwickelt, wonach die Konstitution des Subjekts durch kommunikative Auseinandersetzung des Subjekts mit seiner Sozial- und Dingwelt erfolgt. Der »verallgemeinerte Andere« (Mead 1973: 198) repräsentiert gesellschaftliche Normen und Regeln und begegnet den NetzakteurInnen im Cyberspace in Gestalt anderer NetzakteurInnen und in Gestalt der medialen Technik. Sowohl das menschliche als auch das technische Gegenüber besitzen einen Aufforderungscharakter (Lewin 1926/1982: 64), der sprachsymbolische und sinnlich-symbolische Interaktionsspiele initiiert. In diesen Interaktionsspielen entwickeln die NetzakteurInnen im Hinblick auf die Strukturen des Mediums und im Hinblick auf andere NetzakteurInnen spezifische kommunikative Praktiken. Vorgestellt werden in diesem Beitrag folgende Praktiken: Praktiken des Formwandelns, der Selbstinszenierung, der Vernetzung, des Boundary Managements, der Grenzüberschreitung, des Verkaufens und Handelns sowie Spaß- und Spielpraktiken. Diese Praktiken dienen der Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Herausforderungen, aber auch der Sorge um sich selbst. Sie erweisen sich als Praktiken der Subjektivierung³. In den kommunikativen Anwendungen des Internets tritt uns ein Subjekt entgegen, das weder nur Untertan noch nur Souverän, sondern beides zugleich ist und insofern das klassische Subjektverständnis, wonach die Subjekte autonom oder heteronom sind (vgl. Beer in diesem Band), durchbricht. Abschließend wird noch einmal nach der Rolle des Mediums für die festgestellten digitalen Subjektivierungen gefragt. Das uneindeutige Subjekt, so lautet unsere abschließende These, sucht sich Orte, an denen es nicht ständig zur Eindeutigkeit aufgerufen wird; einer dieser Orte ist heutzutage der Cyberspace.

3 Ausführlicher zum Begriff Subjektivierung auf S. 140 im Beitrag von Schachtner/Duller.

Der Beitrag zum »Lernen in Interaktion mit Digitalen Medien« ist an der Universität Bremen angesiedelt und wurde von Corinne Büching, Julia Walter-Herrmann und Heidi Schelhowe bearbeitet. Ausgehend von Überlegungen zu den Spezifika und zu den Potenzialen der Digitalen Medien, mit der Annahme ihres evokativen Charakters, der zunehmenden Unsichtbarkeit der prozessierenden Maschinen, den Entwicklungen in der Informatik zur »Be-Greifbaren Interaktion« (Robben/Schelhowe 2012), wurden Lernumgebungen (Workshops) arrangiert, die Entwicklungsmöglichkeiten des Subjekts in der Interaktion und im konstruierenden Handeln mit Digitalen Medien ermöglichen und beobachten lassen. Der Beitrag zeigt die grundlegenden Spezifika auf und skizziert die Workshops, die sich an der Pädagogik des Konstruktivismus nach Jean Piaget (1995, 1974) und dem darauf aufbauenden Konzept des Konstruktionismus nach Seymour Papert (1985, 1980) orientieren. Die Workshops stellen einerseits ein Bildungsangebot dar, das an den Interessen der jungen Menschen anknüpft, stoffliche mit semiotischen Prozessen verbindet und die Möglichkeit bietet, Digitale Dinge des persönlichen Bedarfs zu entwickeln. Andererseits bilden sie die Basis für die Generierung von empirischen Daten, die in Form von Beobachtungs-, Video- und Bildmaterial, Gruppeninterviews während und im Anschluss an die Workshops und Einzelinterviews erfolgen. Drei zentrale Fragen werden in dem Beitrag behandelt: Wie gestalten sich die Interaktionsverläufe der Menschen mit den Digitalen Medien? Wie konstruieren sich die Subjekte in der Interaktion mit Digitalen Medien? Welche Wirkungen hat die Interaktion mit Digitalen Medien für Bildungsprozesse? Mit dem K-Modell der Interaktion wird auf die erste Frage eine Antwort gegeben, und Aspekte von Agency, Eigensinn des Materials, Macht und Be-greifbarkeit in Interaktionsverläufen werden diskutiert. Eine Typologie von Subjektkonstruktionen in Interaktion mit den Digitalen Medien dient als Antwort auf die zweite Frage. Biografische Aspekte der Mediennutzung im Alltag und sechs verschiedene Typen subjektiver Perspektiven und Zugehörigkeiten zur digitalen Kultur werden aus den Interviews entwickelt und auch hinsichtlich der historischen Aufarbeitung von Subjektkonstruktionen von Raphael Beer diskutiert. Die Implikationen für Lernen und für Bildungsprozesse werden als Konzepte von Immersion, Imagination, Abstraktion und Reflexion vorgestellt.

An der Universität Münster wurde von Raphael Beer unter dem Titel »Formen und Inhalte des Subjekts« der Versuch unternommen, eine ideen-

geschichtliche Skizze des Subjektbegriffes zu entwickeln. Der Zeitraum der dabei zugrunde gelegt wurde, reicht vom 17. Jahrhundert bis in die Gegenwart. Die Idee zu einer solchen Skizze ist, dass dadurch die historische Genese des Denkens über das Subjekt verfügbar gemacht wird, um in einem zweiten Schritt die empirischen Ergebnisse der oben genannten Artikel kontrastieren zu können. Die Skizze umfasst die klassischen erkenntnistheoretischen Fragestellungen des 17. und 18. Jahrhunderts, in denen das Subjekt der Moderne thematisiert wurde. Mit der Französischen Revolution bzw. dem 19. Jahrhundert ändert sich indessen die Fragestellung von ›Wie erkennen wir unsere Umwelt?‹ zu ›Wie ist das Verhältnis des Subjekts zur Gesellschaft?‹ Grundsätzlich erhalten bleibt dabei die Frage nach der Stellung des Subjekts: Kann dieses aktiv auf seine dingliche und soziale Umwelt zugreifen, oder wird es eher passiv von dieser präjudiziert? Diese generellere Frage fügt sich in den zweiten Teil der Skizze. Wenngleich der Subjektbegriff in den Zusammenhängen der praktischen Philosophie oder Soziologie eher nicht verwendet wird, sollen auch diese Diskurse zu Wort kommen, um den Blick auf die Stellung des Subjekts gegenüber seiner sozialen Umwelt komplettieren zu können. Im Zentrum steht dabei die Differenz zwischen der Privatsphäre des Subjekts und dem Bereich der Öffentlichkeit.

Alle empirischen Teilprojekte eint der methodische Zugang mit dem offenen Verfahren der Grounded Theory (Glaser/Strauss 1967/2005). Ausgehend von der historischen Entwicklung und der Darstellung des Verfahrens stellen Jana Ballenthien, Corinne Büching und Katja Koren Ošljak grundlegende Studien vor. Die Offenheit für das bislang Unbekannte ist ein wichtiges Fundament der qualitativen Forschung mit dem Potenzial, Neues zu entdecken. So begaben sich die ForscherInnen ohne Vorannahmen ins Feld digital gestützten Arbeitens, Kommunizierens und Lernens. Einhergehend mit einem offenen Feldzugang und über das theoretical sampling (Strauss/Corbin 1996) ergab sich im SKUDI-Projekt ein breit gefächertes Gesamtsample, welches allgemein und projektspezifisch in dem Beitrag dargelegt wird. Mit einer Vielzahl an qualitativen Erhebungsmethoden wurde das Forschungsfeld erschlossen. Detailliert werden die unterschiedlichen Erhebungssettings offengelegt. Zur Auswertung der Daten wurde das Kodierparadigma der Grounded Theory herangezogen. Welchen Beitrag das Verfahren der Grounded Theory für das Forschungsfeld der interdisziplinären Medien- und

Technikforschung leisten kann, wird in einem abschließenden Kapitel beleuchtet.

LITERATUR

- Bammé, Arno/Feuerstein, Günter/Genth, Renate/Holling, Eggert/Kahle, Renate/Kempin, Peter (1983): *Maschinen-Menschen, Mensch-Maschinen*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Baumann, Zygmunt (1997): *Flaneure, Spieler und Touristen. Essays zu postmodernen Lebensformen*, Hamburg: Hamburger Edition.
- Beer, Raphael (2007): *Erkenntniskritische Sozialisationstheorie. Kritik der sozialisierten Vernunft*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Bilden, Helga (1997): »Das Individuum – ein dynamisches System vielfältiger Teil-Selbste. Zur Pluralität in Individuum und Gesellschaft«, in: Heiner Keupp/Renate Höfer (Hg.): *Identitätsarbeit heute*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 227-250.
- Carstensen, Tanja (2007): *Die interpretative Herstellung des Internet. Eine empirische Analyse technikbezogener Deutungsmuster am Beispiel gewerkschaftlicher Diskurse*, Bielefeld: Kleine.
- Carstensen, Tanja (2012): »Die Technologien des ›Arbeitskraftunternehmers‹. Zur Bedeutung des Web 2.0 für den Wandel der (Erwerbs-) Arbeit«, in: Hans-Georg Soeffner (Hg.): *Transnationale Vergesellschaftungen: Verhandlungen des 35. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Frankfurt a.M. 2010*, Wiesbaden: Springer VS, CD-ROM, S. 1-13.
- Carstensen, Tanja/Derboven, Wibke/Winker, Gabriele. Unter Mitarbeit von Kathrin Englert, Doris Gerbig und Betje Schwarz (2012): *Soziale Praxen Erwerbsloser. Gesellschaftliche Teilhabe – Internetnutzung – Zeit handeln*, Münster: LIT.
- Carstensen, Tanja/Winker, Gabriele (2012a): »Intersektionalität in der Internetforschung«, in: *Medien & Kommunikationswissenschaft* 60, 1, S. 3-23.
- Carstensen, Tanja/Winker, Gabriele (2012b): »Von Gender & Internet zu Intersektionalität & Web 2.0. Über notwendige Verschiebungen in der Analyse sozialer Ungleichheiten«, in: Christian Stegbauer (Hg.): *Ungleichheit*.

- Medien- und kommunikationssoziologische Perspektiven, Wiesbaden: Springer VS, S. 223-242.
- Castells, Manuel (2001): Das Informationszeitalter: Wirtschaft, Gesellschaft, Kultur, Opladen: Leske + Budrich.
- Degele, Nina/Winker, Gabriele (2011): »Intersektionalität als Beitrag zu einer gesellschaftstheoretisch informierten Ungleichheitsforschung«, in: Berliner Journal für Soziologie 21, 1, S. 69-90.
- Dickhardt, Michael/Hauser-Schäublin, Brigitta (2003): »Eine Theorie kultureller Räumlichkeit als Deutungsrahmen«, in: Brigitta Hauser-Schäublin/Michael Dickhardt (Hg.): Kulturelle Räume – Räumliche Kultur, Münster: LIT, S. 13-43.
- DIVSI – Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (2012): DIVSI Milieu-Studie zu Vertrauen und Sicherheit im Internet, Hamburg: Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet.
- Drews, Albert (Hg.) (2012): Vernetztes Leben. Kommunizieren, Arbeiten und Lernen in der digitalen Kultur, Reihe Loccumer Protokolle Bd. 65/11, Rehburg-Loccum: Evangelische Akademie Loccum.
- Forrester Consulting (2006): Is Europe Ready For the Millenials? Innovate to Meet the Needs of the Emerging Generation, Cambridge: Forrester Consulting.
- Glaser, Barney G./Strauss, Anselm L. (1967/2005): Grounded Theory: Strategien qualitativer Forschung, Bern: Hans Gruber.
- Hepp, Andreas (2011): »Netzwerke, Kultur und Medientechnologie: Möglichkeiten einer kontextualisierten Netzkulturforschung«, in: Maren Hartmann/Jeffrey Wimmer (Hg.): Digitale Medientechnologien. Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 53-74.
- Hepp, Andreas/Krotz, Friedrich (2012): Mediatisierte Welten. Forschungsfelder und Beschreibungsansätze – Zur Einleitung, in: Friedrich Krotz/Andreas Hepp (Hg.): Mediatisierte Welten. Forschungsfelder und Beschreibungsansätze, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 7-23.
- Hoffmann-Riem, Christa (1980): »Die Sozialforschung einer interpretativen Soziologie. Der Datengewinn«, in: Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie 32, 2, S. 339-372.
- Illouz, Eva (2006): Gefühle in Zeiten des Kapitalismus, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

- Initiative D21 (2011): Digitale Gesellschaft 2011, Berlin: Initiative D21.
- Jenkins, Henry/Purushotma, Ravi/Weigel, Margaret/Clinton, Katie (2006): *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education in the 21st Century*, Chicago: MacArthur Foundation.
- Keupp, Heiner (1997): »Diskursarena Identität, Lernprozesse in der Identitätsforschung«, in: Heiner Keupp/Renate Höfer (Hg.): *Identitätsarbeit heute*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 11-39.
- Lamnek, Siegfried (1995): *Qualitative Sozialforschung. Bd. 1: Methodologie*, 3. korrigierte Auflage, Weinheim: Beltz.
- Latour, Bruno (2007): *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft, Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Lewin, Kurt (1926): »Filmaufnahmen über Trieb- und Affektäußerungen psychopathischer Kinder«, in: Kurt Lewin/Franz Emanuel Weinert/Horst Gundlach (Hg.) (1982): *Psychologie der Entwicklung und Erziehung*, Bern/Stuttgart: Huber Klett Verlag, S. 41-75.
- Livingstone, Sonia/Haddon, Leslie/Görzig, Anke/Ólafsson, Kjartan (2011): *EU Kids Online: Final Report*, [http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU Kids II \(2009-11\)/EUKidsOnlineIIReports/Final report.pdf](http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20(2009-11)/EUKidsOnlineIIReports/Final%20report.pdf) [letzter Zugriff: 08.08.2012].
- Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press.
- McLuhan, Marshall (1968): *Die magischen Kanäle. Understanding Media*, Düsseldorf: Econ.
- Mead, George Herbert (1973): *Geist, Identität und Gesellschaft*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Meyer-Drawe, Käte (1990): *Illusionen von Autonomie*, München: Kirchheim.
- Meyrowitz, Joshua (1995): »Medium Theory«, in: David Crowley/David Mitchell (Hg.): *Communication Theory Today*, Cambridge: Polity Press, S. 50-77.
- Münker, Stefan (2009): *Emergenz digitaler Öffentlichkeiten. Die sozialen Medien des Web 2.0*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Papert, Seymour (1985): *Kinder, Computer und Neues Lernen*, Basel/Boston/Stuttgart: Birkhäuser
- Papert, Seymour (1987): *Constructionism: A New Opportunity for Elementary Science Education*. Award Abstract #8751190, National Science

- Education, http://nsf.gov/awardsearch/showAward?AWD_ID=8751190 [letzter Zugriff: 22.02.2013].
- Paulitz, Tanja (2005): Netzsubjektivität/en. Konstruktionen von Vernetzung als Technologien des sozialen Selbst, Münster: Westfälisches Dampfboot.
- Piaget, Jean (1974): Theorien und Methoden der modernen Erziehung. Frankfurt a.M.: Fischer.
- Piaget, Jean (1995): Intelligenz und Affektivität in der Entwicklung des Kindes, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Reckwitz, Andreas (2003): »Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozialtheoretische Perspektive«, in: Zeitschrift für Soziologie 32, 4, S. 282-301.
- Reckwitz, Andreas (2006): Das hybride Subjekt. Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne, Weilerswist: Velbrück.
- Robben, Bernd/Schelhowe, Heidi (Hg.) (2012): Be-greifbare Interaktionen – Der allgegenwärtige Computer: Touchscreens, Wearables, Tangibles und Ubiquitous Computing, Bielefeld: transcript.
- Schachtner, Christina (1993): Geistmaschine. Faszination und Provokation am Computer, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Schachtner, Christina (1997): »Die Technik und das Soziale. Begründung einer subjektivitätsorientierten Technikforschung«, in: Christina Schachtner (Hg.): Technik und Subjektivität, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 7-25.
- Schachtner, Christina (2001): »Mensch und Maschine – Irritationen und Befreiungspotentiale einer neuen/alten Verbindung«, in: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) (Hg.): Mensch & Medien. Pädagogische Konzepte für eine humane Mediengesellschaft, Bielefeld: AJZ-Druck, S. 18-25.
- Schachtner, Christina (2005): »Netze verbinden, fangen auf und bilden Raum«, in: Christina Schachtner/Gabriele Winker (Hg.): Virtuelle Räume – neue Öffentlichkeiten, Frankfurt a.M./New York: Campus, S. 127-143.
- Schachtner, Christina (2008a): »Virtualität, Identität, Gemeinschaft, Reisende im Netz«, in: Herbert Willems (Hg.): Weltweite Welten, Internet – Figurationen aus wissenssoziologischer Perspektive, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 103-118.

- Schachtner, Christina (2008b): »Emotionalität und Rationalität im digitalen Zeitalter. Eine Auseinandersetzung mit der Position von Eva Illouz«, in: Hajo Greif/Oana Mitrea/Matthias Werner (Hg.): Information und Gesellschaft, Technologien einer sozialen Beziehung, Wiesbaden: Deutscher Universitätsverlag, S. 185-206.
- Schachtner, Christina (2010): »Kommunikation und Subjektivierung. Verbundenheit als anthropologische Größe und die Absage an das »starke Subjekt««, in: Manuela Pietraß/Rüdiger Funiok (Hg.): Mensch und Medien. Philosophische und sozialwissenschaftliche Perspektiven, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 115-138.
- Schachtner, Christina (2011): »Das Soziale im Kontext digitaler Netzwerke: Auf den Spuren von Bruno Latour«, in: Hajo Greif/Matthias Werner (Hg.): Vernetzung als soziales und technisches Paradigma, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 79-100.
- Schachtner, Christina (2013): »Digital Media Evoking. Interactive Games in Virtual Space«, in: Subjectivity 6, 1, S. 33-54.
- Schachtner, Christina/Winker, Gabriele (Hg.) (2005): Virtuelle Räume – neue Öffentlichkeiten. Frauennetze im Internet, Frankfurt a.M./New York: Campus.
- Schelhowe, Heidi (1997): Das Medium aus der Maschine. Zur Metamorphose des Computers, Frankfurt a.M.: Campus.
- Schelhowe, Heidi (2007): Technologie, Imagination und Lernen. Grundlagen für Bildungsprozesse mit Digitalen Medien, Münster/New York/München/Berlin: Waxmann.
- Schirmacher, Frank (2009): Payback: Warum wir im Informationszeitalter gezwungen sind zu tun, was wir nicht tun wollen, und wie wir die Kontrolle über unser Denken zurückgewinnen, München: Blessing.
- Schmidt, Jan/Paus-Hasebrink, Ingrid/Hasebrink, Uwe (Hg.) (2009): Heranwachsen mit dem Social Web. Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen, Berlin: Vistas Verlag.
- Shell Deutschland Holding (Hg.) (2006): Jugend 2006. Eine pragmatische Generation unter Druck, Frankfurt a.M.: Fischer.
- Singer, Wolf (2003): »In der Bildung gilt: Je früher, desto besser«, in: Wolf Singer (Hg.): Ein neues Menschenbild, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 110-123.
- Spitzer, Manfred (2012): Digitale Demenz: Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen, München: Droemer.

- Strauss, Aselm L. (1991): Grundlagen qualitativer Sozialforschung, München: Fink.
- Strauss, Anselm L./Corbin, Juliet M. (1996): Grounded Theory: Grundlagen qualitativer Sozialforschung, Weinheim: Beltz.
- Sutter, Tilmann (1999): Systeme und Subjektstrukturen. Zur Konstitutions-
theorie des interaktionistischen Konstruktivismus, Opladen/Wiesbaden:
Westdeutscher Verlag.
- Turkle, Sherry (1984): Die Wunschmaschine. Der Computer als zweites
Ich, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Turkle, Sherry (1986): Die Wunschmaschine, Vom Entstehen der Compu-
terkultur, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Wardrip-Fruin, Noah/Montfort, Nick (2003): The New Media Reader.
Cambridge: MIT Press.
- Weizenbaum, Joseph (1977): Die Macht der Computer und die Ohnmacht
der Vernunft, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Welsch, Wolfgang (1990): »Identität im Übergang«, in: Wolfgang Welsch
(Hg.): Ästhetisches Denken, Stuttgart: Reclam, S. 168-200.
- Winker, Gabriele (2005): »Ko-Materialisierung von vergeschlechtlichten
Körpern und technisierten Artefakten: Der Fall Internet«, in: Maria
Funder/Steffen Dörhöfer/Christian Rauch (Hg.): Jenseits der
Geschlechterdifferenz? Geschlechterverhältnisse in der Informations-
und Wissensgesellschaft, München: Rainer Hampp Verlag, S. 157-178.
- Winker, Gabriele/Degele, Nina (2009): Intersektionalität. Zur Analyse so-
zialer Ungleichheit, Bielefeld: transcript.