

Dennis Nedbal

Arbeit und das
Smartphone-Dispositiv



Hamburger Papiere zur Designtheorie
und -forschung an der HFBK Hamburg

DENKEN ÜBER DESIGN

Dennis Nedbal

Arbeit und das
Smartphone-Dispositiv

Bachelor-Arbeit im Studienschwerpunkt Design

Betreuende Professor*innen:
Jesko Fezer, Dr. Michaela Ott

Reihenherausgeber:
Jesko Fezer, Dr. Friedrich von Borries
Gestaltungskonzept: Friederike Wolf
Umsetzung: Dennis Nedbal
Korrekturen: Esther Heltschl, Anna Manlig
Druck: Scharlau

material 383-28

Materialverlag – HFBK, Hamburg 2021

Hamburger Papiere zur Designtheorie
und -forschung an der HFBK Hamburg

Inhalt

6

Einleitung

8

Raumzeitlichkeit

14

Individualisierung und
Wertewandel

22

Plattformexkurse

28

Das digitalisierte Subjekt

35

Prothese

40

Fazit

Einleitung

„Die Bezeichnung ‚Handy‘ betont Verfügbarkeit. An dem Ort, an dem sich Körper und Hand befinden, dort ist auch das Handy. Signalisiert wird damit eine räumliche Dimension. Im Unterschied zum Wort ‚Smartphone‘. Es ruft zeitliche Aspekte auf, indem es eine mentale Eigenschaft für sich reklamiert.“¹

In der Betrachtung und Analyse eines Objekts lassen sich zunächst zwei Perspektiven einnehmen. Eine die sich der materiellen Dimension widmet, als dem zunächst Begreifbaren, der Ästhetik. Also dem, was ausgehend von der Oberfläche wahrgenommen und in Betrachtungen geteilt werden kann. Daneben existiert die Dimension des Immateriellen, des zunächst Verborgenen, welches erst unter Einsatz kognitiver Vermögen eine diskutierbare Form erhält. Dem Objekt steht das Subjekt gegenüber. Es betrachtet und benutzt, konsumiert und produziert. Es nimmt das Äußere körperlich und kognitiv wahr. Es steht im Kontext gesellschaftlicher, sozialer und kultureller Einflüsse.

Das Smartphone ist ein Arbeitsgerät. Es ist sowohl soziales und produktives Werkzeug als auch Konsumvermittler und Ressource. Als Objekt ist es eben an dieser Stelle besonders, an der es das Immaterielle beherbergt, produziert und wiedergibt. Es ist in seiner Funktion diversifiziert und damit potenziell universales Werkzeug. Die Sphären des Privaten und der Arbeit konvergieren darin. Es stellt sich die Frage, ob sich die raumzeitliche Abgrenzung des Lebens zur Arbeit, in ihrer sich steigernden Unschärfe, über die Ubiquität von Smartphones beschleunigt auflöst. Die Kybernetik scheint ein Gerät hervorgebracht zu haben, welches uns nicht nur als gesellschaftliche Entitäten kontrolliert und reguliert, sondern uns auch zur Teilhabe ermächtigt und zur Ökonomisierung zwingt. Seine Gestalt scheint ein Anästhetikum gegen die Erkenntnis der ihm zugrundeliegenden Macht-, Kontroll- und Ausbeutungsmechanismen zu sein.²

In der vorliegenden Arbeit sollen die Effekte auf die subjektiven Wahrnehmungen von Raum und Zeit untersucht werden, die dem Smartphone als Gerät der Arbeit und Sozialität zugeschrieben werden können.

1

Röller, Nils (2018). Zeitlichkeit aktualisiert. *Trost der Philosophie auf dem Smartphone*. In: Ruf, Oliver (Hg.). *Smartphone Ästhetik. Zur Philosophie und Gestaltung mobiler Medien* (S. 47-62). Bielefeld: transcript. S. 47

2

Colomina, Beatriz / Wigley Mark (2018). *Homo Smartphonensis. ARCH+ Datatopia* (234, S. 92-103). Berlin: ARCH+. S. 102

Raumzeitlichkeit

Das subjektiv Erlebte und Erfahrene ist aus menschlicher Perspektive eine Verkettung räumlicher und zeitlicher Wahrnehmungen. Sowohl Arbeitswelt als auch Lebenswelt werden durch diese subjektiv konstituiert, ebenso deren gesellschaftliche Stellung. Nach Habermas erscheinen *Arbeitswelt* und *Lebenswelt* als getrennte gesellschaftliche Teilsysteme, die auch von den Einzelnen als Verschiedene verstanden werden. Beide Welten sind jedoch für das Subjekt von sozialer Relevanz. Nun sind diese Welten in einer sich dauernd neu erfindenden hypertechnischen Moderne keine statischen, sondern äußerst dynamische Instanzen, die an ihre eigenen Grenzen gelangen, bis hin zu deren Divergenz. Unter dem Aspekt einer möglichen Überwältigung des sozialen Zusammenlebens durch eine Verlagerung der Arbeit³ sollen einerseits physisch verortbare Grenzen und andererseits die immaterielle Wahrnehmung der Zeitlichkeit der Arbeit im Verhältnis zum Leben untersucht werden.

Gerade in einer globalisierten Welt, in welcher Arbeitsplätze längst nicht mehr statisch lokalisierbar oder zeitlich deutlich beschrieben sind, in welcher zwischenmenschliche Beziehungen über Nationen und Kontinente hinweg aufrechterhalten werden und in welcher dem rasanten Fortschreiten technologischer Entwicklungen eine zunehmende lokale Ungerechtigkeit entgegensteht, scheint das organische Raum- und Zeiterleben abhanden zu kommen.⁴ Das gewohnte Verhältnis zwischen Raum und Zeit verändert sich, der Fortschritt beschleunigt sich und diese Beschleunigung wirkt sich auf unsere Teilhabevermögen und Subjektivierungsprozesse aus. Diesem Effekt legt Hartmut Rosa die Theorie der *sozialen Beschleunigung* zugrunde, sie beschreibt den sozialen Wandel im Zuge der Flexibilisierung des Lebens. Die *soziale Beschleunigung* „produziert neue Zeit- und Raumerfahrungen, neue Interaktionsmuster und neue Formen der Subjektivität, und in der Folge transformiert sie die Art und Weise, in der Menschen in die Welt *gestellt* oder *geworfen* sind – und die Art und Weise, in der sie sich in dieser Welt *bewegen* und *orientieren*.“⁵

Der Raum zieht sich zusammen, während die Zeit sich immer schneller zu bewegen scheint und zum knappen Gut wird. Der Raum verliert

mit sinkenden monetären und zeitlichen Kosten der Interlokalität und mit sinkenden Opportunitätskosten des Zugangs zu neuen Kommunikationstechnologien seine vorrangige Bedeutung. Die aktuelle Lokalität rückt zugunsten der räumlich gegebenen Infrastruktur in den Hintergrund. Die entstehende Hyperkonnektivität auf verschiedensten medialen wie auch strukturellen Ebenen wirkt sich auf die Subjektivierung aus. Die subjektive Orientierung an starken Wertungen und Lebensplänen aus der Moderne sieht Rosa abgelöst durch eine *situative Identität* nach dem Modell des *Wellenreitens*.⁶

Räumliche Grenzen

Das Bild einer Differenzierung zwischen Zuhause und Arbeitsplatz hat sich manifestiert. In der heutigen Gesellschaft scheinen sie raumzeitlich abgegrenzt definiert. Die Vermischung dieser Dimensionen wird einer Prekarisierung zugeschrieben, die auf dem Fortschreiten kapitalistischer Aneignungsprozesse beruht. Im Folgenden werden die unterschiedlichen Örtlichkeiten in ihrer gesellschaftlichen Konstitution und dieser zugrundeliegende soziale Vorstellungen und Ideale untersucht.

Dem Konzept der raumzeitlichen Grenze liegt eine vormals rationale Gesellschaft zugrunde. In der Moderne ergibt sich aus den Errungenschaften der Industrialisierung und den vorherrschenden Wertevorstellungen – Sinnstiftung, Sicherheit und Kontinuität – zumindest für männliche Arbeiter eine strikte Trennbarkeit zwischen Arbeitsplatz und Zuhause.⁷

Die normale Arbeit, normale Bezahlung und der normale Arbeitstag stellen in der Geschichte des Kapitalismus eine Ausnahme dar. Der Fordismus wird wohlwollend als das goldene Zeitalter sozialer Demokratie und gewerkschaftlicher Organisation – für eine Standardisierung der Arbeitsverhältnisse – betrachtet. Regulierte Formen zeitlicher Arbeitsorganisation (Acht-Stunden-Tag, Fünf-Tage-Woche) lassen darin die Unterscheidbarkeit zwischen Arbeitszeit und Freizeit möglich werden. Die Zeit außerhalb bezahlter Arbeit wird deren Ausgleich, zur Vorbereitungszeit für die Arbeit, zur Zeit der Nicht-Arbeit.⁸ Die männliche Dominanz in diesem System ist in die Orientierung am Modell der Familie eingeschrieben. Die Erfindung des Familienlohns lässt deutlich werden, wie diese Grundstruktur des rationalen Lebensnarrativs die geschlechterspezifische Teilung in produktive und reproduktive Arbeit verfestigt: die Freizeit (des Mannes) wird erst durch unbezahlte Hausarbeit möglich. Die Herausbildung des Wohlfahrtsstaats durch koloniale Formen der

Akkumulation, Krieg und Gewalt. Der Protektionismus der Sozialdemokratie durch nationalistische und sexistische Gesetze und Praktiken. Für die Frau ist jedoch weder eine räumliche noch eine zeitliche Trennung gegeben. Sie arbeitet zuhause, der vermeintlichen Räumlichkeit der Freizeit. Das Zuhause wird zum *Haushalt*, ein Begriff, der, skalierbar angewandt, durch souveräne und finanzielle räumliche Eingrenzung zu beschreiben ist. Angela Mitropolous sieht es gerade durch diesen „Grenzhaushalt“ ermöglicht, Grenzen zu entkommen und sie wiederherzustellen.⁹

Anhand von Familie und Arbeit lässt sich nach Rosa die Beschleunigung des sozialen Wandels in der Spätmoderne empirisch erfassen. Das Modell der Familie als Grundstruktur beschleunigt sich von generationenübergreifender Stabilität auf die Dauer einer individuellen Lebensspanne. Die innerfamiliäre Weitergabe von Berufen über Generationen wandelt sich zu immer kurzlebigeren Beschäftigungsverhältnissen. Die Stabilität vormals rigider Narrative des Lebens gerät ins Wanken. Die Verlässlichkeit von Erfahrungen und Erwartungen steht in Abhängigkeit zu einer sich beschleunigt wandelnden Gesellschaft.¹⁰

Die spätmoderne *Flucht aus der Fabrik* scheint einen Wandel zu bedingen, der sich in einer Ununterscheidbarkeit zwischen Arbeitsplatz und Zuhause verortet.¹¹ Beginnend in den 1970er Jahren, begegnen industrielle Großunternehmen Problemen des steigenden Wettbewerbs, interner Ineffizienz, veränderter Produktpräferenzen und nicht zuletzt der mit wachsendem Autonomieanspruch begründeten Unzufriedenheit vor allem qualifizierter Arbeitnehmer*innen mit einer Flexibilisierung der Arbeitszeiten in Form von neuen Schichtsystemen, Nacht- und Wochenendarbeit und dem Einsatz von Leiharbeiter*innen. Auffälliges Kennzeichen der globalisierten Arbeitsverhältnisse ist die Feminisierung der Arbeit, also das Verwischen der Definitionsgrenzen zwischen produktiver und reproduktiver Arbeit und die Ausdehnung kapitalistischer Produktion auf die Hervorbringung sozialer Beziehungen und Lebensformen unter struktureller Diskriminierung. Die Unterscheidbarkeit zwischen Arbeit und Nichtarbeit löst sich im Zuge des Zurücktretens materieller Produktion zu Gunsten affektiver und kognitiver Leistungen, ebenso wie die der Bio- und Soziotechnologien, auf.¹²

Mit den 1980er Jahren entstehen im Kontext einer Effektivierung durch flache Hierarchien und autonomes Arbeiten neue Formen der Arbeitsorganisation, welche projektorientiert und, entscheidend durch neue Informations- und Kommunikationstechnologien geprägt, letztlich die unternehmerische Verantwortung auf die Einzelnen abwälzen. Gerade mit der Expansion

der Dienstleistungsökonomie seit den 1950er Jahren und der damit verbundenen Integration von Frauen in den Arbeitsmarkt weitet sich die Flexibilisierung über Teilzeit-Arbeitsverhältnisse, ergebnisbasierter Produktivitätsbewertung und wissensbasierter Beschäftigungen in den Bereich des Privaten aus und wird zur Norm.¹³ Die räumliche Grenze wird hiermit eindeutig überschritten.

Das Subjekt

Die klassische Subjektphilosophie der frühen Moderne geht zunächst von der Grundannahme der Autonomie des Subjekts aus, welches sich selbst reflektiert, konstituiert oder verwirklicht und sieht in seinen mentalen und geistigen Qualitäten gewisse universelle Eigenschaften, wie etwa die der Vernunft, seine Rationalität, verortet. Dieser das (westliche) Denken, auch darüber was ein ‚Individuum‘ oder ‚Selbst‘ ist, prägende subjektphilosophische Diskurs gerät im Zuge des 19. Jahrhunderts in Kritik. Spätestens mit den Poststrukturalist*innen wird dem Subjekt seine Autonomie zugunsten seiner erkannten Abhängigkeit von gesellschaftlich-kulturellen Strukturen abgesprochen.

Das Subjekt wird dezentriert und als permanent unter sozial-kulturellen Bedingungen produziert betrachtet. Die Einzelnen unterliegen der Subjektivierung als stetigen Prozess und sind nicht ihres jeweiligen Kontextes zu entziehen. Sie werden zum Subjekt, sobald sie sich innerhalb einer kulturellen Ordnung als solches ‚anrufen‘ lassen und können in diesem Rahmen der Unterwerfung (vorgeblich) selbstbestimmt handeln. Subjekt meint aus postmoderner sozialwissenschaftlicher Sicht die gesamte ‚kulturelle Form‘, in der die einzelne Person zu einem gesellschaftlichen Wesen wird und welche sie selbst aufrecht erhält. Die Identität oder das Selbst hingegen ist als Selbstverstehen, Selbstinterpretation und Differenzierung zu einem kulturellen Anderen ein spezifischer Aspekt der durch ‚Körper, Psyche und implizitem Wissen‘ begründeten Subjektform.¹⁴

Die menschlichen Einzelnen sind, als unabgeschlossene dynamische Teilhabende an einer Gesellschaft, insofern Subjekte, als sie einerseits äußeren politischen, sozialen und kulturellen Einflüssen unterliegen und sich andererseits darin über unterschiedliche Teilhaben selbst verorten. Einerseits sind sie in teils unbekannte ‚bio- und sozio(techno)logische (Zwangs-)Vereinnahmungen‘ und Dispositive in der Gesellschaft eingebunden, andererseits ermächtigen sie sich innerhalb dieser über die (global unterschiedliche) Möglichkeit der Selbstbestimmung und Selbstwahl der Teilhaben – der gerade mit digitalen

Technologien erweiterten menschlichen Wirkmacht.¹⁵ Teilhaben, „die neue Subjektivierungen hervorbringen, uns zu Vielfachverortungen, Identitätsaufteilungen und Aufmerksamkeitssteuerungen veranlassen [...]“ verändern damit „[...] unsere affektiven, perzeptiven und kognitiven Vermögen [...]“.¹⁶

In dieser Ambivalenz zwischen passiver und aktiver, unfreiwilliger und gewünschter, jedoch nie von uns trennbarer Teilhaben lässt Michaela Ott vor allem deutlich werden, „dass die Bezeichnung Individuum – als Name für Ungeteiltes, Unveränderliches oder Unverwechselbares – weder menschlichen Subjektivierungen noch biologisch klassifizierten Einzelorganismen noch gesellschaftlichen Ensembles, Kulturen oder Einzelkunstwerken sinnvoll zugeschrieben werden kann“¹⁷ und setzt dieser den Begriff der *Dividuation* entgegen. Es ist somit festzustellen, dass das Subjekt nicht isoliert zu erfassen ist, als es von den zahllosen es umgebenden Einflüssen mitbegründet wird. Damit ist die Relation zwischen der Gesellschaft und ihren Teilhabenden längst nicht mehr binär zu unterscheiden.

<p>3 vgl. Geissler, Birgit (2002). "Der flexible Mensch": Eine These auf dem Prüfstand. In: Schnyder, Albert / Herfeldt, Matthias. <i>Der flexibilisierte Mensch. Sozialalmanach</i> (S. 57-71). Luzern: Caritas Verlag. S. 69f</p> <p>4 Ott, Michaela (2015). <i>Dividuationen. Theorien der Teilhabe</i>. Berlin: b_books. S. 278</p> <p>5 Rosa, Hartmut (2013). <i>Hartmut Rosa Beschleunigung und Entfremdung. Entwurf einer Kritischen Theorie spätmoderner Zeitlichkeit</i> (6. Auflage 2018). Berlin: Suhrkamp. S. 66</p> <p>6 vgl. ebd. S. 60-63</p>	<p>7 vgl. Geissler</p> <p>8 vgl. Mitropoulos, Angela (2005). Precari-us?. In: <i>transversal texts</i>, [online] https://transversal.at/transversal/0704/mitropoulos/en [1.11.2020]</p> <p>9 vgl. Mitropoulos, Angela (2011). Von der Prekarität zum Risikomanagement und darüber hinaus. In: <i>transversal texts</i>, [online] https://transversal.at/transversal/0811/mitropoulos/de [1.11.2020]</p> <p>10 vgl. Rosa S. 24ff</p>	<p>11 vgl. Mitropoulos 2011</p> <p>12 vgl. Ott S. 277</p> <p>13 vgl. Geissler</p> <p>14 Reckwitz, Andreas (2008). <i>Subjekt</i> (3. Auflage 2012). Bielefeld: Transcript. S. 9-17</p> <p>15 vgl. Ott S 17ff</p> <p>16 ebd. S. 161f</p> <p>17 ebd. S. 162</p>
--	---	---

Individualisierung und Wertewandel

Der Begriff der Individualisierung ist heute eng verbunden mit dem Imperativ eines *unternehmerischen Selbst*,¹⁸ welcher sich nicht nur auf die eigene Vermarktung im ökonomischen Sinne bezieht, sondern auch soziale Aspekte des Selbst-Werdens beinhaltet und damit als gesellschaftliches Wertemodell Subjektivierungsprozesse mitformt und produziert. Diese „maßlose Vermehrung von Subjektivierungsprozessen“¹⁹ ist angeleitet von kulturellen, ökonomischen und technologischen Entwicklungen der Moderne.

Moderne Rationalität

Die Moderne als Industriegesellschaft zeichnet sich wesentlich als eine – mit Kapitalisierung, Demokratisierung, Verwissenschaftlichung oder Urbanisierung einhergehende – „Gesellschaft der Gleichen, der rechtlichen Egalität und sozialen Gleichförmigkeit“ aus.²⁰ Gegenwärtig wird also weiterhin an einer Verwirklichung der Universalität vor dem Staat gearbeitet. Demgegenüber wird aus der von Industrialisierung und Globalisierung angeleiteten Uniformierung der Umwelt der Wunsch nach konstruierter Individualität wach. Dieser wachsende Anspruch der Gesellschaft zeigt sich im propagierten eigenverantwortlichen und autonomen Handeln, einem Wertewandel, dessen Ursprung in der historischen Romantik liegt und sich über die verschiedenen „künstlerisch-ästhetischen Gegenkulturen“²¹ vom 19. bis ins späte 20. Jahrhundert entwickelt. Die produktive kapitalistische Wirtschaft und der wissenschaftliche und technische Fortschritt stellen die Ressourcen bereit für die Glaubwürdigkeit einer politischen Umgestaltung der Gesellschaft und der individuellen Entscheidungsfreiheit.²² Die Autonomie in der Moderne ist das „Versprechen, dass die Gestalt unseres Lebens das Ergebnis kultureller, philosophischer, sozialer, ökologischer und religiöser Überzeugungen und Bestrebungen ist, und nicht ‚blinder‘ natürlicher, sozialer oder ökonomischer Einflüsse.“²³ Diesem phatischen Begriff der Individualisierung wird damit

ein Freiheitszugewinn der Einzelnen attribuiert, welcher schon früh in seiner Zweischneidigkeit kritisiert wird, was auf eine gewisse terminologische Unschärfe des Ungeteilten hindeutet.²⁴

Von der Moderne ausgehend ordnet Andreas Reckwitz jene äußeren Subjektivierungsprozesse der Standardisierung, Formalisierung und Universalisierung, also die formale Rationalisierung und Versachlichung der Gesellschaft, einer (sozialen) Logik des *Allgemeinen* zu.²⁵ Unter der Ausdifferenzierung gesellschaftlicher Teilbereiche, deren soziale Elemente stets neu rational *gemacht* werden, können Handlungsweisen normativ reguliert werden.²⁶ Sämtliche Elemente des Sozialen – Objekte, Subjekte, Räume, Zeiten und Kollektive – werden zum Gegenstand eines *doing generality*. Die Gesellschaft der Gleichen produziert das Streben nach Gleichheit.²⁷

Spätmoderne Selbstverwirklichung

In der Spätmoderne erscheint das Subjekt als Romantiker*in und Bourgeois*e zugleich; nach innen *orientiert*, an einer möglichst kreativen Verwirklichung des Selbst und nach außen *darstellend*, mit dem vergleichenden Blick in die Gesellschaft.²⁸ Das (romantische) Ideal der Selbstverwirklichung ist seit den 1970er Jahren in den Mainstream gewandert. Rationale Konventionen weichen der zwanghaften Möglichkeit, sich in allen Lebensbereichen, dem Privaten, dem Beruflichen oder dem Sozialen, selbst und orientiert am Selbst bestmöglich zu entfalten. „Das spätmoderne Subjekt will und soll sich selbst entfalten“²⁹. Anders als in der Logik des Allgemeinen werden Aktivitäten, Beschäftigungen und Beziehungen in ständigen Bewertungsprozessen auf emotionale Erfüllung und subjektive Sinnstiftung untersucht³⁰ und nicht (nur) in gesellschaftliche Normen evaluativ einsortiert. In dieser Logik des *Besonderen* sind es eben jene Umwertungsprozesse durch Valorisierungen, die den Einzelnen einen Status des Wertvollen, des Einzigartigen, des Außergewöhnlichen versprechen (oder absprechen).³¹ Das Ideal der Authentizität, also das Handeln einem ‚wahren Selbst‘ stimmig unterzuordnen, ist dabei Hauptkriterium.³² Das ‚Individuelle‘ in diesem Sinne erscheint gesellschaftlich gemacht, „mit Prozessen gesellschaftlicher Kulturalisierung und Affektintensivierung verknüpft“³³. Reckwitz bezeichnet den Prozess des Besonders-Werdens als Singularisierung und die Objekte, Subjekte und Kollektive damit als Singularitäten.

Das Allgemeine (die fordistische Zweckrationalität) rückt durch die zunehmende Kulturalisierung und Singularisierung in den Hintergrund. Es

wirkt dabei als Infrastruktur präformierend. Besonders zu sein erfordert ein hohes Maß an Kreativität. In der Arbeit wird das Besondere in der Erfüllung des *Selbst* gesucht, eine Beschäftigung mit dem Zweck, dem authentischen Ich zu entsprechen und die eigene Position in der Gesellschaft herauszustellen. Mit den steigenden kognitiven Anforderungen an die Arbeitnehmer*innen, sei es in der Fabrik, im Management oder im Dienstleistungssektor, wird die Kreativität zum Auszeichnungsmerkmal³⁴ und beschränkt sich damit nicht mehr auf eine Vorrangstellung der *creative economy*, sondern wird zum Imperativ.³⁵

Kreativität

Das Kreativitätsdispositiv wirkt sich nicht unbedingt direkt auf Subjektivierungsprozesse aus, sondern erst auf sämtliche Dispositive. Deren Reichweite und Funktion ist für die These, dass Kreativität selbst zum Dispositiv wird, zunächst zu befragen. Agamben erweitert den von Foucault's Machtheorie geprägten Begriff des Dispositivs, der die Gesamtheit von überwachenden Elementen in der Gesellschaft beschreibt. Als Dispositive werden von Agamben alle Instanzen benannt, die in irgendeiner Weise das Denken, die Handlungen oder das Verhalten von Subjekten beeinflussen. Nicht nur als Machtinstrumente benannte Elemente erheben sich über den Menschen, sondern jegliche alltägliche und gesellschaftliche Instanzen können als machtausübende Dispositive begriffen werden: Vom Kugelschreiber über den Wohnort bis hin zur Schulbildung. Der Effekt der zahlreichen Dispositive wirkt sich gleichermaßen eklatant auf Subjektivierungsprozesse aus, wie offensichtliche Machtstrukturen Teil dessen sind. „Deshalb entspricht dem maßlosen Anwachsen der Dispositive in unserer Zeit eine ebenso maßlose Vermehrung der Subjektivierungsprozesse. Das könnte den Eindruck erwecken, dass die Kategorie der Subjektivität zunehmend ins Wanken gerät und ihre Konsistenz verliert.“³⁶ So finden immer mehr technische – und mit ihnen auch kulturelle – Dispositive Einzug in die alltägliche Lebensrealität. Digitale Dispositive werden produziert, um dem Menschen die Teilhabe an sämtlichen kulturellen Dispositiven zu ermöglichen und über eine Vielfalt an Zugängen zu erleichtern, womit das schöpferische Potential der Individuen nach oben getrieben wird und sich dem spätmodernen Versprechen des Glücks angenähert wird. Andererseits sollte das Übermaß an Dispositiven auch eine Grundlage zum Prozess der Entfaltung eines freien Körpers ermöglichen. Diese spezielle Motivation hinter dem Fortschritt der technischen und digitalen Dispositive gibt diesen ihren besonderen Stellenwert für die Subjektivierungsprozesse.

Die eben genannten Ziele können aber in kapitalistischen Gesellschaftsstrukturen durch die reine Vermehrung von Dispositiven nicht erlangt werden, da diese Subjektivierungsprozesse wie auch Desubjektivierungsprozesse hervorbringen, was zu einem Zerreißen des Subjekts führt und so einer Hervorbringung von ‚glücklichen‘ Individuen entgegen wirkt. So wird nicht nur dauernd an der Neuerfindung von Dispositiven gearbeitet, sondern vorhandene Gegenstände, Handlungen oder Entscheidungen verwandeln sich in Dispositive, die der Singularisierung der Subjekte dient. Hinter jeder Entscheidung steckt die Arbeit an der eigenen kreativen Selbsterfindung und -abgrenzung. Ein allgemein geltendes Kreativitätsdispositiv valorisiert sämtliche Lebensumstände zu Werkzeugen der Konstruktion singulärer Subjekte. Hierbei finden sich die Dispositive in einer Ambivalenz zwischen Wertung und Entwertung.³⁷

Es ist also nicht nur so, dass Individuen die ganze Zeit von der *creative economy* umgeben werden und in Konfrontation gebracht werden, sondern sie unterliegen in ihrer Selbstkonstruktion dem Kreativitätsimperativ und der ganz persönliche Wunsch selbst kreativ zu sein wird durch die dauerhafte Konfrontation mit dem, was andere erschaffen haben, verstärkt. Die Affirmierung der Kreativität als treibende Kraft zur Produktion affektiver Reize erwächst aus einer rationalisierten supermodernen Gesellschaft, in der zielorientiertes, rationales Handeln zu dominieren scheint. Subjekte sehnen sich nach Reizen von emotionaler Reichweite und scheinen diese in ästhetischer Erfahrung zu finden. Diese Erfahrung kann nur durch kreatives Schaffen ermöglicht werden. Was hier mit Kreativität gemeint ist, beschreibt Andreas Reckwitz in einem Artikel zu seinem Buch „Die Erfindung der Kreativität“ folgendermaßen:

„Kreativität enthält in einem ersten Zugriff eine doppelte Bedeutung: Zum einen verweist sie auf die Fähigkeit und die Realität, dynamisch Neues hervorzubringen. Kreativität bevorzugt das Neue gegenüber dem Alten, das Abweichende gegenüber dem Standard, das Andere gegenüber dem Gleichen. Zum anderen impliziert Kreativität ein Modell des ›Schöpferischen‹, welches diese Tätigkeit des Neuen an die moderne Figur des Künstlers, an das Künstlerische und Ästhetische zurückbindet. Es geht um mehr als um eine rein technische Produktion von Neuartigem, vielmehr um die sinnliche und affektive Erregung durch dieses Neue in Permanenz. Es geht um eine entsprechende Modellierung des Individuums als schöpferisches Subjekt, die dem Künstler analog ist“³⁸

Es entsteht eine Affirmierung der Künstler*innenfigur, welcher der Mainstream nahe zu kommen versucht. Der Kreativitätsimperativ richtet sich auf die Rundumgestaltung der Subjekte, nicht etwa die Gestaltung von Produk-

ten, was in der Selbstdarstellung als Kreativsubjekt mündet: Von Arbeitsplatz über Kleidungsstil bis hin zur Beziehungsform unterliegt alles dem Kreativitätsdispositiv. Das Neue wird gegenüber dem Alten genauso wie das Besondere dem Gewöhnlichem bevorzugt, hierbei geht es „nicht mehr primär um politische Revolutionen oder technischen Fortschritt, sondern um ästhetische Reize – ob in Bezug auf Waren und Dienstleistungen, Kunstwerke, urbane Erfahrungen, Medienangebote, berufliche Herausforderungen, politische Impulse – oder andere Subjekte“³⁹. Subjekte, die als kreativ bewertet werden sind also ebenjene, die aus dem Alten Neues schöpfen, es ist also in der Neu-Schöpfung immer Altes zu finden. So ist die Kreativität als *Valorisierungsfaktor* eine extrem fragile Wertigkeit.⁴⁰

Durch die Unterordnung der Subjektivierungsprozesse unter das Kreativitätsdispositiv werden sämtliche Sphären ebenjenem unterzogen, was bedeutet, dass das Kreativitätsdispositiv alle möglichen anderen Dispositive beherrscht. Dispositive einer sich gegen die Gesellschaft lehnenen Gruppierung der Künstler werden von dem Mainstream übernommen. Dies bedeutet aber auch, dass sich viele wirtschaftliche Big Player diesem Kreativitätswunsch annehmen und das Kreativitätsdispositiv förmlich (im doppelten Sinne) vermarkten. Einerseits wächst aus der Kommodifizierung des Kreativitätsdispositivs die Creative Economy. Andererseits ist der kreative Prozess selbst mit einem unternehmerischen Prozess vergleichbar.⁴¹

Es entsteht eine sinnlich erfahrbare Ästhetik des Neuartigen, die sich auf alle möglichen Sphären ausbreitet: „Immer geht es darum, sich ästhetisch wieder und wieder anregen zu lassen und ästhetisch produktiv zu sein“⁴²

Prekarität

Das stete Neuerfinden und Umgestalten des Selbst wird zur Selbstausschöpfung. Der Selbstbestimmtheit steht die Selbstoptimierung mit dem „[...] Zwang zu allseitiger Informierung, zu fortgesetztem Kompetenzzuwachs und zu gesteigerter Teilhabe an verschiedenen Wirklichkeitsdimensionen [...]“⁴³ gegenüber. Die proklamierte Autonomie der Subjekte der Arbeit „verzahnt Produktion und Reproduktion, Intimität und Abstammung, die Räume von Arbeit und Leben, Lebenszeit und Arbeitszeit ineinander.“⁴⁴ Es scheint ein Trend prekärer Arbeitsverhältnisse zu entstehen, der dem wachsenden Bedürfnis der subjektiven Selbstverwirklichung über ein erfüllendes Arbeitsleben entgegen zeigt. Der Ursprung der Prekarität lässt sich schon deutlich früher, in der Abhängig-

keit des Lebens Einzelner von ihrer Erwerbsarbeit und damit dem Kapital, verorten: „[P]recarious work has been a more or less constant feature of domestic work, retail, ‚hospitality‘, agriculture, sex work and the building industry, [...]“ sowie in zeitlichen und finanziellen Arrangements vornehmlich weiblicher Beschäftigungsverhältnisse.⁴⁵ Angela Mitropolous beschreibt Prekarität als (neue) kapitalistische Norm:

„Um es deutlich zu sagen: Die verschiedenen sozialen Bewegungen, die Migrationsbewegungen und die Flucht aus Fabrik und Kernfamilie zwangen die KapitalistInnen, sich auf Prekarisierung zu verlegen, um die Akkumulation und den Zwang zu Disziplin und Kontrolle zu erneuern. Die Geschichte prekärer Arbeit – eigentlich die Geschichte des Kapitalismus – ist eine Geschichte der Einsetzung, der Überschreitung und Neuerrichtung von Grenzen; es ist die Geschichte der von der Kapitalakkumulation geforderten Organisation, Verschiebung und Inwertsetzung von Krise und Risiko.“⁴⁶

Projekt

Nicht nur das Leben, sondern auch die Arbeit werden unter „[...] zeitlicher und quantitativer Optimierung des Dividuationsprozesses“⁴⁷ zum *Projekt*. Das Selbst ist im dauerhaften Prozess des Werdens und über unterschiedlichste (Zwangs)Teilhabe darin nur bedingt bestimmt. Life-long-learning verdrängt klassisch manifestierte Ausbildungsnarrative, rigide Beschäftigungsverhältnisse weichen flexiblen Anstellungen, Freelance- und Outsourcing-Modellen oder gar der Abschaffung der Arbeiterschaft. Dieses Wellenreiten wird zum Mainstreamsport, während in der Ökonomie, nebst Vereinnahmung des Kulturellen, neue Formen der Organisation und Beschäftigung aufkommen, die den Wellengang mitbestimmen.

- 18
vgl. Bröckling, Ulrich (2007).
Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform (5. Auflage 2013). Frankfurt: Suhrkamp
- 19
Agamben, Giorgio (2008). *Was ist ein Dispositiv?* Zürich-Berlin: Diaphanes. S. 27
- 20
Reckwitz, Andreas (2017). *Die Gesellschaft der Singularitäten*. Berlin: Suhrkamp. S. 45
- 21
ebd. S. 286
- 22
vgl. Rosa S. 115
- 23
ebd. S. 117
- 24
vgl. Ott S. 38-44
- 25
vgl. Reckwitz 2017 S. 15
- 26
vgl. ebd. S. 31-33
- 27
vgl. ebd. S. 37-46
- 28
vgl. Reckwitz, Andreas (2019). *Das Ende der Illusionen. Politik, Ökonomie und Kultur in der Spätmoderne* (3. Auflage 2019). Berlin: Suhrkamp. S. 216
- 29
ebd. S. 213 29
- 30
vgl. ebd. S. 213
- 31
vgl. Reckwitz 2017 S. 66
- 32
vgl. Reckwitz 2019 S. 214
- 33
Reckwitz 2017 S. 17
- 34
vgl. Florida, Richard (2012). *The Rise of the Creative Class Revisited*. New York: Basic Books. S. 31
- 35
vgl. Raunig, Gerald (2013). *Factories of Knowledge. Industries of Creativity*. Los Angeles: Semiotexte. S. 102
- 36
Agamben S. 27
- 37
vgl. Reckwitz 2017 S. 142f
- 38
Reckwitz, Andreas (2013). Die Erfindung der Kreativität. In: *Kulturpolitische Mitteilungen Nr.141*
- 39
Reckwitz, Andreas (2012). *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*. Berlin: Suhrkamp. S. 25
- 40
vgl. Bröckling S. 156
- 41
vgl. ebd.
- 42
Reckwitz 2012 S. 26
- 43
Ott S. 156
- 44
Mitropolous 2011
- 45
vgl. Mitropolous 2005
- 46
Mitropolous 2011
- 47
Ott S. 257



Unternehmen, die sich über die Möglichkeit der globalen Vernetzung dezentralisieren, organisieren sich in Projekten und setzen damit die zeitlichen und räumlichen Rahmen für die flexible Formation der Arbeitenden. Als „dividuelle Konfigurationen auf Zeit“ verändern sie die persönliche Identifikation in der affektiven Verbindung mit der Arbeit.⁴⁸

Mit dem technologischen Fortschritt verschiebt sich das Verhältnis der materiellen zur immateriellen Produktion. Sie basiert zunehmend auf kognitiven, wissensbasierten Fähigkeiten, die geistige Arbeit wird zur Produktivkraft. Die Produktion verschwindet dabei nicht, sie zerstreut sich global und entfremdet die Arbeitskraft weiter in ihrem Bezug zum physischen Endprodukt. Die Flexibilisierung in diesem Sinne bedingt Migrationsbewegungen und damit transnationale, transkulturelle, kurzlebige und sich stetig ändernde Sozialitäten und führt mit der Möglichkeit der virtuellen Kommunikation zu einer vom Ort teils gelösten Identität der Einzelnen.⁴⁹ Die materielle Produktion wandert in die gedankliche Peripherie eines hoch technologisierten Teils der Welt.

Informationen rücken ins Zentrum der Gesellschaftstheorien, welche Wissen, Netzwerke oder Überwachung konzeptualisieren. Mit unterschiedlichen Modifikatoren werden dem Kapitalismus in verschiedenen Theorien teils radikale Veränderungen in der Art und Weise der Kommodifizierung attribuiert.⁵⁰ Die Kapitalismen scheinen Daten über Informationstechnologien für ihre Gewinnmaximierung in neuen Modi der Ausbeutung zu instrumentalisieren. Dabei stellt sich die Frage, in welcher Form diese darin auftauchen, ob Daten etwa zur Ware eines neuen Wirtschaftssystems werden, die Effizienz bestimmter Geschäftsmodelle steigern oder diese gerade erst ermöglichen. Außerdem ist fraglich, ob Daten tatsächlich immateriell sind, verbrauchen Smartphones, Computer oder Rechenzentren (data centres) allein enorme Mengen an Energie.

Nicht nur Energie muss produziert werden, sondern auch die einzelnen Aktanten des Netzwerks und das Netzwerk selbst. Die Produktion von Daten materialisiert sich in Rechenzentren wie in den Devices des *internet of*

things, in deren Produktion in ‚Billiglohnländern‘ wie deren Vermüllung des globalen Südens.

„At the level of labor needed to sustain the material infrastructure of the Internet, scholars argue that exploitation and alienation happen because audience’s work on digital media is alienated from itself, and from the tools, products and objects of labor“⁵¹

Die Infrastruktur des Web 2.0 geht über den Abbau seltener Erden, die Weiterverarbeitung der Rohstoffe und die ausgelagerte Produktion in Ländern fernab der verantwortlichen Unternehmenssitz. Sie spannt sich mit Überseekabeln und drahtlosen Sattelitenverbindungen um den Globus, während nur Ihre Knotenpunkte und Rechenzentren in Form von Funkeinrichtungen und Black Boxes⁵² architektonisch verkörpert erscheinen. Sie zeichnet eine Datenlandschaft ambivalenter Sichtbarkeiten.

Es existiert damit eine physische Ebene, die das Verwalten digitaler Informationen ubiquitär und für sämtliche Akteure ermöglicht. Einvernehmlich lässt sich feststellen, dass die Unternehmen Informationen in ihre Geschäftsmodelle integriert haben. Der Zugang zu Daten wird damit zum entscheidenden Faktor. Unternehmen im digitalen Zeitalter verwerten, als vernetzte Agglomerate verschiedenster Produktionsweisen, im Kern gesammelte und strukturierte Daten. Sie entfernen sich vom Modell der ressourceneffizienten Produktion und verlagern ihr Wirtschaften auf das Schaffen eines privatisierten, proprietären Marktes.⁵³ Auf langfristige, aber auch ephemere Zeiträume angelegt streben sie Monopolstellungen an. Die vormals in der Marktkonkurrenz verfolgte Produktivität weicht der Bindung an das „Produkt“ über Abhängigkeiten innerhalb digitaler Plattformen. Plattformen sind digitale Infrastrukturen, welche zunächst zwischen verschiedenen *User*innen*, den Produzent*innen und Konsument*innen, vermittelnd agieren.⁵⁴

Philipp Staab vergleicht in seiner Theorie des *digitalen Kapitalismus* diese Wirtschaftsstruktur mit dem Merkantilismus des 17. Jahrhunderts. Im Gegensatz zur Kontrolle durch den Staat sieht er diese allerdings den Plattformunternehmen inhärent. Sie kontrollieren die Informationen durch die digitale Überwachung von Konsument*innen und Produzent*innen und damit den Zugang zum Markt, sie kontrollieren den Preis und nicht zuletzt die angebotenen Leistungen an sich.⁵⁵

Ein Unternehmen wie Amazon baut nicht grundlegend darauf, sich am freien Markt über die beste Leistung zu profilieren, sondern im Kern auf

die Unumgänglichkeit an diesem teilzunehmen. Niedrigste Preise, schnellste Lieferung, bester Service, größte Produktauswahl oder höchster Komfort sind dabei zwar Attribute der Abgrenzung zur Konkurrenz, um einen möglichst großen Markt zu erschaffen, sie sind jedoch ebenso als Investment zu betrachten, auch auf Kosten jahrelanger Negativumsätze. Eben sofern der Markt wächst und die Attraktivität für potenzielle Teilhabende gesteigert wird. Die Konsument*innen scheinen in diesem System zunächst zu profitieren, sind es doch die Produzent*innen, die sich zunehmend zur Teilnahme und damit zur kontrollierten Ausbeutung durch die Unternehmen gezwungen sehen.

Informationsproduktionen – prädiktive Konsumverhalten, soziokulturelle Persönlichkeitsprofile, raumzeitliche Bewegungsmuster, psychoanalytische Verhaltensvorhersagen – sind auf dieser Ebene des Endverbrauchs leicht als modifizierte Werbemethoden zur Konsumsteigerung misszuverstehen. Ebenso erscheinen die gesammelten Daten kommodifizierbar, schließlich ist allen Wirtschaftenden ein großes Interesse an der Erforschung und positiven Beeinflussung ihres Marktes wenigstens zu unterstellen.

Nick Srnicek beschreibt in seinem Buch „Plattform Capitalism“ fünf Arten von Plattformen. Zunächst setzen *Advertising Platforms* gewissermaßen den Grundstein für die Folgenden. Sie basieren auf dem Modell einer massiven Anzahl an User*innen, über deren Nutzung der Plattformen (bspw. Facebook) Datenmodelle zur gezielten Platzierung von Werbung Dritter erstellt werden. Die Aufmerksamkeit wird damit zur entscheidenden Ressource. Auf einer ähnlich fassbaren Ebene befinden sich *Product* und *Lean Platforms*. Produktplattformen wie Netflix verleihen ihre Waren statt sie zu verkaufen. Dabei geht es den Unternehmen darum, die Zeitspanne des Verbrauchens in Abonnements, Wartungs- oder Markenabhängigkeiten möglichst zu verlängern, um währenddessen die gesammelten Daten zur Verbesserung der Produkte oder Dienstleistungen zu verwerten. Lean Platforms wie Airbnb unterscheiden sich dahingehend, dass sie hauptsächlich auf den Besitz materiellen Kapitals verzichten und ihren Fokus auf die Software und Analyse der Daten richten.⁵⁶

Ein Großteil dieser Plattformen ist sichtbarer Bestandteil unserer heutigen Formen des Konsums während *Cloud Platforms* im Hintergrund wirken. Sie stellen die Systeme und Dienstleistungen zur Verfügung, die erst benötigt werden, um die enormen Mengen an Daten zu extrahieren und nutzbar zu machen. Damit machen sie es Unternehmen möglich, einen Großteil ihrer IT Abteilungen auszulagern und bringen sich gleichzeitig in die Position, ihre eigenen technischen Entwicklungen für andere zu kommodifizieren.

Die Plattform Amazon Web Services (AWS), ursprünglich entwickelt, um die immer komplexer werdenden Logistiken des Unternehmens zu bewältigen, bietet heute On-Demand Leistungen von Datenanalytik über Cloud-Computing bis zur Infrastruktur zur Kontrolle von Satelliten an.

Die Organisation der Arbeit als Projekt eignet sich das ihr räumlich Entgegengesetzte an. Die Vernetzung ergibt sowohl globalräumliche Verschiebungen materieller Produktion als auch Entgrenzungen des Öffentlichen vom Privaten. Was Harald Trapp als *Projektraum* betitelt, ist eine Vermischung von Arbeitsplatz und Ort der Freizeit. Büros werden wie Wohnzimmer eingerichtet, während der Wohnraum zuhause notwendigerweise das Büro integriert.⁵⁷ Digitale Geräte scheinen eine neue Tür zum Zuhause zu öffnen.⁵⁸ Die Telearbeit ist Paradebeispiel digital geförderter Mechanismen der Flexibilisierung. Die räumliche Verteilung, die sich aus internationaler Zusammenarbeit, Kurzzeitschäftigungen und Projektarbeit ergibt, wird mit mit Devices und Software überwunden.

Die Organisation der Arbeit in Lean Platforms, also die maximale Auslagerung, vor allem physischer Produktionsmittel, findet zum Großteil im öffentlichen Raum statt. In der *Gig Economy* wird dieser neben Gerätschaften wie privaten Smartphones und Fahrzeugen materieller Teil der unternehmerischen Infrastruktur. Dies hat offensichtliche und versteckte Auswirkungen auf den Raum. Einerseits werden öffentliche Plätze zu Pausenräumen, Lieferwegen oder Abstellorten, auf Kosten der Beschäftigten und der restlichen Bevölkerung. Andererseits wird der physische Raum um digitale Interpretationen erweitert, da er, für die effiziente Navigation und Überwachung digitalisiert, von der Software verwaltet wird.⁵⁹ Neue Karten, die algorithmisiert in Zonen unterteilt werden, verändern letztlich die menschliche Raumwahrnehmung.⁶⁰

Die (Nicht-)Angestellten der Plattformen führen nicht nur ihre offensichtliche Tätigkeit aus, beispielsweise als Uber-Fahrer*in Menschen an deren gewünschten Zielort zu bringen, sondern sind ebenso in die Produktion der Effektivierungsprozesse miteingebunden. Uber sammelt teils kontinuierlich im Hintergrund Daten aller User*innen der App, der Fahrenden als Produzent*innen wie auch der Gefahrenen als Konsument*innen. Das daraus generierte Wissen darüber, wann Fahrende Pause machen, wie lange sie arbeiten oder wann sie nicht arbeiten, welche Gewohnheiten sie verfolgen, also über welche Abkürzungen sie möglicherweise vorgegebene Strukturen umgehen, ist Instrument der Kontrolle über die Arbeit.

Das Digitale eröffnet virtuelle Räume, die zunächst nicht von Arbeit bestimmt zu sein scheinen. Das Internet wird anfangs als kollektiver Freiraum

unter Allmendenostalgie betrachtet. Dem lässt sich schon mit der Tatsache entgegen, dass es neben weiteren Technologien, die unsere digitale Kommunikation und Navigation erst möglich machen, eine Entwicklung des Militärs ist und in Abhängigkeit von dessen Infrastruktur aus der Geheimhaltung entlassen wurde. Bereits darin lassen sich Tendenzen eines wirtschaftlichen Interesses und der Möglichkeit zu Kontrolle ablesen. Angesichts einer sich maßlos steigernden Konnektivität finden wir uns gleichzeitig und permanent in verschiedenste soziale Strukturen eingebunden, welche sich darin zunehmend virtuell verkörpern. Was trotz steigenden Bewusstseins über die ökonomischen Hintergründe als Freizeitaktivität gelesen werden könnte,⁶¹ ist im Anbetracht informationsbasierter Geschäftsmodelle zunehmend als unsichtbare Arbeit zu bewerten. Die Aufmerksamkeit der User*innen sozialer Medien und digitaler Konsumformate wird als Sendezeit verkauft und gleichzeitig produktiv analysiert wiederverwertet, um Werbung gezielt platzieren zu können.

Die subjektive Aufmerksamkeit wird also in der ästhetischen Sozialität im doppelten Sinne kommerzialisiert.⁶²

48
vgl. Ott S. 272

49
vgl. ebd.

50
vgl. Wark, Mckenzie (2019). *Capital is dead. Is this something worse?*. London: Verso

51
Ringer, Ailesa Lynn / Briziarelli, Marco (2016). The Ambivalent Spectacle: A Critical Inquiry on Web2.0 Media and Alienation. In: *New Proposals: Journal of Marxism and Interdisciplinary Inquiry Vol. 9* (S. 38-48). S. 44f

52
vgl. Galloway, Alexander R. (2018). Informatic Brutalism. In: Ring, Annie / Steiner, Henriette / Veel, Kristin. *Architecture and Control* (S. 11-25).

53
vgl. Staab, Philipp (2020). *The crises of digital capitalism*. [online] https://youtu.be/fj_c6pgpP98 [1.11.2020]

54
vgl. Srnicek, Nick (2017). *Platform Capitalism*. Cambridge: Polity Press. S. 43

55
vgl. Staab

56
vgl. Srnicek S. 50-80

57
vgl. Trapp, Harald (2020). "Spielraum". *Interaktiver Vortrag in drei Teilen*. Vortrag im Rahmen einer vom "Studio Experimentelle Design" Veranstaltungsreihe.

58
vgl. Yun, Haejung / Kettinger, William J. / Lee, Choong C. (2012). A New Open Door: The Smartphone's Impact on Work-to-Life Conflict, Stress, and Resistance. In: *International Journal of Electronic Commerce* (S. 121-152)

59
vgl. Trapp, Harald (2018). Gig Space. Die Gig-Ökonomie ist Teil einer neuen Form des Kapitalismus, die auf Internet-Plattformen beruht. *ARCH+ Posthumane Architektur* (236, S. 93-112). Berlin: ARCH+

60
vgl. Ahlert, Moritz (2018). Googles individuelle Karten als Grundlage einer digitalen Kontrollgesellschaft. *ARCH+ Datatopia* (234, S. 126-133). Berlin: ARCH+

61
vgl. Pfannebecker, Marielle (2020). *Work Want Work. Labour and desire at the end of capitalism*. London: Zed Books. S. 71

62
vgl. Reckwitz 2018

Das digitalisierte Subjekt

User*innen benutzen, konsumieren und produzieren zugleich. „[T]his type of Internet usage is productive consumption or prosumption in the sense that it creates value and a commodity that is sold.“⁶³ Eine Unterscheidung der Einzelnen zwischen Arbeit und Nicht-Arbeit wird schwer möglich. Sie entwickeln sich von *prosumers*⁶⁴ zu *prod-users*⁶⁵. (Digitale) Medien sind Teil der Produktion, Verteilung und Konsumtion von kulturellen Kommoditäten und – über ihre Rolle als Kulturvermittlerinnen – von Idealen, Werten und Überzeugungen. In der Ambivalenz zwischen kreativ subjektivem Ausdruck als freiwillige Produktion und der damit verbundenen unsichtbaren und unbezahlten Dimension der Arbeit wird eine Entfremdung des Subjekts von der Arbeit deutlich.⁶⁶

Spielraum

„[T]he spread of colonisation of life by work, or what Michael Hardt calls the break-down of ‚the *division between culture and economy*‘ has also arrived in what some of us still get to experience as free time, online and elsewhere.“⁶⁷ Diese Art der digitalen Arbeit wird als free-labour mit marxistischen Ansätzen der Entfremdung kontextualisiert. Sie tarnt sich als Spiel, die Aktivität der Freizeit, des Privaten und Öffentlichen, welches eigentlich der Beschäftigung in Fabrik oder Büro entgegengesetzt ist. Das Spiel wird zu einer Form der Wertextraktion, aber auch zur neuen Ideologie der Unternehmensführung.⁶⁸ Der *Spielraum* nach Harald Trapp⁶⁹ ist dem Konzept des debordschen Spektakels nahe. Er manifestiert sich physisch wie virtuell, in Bürospielplätzen, der Gamification von Arbeitszielen und nicht zuletzt in digitalen Medien. In diesem Zusammenhang wird von *play labour (playbour)* gesprochen.⁷⁰ Über das Spiel verschiebt sich die raumzeitliche Verortbarkeit der Arbeit. Symbolisierungen werden zur Ware der kulturellen Produktion, welche eng verbunden mit der Produktion des Selbst steht und damit auch Modi der Ermächtigung beinhaltet.

„Time can no longer be clearly assigned according to dual parameters like work and leisure, production and reproduction, employment and unemployment, but is striated and smoothed beyond these designations. At the same time, the whole of time is fragmented and hierarchized in many different temporalities that cause all earlier forms of striating time to become frayed“⁷¹

Vor allem in der Allgegenwärtigkeit digitaler Arbeits-, Teilhabe-, und Konsumgeräte wird die Unterscheidbarkeit zwischen Arbeitszeit und Lebenszeit erschwert. Die Zeitlichkeiten von Produktion und Konsumtion kollidieren in digitalen Medien. Das Einüben neuer Kommunikations- und Wahrnehmungsformen wirkt sich auch auf das Verhältnis zu dem, was als Arbeit und zu dem, was als privat betrachtet und erfasst wird, aus.

Die Geschwindigkeit des eigenen Handelns, für das Selbst, im Beruf und in der Familie, unterliegt einer Logik des Wettbewerbs der Selbstunternehmer*innen und ist entscheidend für die soziale Anerkennung. Um eine bessere Position in der Gesellschaft zu erlangen, reicht das positionelle *Sein* nicht mehr aus und wird um den zeitlichen Faktor der *Performanz* erweitert.⁷² Die „Beschleunigungsmaschine“ wird nun über die Träume, Ziele und Lebenspläne der Einzelnen am Laufen gehalten. Die autonome Selbstbestimmung wird zum individuellen Konkurrenzvermögen.⁷³

User*in werden

Die digitalisierte Präsentation des Selbst über zweidimensionale kuratierte Darstellungen basiert auf dem Konzept des Profils. Subjekte sind einem „Profilierungszwang“⁷⁴ ausgesetzt. Einerseits unterliegen sie den Informationsakkumulationen in Form automatisierter digitaler Profile seitens der Unternehmen, andererseits sollen und wollen sie der Norm des Besonderen entsprechen ohne konformistisch zu sein. Diese Art und Weise der Subjektivierung deutlich differenzierter, als Massenphänomen hochgradig vernetzter, doch regulierter Subjekte wird als Prozess des *becoming-user* beschrieben.⁷⁵

Hartmut Rosa sieht in den Verpflichtungen der Akteure zu ethischen Vorstellungen der Selbstbestimmung und der gleichzeitigen systematischen Unterwanderung ihres Handelns durch strukturelle Bedingungen einen Zustand der sozialen Entfremdung, im Sinne einer Verzerrung des Verhältnisses zwischen Welt und Selbst, ein freiwilliges Handeln gegen den eigentlichen Willen.⁷⁶

Affekt & Emotion

In digitalen Medien spitzen sich die Valorisierungsprozesse, die Abhängigkeiten der Einzelnen von diesen und die Arbeit an der eigenen Identität, eines als authentisch, als besonders erscheinenden Selbst zu. Durch die Macht der zweidimensionalen Darstellung des Selbst und die rationale Übermittlung dieser in Form von Daten, schwindet in der Kommunikation die affektive und emotionale Erfahrbarkeit. Hieraus entsteht auf der Oberfläche eine Sehnsucht nach Innerlichkeit. Die Einzelnen richten sich an ihren emotionalen Verkettungen aus, basierend auf der Bewertung des eigenen Erlebten und Erfahrenen, des Handelns und des Seins, in Abhängigkeit zur persönlichen und gesellschaftlichen Vorstellung des Ganzen.

Mit der Konzentration auf das „Sein“ strebt das spätmoderne Subjekt in jedem Moment nach dem Positiven. Das eigene Handeln wird nicht mehr rational emotionslos, sondern nach Art und Weise der subjektiven Affizierung betrachtet.⁷⁷ Emotionen sind Teil der subjektiven Bewertung und wirtschaftlichen Verwertung sozialen Handelns. Gerade in der Formung, Bildung und Erhaltung von zwischenmenschlichen Beziehungen ist die emotionale und affektive Arbeit nicht zu missachten. Nach der freudschen Psychoanalyse beschreibt Eva Illouz Emotionen als in gesellschaftlicher Relation, nach moralischen und idealistischen Vorstellungen bewertet. Die Vorstellungen von Kreativität und Selbstverwirklichung (deren Vermögen mit Gesundheit gleichgesetzt wird) konvergieren gerade unter liberalen Konventionen immer deutlicher. Die (Un)Möglichkeit der Selbstverwirklichung wird damit zur kulturellen Kategorie, welche das Selbst in seiner Differenz zur Norm bewertet.⁷⁸ Das vermeintlich Differente ist schon in Beobachtungen der Natur nicht als stetig different zu fassen. Sowohl aus biologischer als auch (sozio-)technologischer Perspektive finden sich Gemeinsamkeiten der Subjekte, welche im Unbewussten von außen doch alle respektiv beeinflussen. Die digitalen Technologien vereinen bewusste und unbewusste Teilhaben in einem reziproken Verhältnis zwischen Produzent*innen und Publikum als Prozesse der Subjektivierung.⁷⁹

In einer *Rhetorik des Müssens* als entscheidenden Aspekt des produktiven Selbst-Werdens scheint die Zeit zur Ressource zu werden. Die Menschen finden fast nie die Zeit das zu tun, was sie tun wollen. Sie entfremden sich von sich selbst, indem sie nicht die Zeit finden, sich ausreichend mit ihrem Handeln auseinanderzusetzen. Sie suchen die Ablenkung, die schnelle Befriedigung schlägt rational die sich nur langfristig erfüllende. Die Suche nach dem Neuen

verspricht Außergewöhnlichkeit. Es stellt sich ein subjektives Gefühl der Zeitknappheit zugunsten gesteigerter potenzieller Fähigkeiten, Optionen und Möglichkeiten ein.⁸⁰ Dies führt zu einer von Affizierungen bestimmten Ökonomie des Wettbewerbs der Performanzen.

Interaktion & Profil

Herkömmliche physische Begegnungen werden digitalisiert, die Interaktionen technologisiert. In einer Analyse der Nutzung von Online-Dating-Plattformen beschreibt Eva Illouz deren Technologie als eine „which disembodies encounters, makes them pure psychological events, and textualizes subjectivity.“⁸¹ Symbolisierungen, ob körperlicher oder bildgebender Natur führen nach der Psychoanalyse zu einer grundlegenden Gespaltenheit und Subjektiviertheit des Menschen.⁸² Kognitive, text- und bildbasierte Wahrnehmungen beeinflussen das Wesen der Interaktion. Während der romantischen Imagination noch Idealisierung, Körperreaktion und Verständnis der Anderen zugrundeliegen, basiert die Imagination im Digitalen auf dem Profil, auf Kategorien und Erkenntnissen, nicht auf den Sinnen.⁸³ Auf Dating-Plattformen verspricht die schnelle affektive Bewertung warenartiger Profilsammlungen Produktivität in der Emotionsökonomie der User*innen. Solch eher konsumeristische als partizipative Verhalten führen zu einer Rationalisierung des Zwischenmenschlichen. In diesem Sinne beschreibt Emma Dowling den Prozess der Singularisierung als „Erlernen eines emotionalen Bewusstseins und die Entwicklung gesünderer Beziehungen. [...] Ein sauberes gepflegtes Selbst vernetzt sich mit anderen, um möglichst viel von ihnen zu bekommen und um mit ihrer Hilfe zu tun, zu fühlen und zu erleben und mit ihrer Hilfe zu sein und zu werden.“⁸⁴ Im Zuge der Verbreitung medialer Symbolisierungen und weiter ganz besonders durch digitale Medien wird das Subjekt durch zahllose weitere Teilhaben mitkonstruiert und dementsprechend dividuiert. Profile ermöglichen die digitale Teilhabe, geben jedoch auch den rationalen Rahmen der Darstellungsform vor, der Prozesse der Affizierung einschränkt.

„Weitergehend ließe sich freilich noch einmal betonen, dass wir nicht nur sprachlich auf Andere verwiesen und dadurch notwendig entfremdet sind. Vielmehr lässt sich kein starker Begriff des Individuums angesichts unserer Vielfachverflechtung in geistige und materiale Prozesse und angesichts unserer Vielfachentfremdung aufrechterhalten.“⁸⁵

Im Gegensatz zu analogen Medien sind Digitale prozessual, nicht statisch. Die Zeitlichkeit bestimmt den Umgang. Über Gleichzeitigkeit, Novitätsorientierung und Aktualisierung steht der Moment im Fokus kultureller Produktion und Konsumtion.⁸⁶ Dabei ändert sich das Verhältnis der erlebten zur erinnerten Zeit, also der Zeitwahrnehmung im Moment zu jener in der Retrospektive. Im Analogen erscheint das Erleben entweder kürzer oder länger als die Erinnerung daran. Im Wartezimmer scheint die Zeit still zu stehen, während sich danach kaum daran erinnert werden kann. Ereignisreiche Tage hingegen vergehen schnell, hinterlassen in Relation dazu aber viele Erinnerungen. Hartmut Rosa sieht in der Einschränkung der sinnlichen und körperlichen Wahrnehmung und der Dekontextualisiertheit des eigenen Lebens in digitalen Medien ein kurz/kurz Muster entstehen. Die stundenweise Rezeption sozialer Medien beispielsweise hinterlässt im Nachhinein oft das Gefühl, die aufgewandte Zeit wäre verschwunden. Während sich unsere Aufmerksamkeitsspanne verkürzt wird uns die Zeit fremd.⁸⁷

Digitale Kommunikation ermöglicht es, ununterbrochen mit der Arbeit verbunden zu bleiben. Über die Möglichkeit der asynchronen Interaktion, durch die dauerhafte Verfügbarkeit von Text-, Sprach- oder Bildnachrichten, Online-Lehrvorträgen und Literatur oder dem Zugang zu Wissen im Allgemeinen operiert das Smartphone unter dem Paradigma des Aufschubs, der raumzeitlichen Entkoppelung gewöhnlicher Rezeption.⁸⁸

Die Macht, die eigenen Emotionen stets ins positive Licht zu rücken, ist entscheidend für die psychophysische Gesundheit der Einzelnen. Eine zerrissene Affektkultur zwischen einerseits sehr positiven und andererseits massiv negativen und aggressiven Affizierungen produziert auf ihrer Schattenseite Aufmerksamkeitsverlierer*innen.⁸⁹

Die zeitliche Synchronisation birgt jedoch nicht nur die Gefahr einer sozialen Entfremdung, wie es Rosa beschreibt. Die verschiedenen Zeitachsen (global) verstreuter Örtlichkeiten können im digitalen Raum synchronisiert werden. Gewissermaßen entwickelt sich eine Zone einer (abstrakten) Gleichberechtigung, eines horizontalen Netzwerks. Das Scheitern an Singularitätsansprüchen seitens der Gesellschaft bedeutet nicht das Herausfallen aus dieser. Der Zugang zu digitalen Medien und deren Nutzung ermöglichen die subjektive und kollektive Artikulation und Formierung. Sie stellen einen virtuellen Raum für Auseinandersetzungen bereit, der neben der Produktion auch Handlung ermöglicht und dem zumindest teilweise erweiterte Demokratisierungen zuzuschreiben sind.⁹⁰ Diese gewonnene Handlungsmacht, derer wir mitunter durch das Smartphone allgegenwärtig vermögen, kann auch als

gewonnene Freiheit verstanden werden.⁹¹

Das Digitale fördert eine Kombinatorik, die ständig Neuigkeit über ein Verstehen außerhalb der jeweiligen Kontexte generiert, welches erst über Formen der Abstraktion möglich wird. In einem neuen Alphabet der Bilder, der Zeichen und Kodierungen entstehen neue Wahrnehmungsformen,⁹² die uns nicht nur fremd sind, sondern uns ebenso durch Aneignung ermächtigen können.

63 Fuchs, Christian (2014). <i>Digital labour and Karl Marx</i> . New York: Routledge. S 246	72 vgl. Rosa S. 84ff	83 vgl. Illouz S. 98
64 vgl. Lovink, Geert (2012). What is the social in social media? In: <i>e-flux</i> [online] https://www.e-flux.com/journal/40/60272/what-is-the-social-in-social-media/ [1.11.2020]	73 vgl. ebd. S. 118f	84 Dowling, Emma (2017). Preis der Liebesmüh. Die politische Ökonomie der Identität. In Vanecek, Jana (Hg.). <i>Ökologien der Sorge</i> (S. 123-126). Wien: transversal texts. S. 132
65 vgl. Bruns, Axel (2009). Vom Prosumer zum Producer: Ein neues Verständnis nutzergesteuerter Inhaltserstellung. In: <i>Produsage</i> [online] http://produsage.org/node/55 [1.11.2020]	74 Reckwitz 2017 S. 266	85 Ott S. 93
66 vgl. Ringer/Briziarelli S. 41-44	75 vgl. Lovink, Geert (2019). <i>Sad by Design. On Platform Nihilism</i> . [ebook] London: Pluto Press. K. 2	86 vgl. Reckwitz 2017 S 241f
67 Pffannebecker S. 88	76 vgl. Rosa S. 120	87 vgl. Rosa S. 136-140
68 vgl. Fuchs	77 vgl. Reckwitz 2019 S. 215	88 vgl. Röller S. 55
69 vgl. Trapp 2020	78 vgl. Illouz, Eva (2007). <i>Cold Intimacies: The Making of Emotional Capitalism</i> . Cambridge: Polity Press. S. 40-73	89 vgl. Reckwitz 2017
70 vgl. Fuchs S. 124	79 vgl. Ott S. 162	90 vgl. Ott S. 35f
71 Raunig S. 102f	80 vgl. Rosa S. 129-134	91 vgl. ebd. S. 32
	81 Illouz 2007 S. 97	92 vgl. Daston, Lorraine (2019). <i>Evolution and Language: What are the Alphabets of Intelligence and Quo Vadis Intelligence?</i> [online] https://www.hkw.de/en/app/mediathek/video/71166 [1.11.2020]

Prothese

Im Folgenden wird das Smartphone als kleinster Aktant im Netz der neuen Arbeitsformen untersucht. Es funktioniert als Minicomputer und bildet eine Schnittstelle zur Akkumulation von Arbeit. Als Symbol steht es für den größten universellen Fortschritt, der Form und Funktion in maximalem Ausmaß, höchster Effizienz und Wertschöpfung in einem Objekt vereint. Ist das Smartphone bloßes Produkt gesteigerter Effizienzbedürfnisse, also als Werkzeug zu verstehen, oder ist es selbst Vermittler in Subjektivierungsprozessen?

In seiner Bezeichnung als ‚smart‘ lässt es vermuten, dass es nicht als einfaches Gerät zur Erweiterung körperlicher Fähigkeiten zu betrachten ist, sondern selbst zu agieren vermag. Potenziell wird es Teil der kognitiven Vermögen und wirkt subjektivierend als dividuelles Gerät der mobilen Vielfachteilhaben. Die Unterscheidung des Raumes als Form der äußeren und der Zeit als Form der inneren Erfahrung scheint sich im Smartphone zu verflechten.⁹³

Das Smartphone ist das Medium, worüber in digitalen Interpretationen des Raums navigiert werden kann, da es im realen physischen die anderen Räume erst (definit) sichtbar und damit erfahrbar macht. Die eigene Situiertheit wird multidimensional. Die Funktion der Kamera, und damit die einer neuen Wahrnehmungsform, wandelt sich vom statisch Dynamischen zum kontinuierlich Streamenden. Die Wahrnehmungen dividuieren sich in multiplen Perspektiven, Gleichzeitigkeiten vermischen sich mit Vergangenheiten und prediktiven Modellierungen. Raum in diesem Sinne bezieht sich nicht nur auf das Örtliche, sondern insbesondere auf das Soziale. Das Smartphone synchronisiert die verschiedenen Zeitlichkeiten der Teilhabenden in dauerhafter Verfügbarkeit. Das Internet universalisiert als globales Netz, bringt jedoch auch gewisse Kommunikationsgemeinschaften, digitale Neo-Gemeinschaften hervor, kann also kollektive Identität stiften.⁹⁴ „Die Ko-Präsenz, die das Smartphone vermittelt, lässt sich als Manifestation des In-Relation-Seins unter der gegenwärtigen technologischen Bedingung verstehen“⁹⁵ Wir erfahren unsere Verbundenheit als allgegenwärtig und durch die Benutzung technologischer Werkzeuge ermöglicht und moderiert.

Menschen erscheinen in ihren körperlichen Fähigkeiten zunehmend als mangelhaft. Gerade mit der sozialen Beschleunigung ergeben sich neue zeitliche Grenzen, die es zu überwinden gilt. Digitale Technologien und die Verlagerung der physischen hin zur virtuellen Interaktion über digitale Medien entspringen diesem Anspruch. Damit bedingt auch das Smartphone eine raumzeitliche Wahrnehmungsverschiebung.

Dinglichkeit

Nach Hartmut Rosa erliegt der Bezug des Selbst zu den singularisierten Dingen der Wegwerfgesellschaft. In ihrer Kurzweiligkeit durch die ständige Neuerfindung der dinglichen Beziehungen bleiben sie uns fremd. Die gewohnte Aneignung der Dinge über die direkte Erfahrung scheint in Folge der beschleunigten Innovation entwertet. „Tatsächlich, so meine ich, sind die Dinge, mit denen wir leben und arbeiten, immer auch bedeutsam für unsere individuelle Identität.“⁹⁶ Während Smartphones oberflächlich betrachtet über die Ästhetik, die von Nutzungsprofilen gefilterten Inhalte und die unterschiedlichsten Kombinationen von Anwendungen auf die Einzelnen angepasst werden, entstammen sie jedoch denselben Fabriken, kommunizieren über dieselbe Infrastruktur und sind im digitalen Netz mit zahlreichen Anderen verwoben. Insbesondere Smartphones sind Geräte, die in sich unterschiedliche Geräte vereinen. Sie sind durch diverse Nutzungsweisen geteilt. Sie beziehen sich auf unterschiedliche Sinne, erlauben das Produzieren und Konsumieren von audiovisuellen Darstellungen und vernetzen sich über verschiedene Funktechnologien mit anderen. Sie sind individuelle Objekte, die nahezu eigenständig aus dem Hintergrund heraus agieren und über zweidimensionale visuelle Benutzeroberflächen, Sprachsteuerung und anderen Sensoren die Brücke vom Analogen ins Digitale zu schlagen versuchen. Das Display erhält eine taktile Sensorik, ähnlich derer einer Hand, welche über Streich- und Wischbewegungen auf der gläsernen Oberfläche mit dem User-Interface auf der anderen Seite in Verbindung tritt. Die komplexen Vorgänge darunter bleiben jedoch schwer nachzuvollziehen.

Funktionalität

Die Funktion digitaler Maschinen beruht auf der Imitation dessen, was schon vorhanden war (turing imitation game, pattern recognition, neural network training). Die Kreativität jedoch scheint den Menschen spezifisch zugeschrieben, während den Maschinen ihre determinierte Nutzbarkeit zu unterstellen ist. In Untersuchungen des ‚Handelns‘ künstlicher Intelligenzen wird deutlich, dass digitale Technologien, die abhängig vom menschlichen Schaffen bleiben, das menschliche reproduzieren. Begreift man eine künstliche Intelligenz als Werkzeug, beispielsweise in der Produktion ‚künstlicher Kunst‘, welches einem Pinsel recht ähnlich ist, lässt sich die Technologie in diesem Fall ebenso prothetisch wie die des Pinsels beschreiben. Eine Verlängerung des Körpers, die es ermöglicht, in einem bestimmten materiellen Kontext anders, das Vermögen der Finger erweiternd, agieren zu können. Der Unterschied besteht jedoch in dem subjektiven Vermögen, die innere Funktion des Werkzeugs zu verstehen. Der Pinsel nimmt die Farbe auf, verhält sich je nach Anpressdruck oder Winkel unterschiedlich, malt, kleckert oder tropft, kann gereinigt werden oder vertrocknet. All jene Eigenschaften lassen sich, ohne über die jeweiligen physikalischen Grundlagen Bescheid zu wissen, doch offensichtlich verstehen, während die technologische Architektur eines neuronalen Netzwerks jedoch hochkomplex ist. Zwar lassen sich Funktionsweisen darin nachvollziehen, diese bleiben in der reinen Nutzung, über Dateneingabe, Parametereinstellungen und Ergebnisausgabe, also ohne den Pinsel selbst hergestellt zu haben, jedoch zunächst verborgen. „Users negotiate with interfaces, computations and controls. But these surfaces hide the functionality beneath, meaning that they can never interact directly enough to understand.“⁹⁷

Verbindung

„Interfaces sind Schnittstellen zwischen menschlichen und technischen Entitäten. Sie vermitteln und übersetzen zwischen Mensch und Gerät, zwischen Gerät und Gerät oder zwischen Hardware und Software.“ Isabell Otto sieht neben der räumlich haptischen Dimension in den „Begegnungszonen im Dazwischen“ prozessual gesehen eine entscheidende zeitliche Markierung der Dazwischenkünfte.⁹⁸ Raumzeitliche Schnittstellen vermitteln Interaktion, sie verbinden User*innen mit einem Gerät, aber auch untereinander über die

Geräte. Das Geschehen der Vermittlung wird somit zum Prozess des Interfacing.⁹⁹ 2004 beschreibt Wendy Chun („software as ideology“) Computer, in ihrer Kombination von Software und Hardware, bspw. die Produktion von User*innen der Hardware durch die Betriebssysteme, als „ideology machines“. (Software erfüllt damit jegliche Definition von Ideologie, von „false consciousness“ (Zizek) bis zur Representation der imaginären Relation der Individuen zu ihren realen Existenzbedingungen)¹⁰⁰

Die kreative Freiheit des selbstgesteuerten Agierens unterliegt der regulativen Harmonisierung der unterschiedlichen Bedürfnisse von User*innen und Unternehmen. Das Interfacing ist also in seiner vermittelnden Rolle zwischen unterschiedlichen Wahrnehmungen, Verständnissen, Räumlichkeiten und Zeitlichkeiten als Prozess der Mediation zu verstehen. Gesellschaftliche Teilhaben und Subjektivierungen über digitale Medien sind damit technologischen und ökonomischen Machtkonstellationen ausgesetzt. „Jedes Interfacing geschieht unter dem Preis der Zurichtung, Einpassung oder Einspannung der zu synchronisierenden Entitäten.“¹⁰¹

Mit der Ökonomisierung der Informationen kombiniert sich dieses eingeschränkte Verständnis mit der Unmöglichkeit, die von den Unternehmen gesteuerten Prozesse zu beeinflussen. Dieser Verhinderung einer dynamischen Interaktion mit den Informationen, die aus dem eigenen Handeln heraus entstehen, lässt sich ein Verlust der subjektiven Handlungsmacht unterstellen.¹⁰² Wie der Pinsel lassen sich digitale Technologien demnach kreativ einsetzen, ohne sie umfänglich zu verstehen oder gar ihre inhärenten Kontrollmechanismen umgehen zu können, die Möglichkeiten bleiben allerdings beschränkt.

Aus dieser Begrenzung des potenziell Möglichen im Bezug auf die mediale Funktion von Smartphones folgert Nils Rölller, „dass die Ästhetik des Smartphones Fragen der Rezeption von bereits Produziertem stellt und nicht Fragen der Produktion.“¹⁰³ Damit stehen die digitalen Medien im Fokus der eigentlichen Materialität. Sie symbolisieren das Gemeinsame im Zweidimensionalen, welches gleichermaßen verbindend wie trennend dazwischen tritt. „Was das Interface symbolisiert, ist, dieser Denk- und Beschreibungsweise folgend, das verbindend-trennende ›Mit‹ des Mit-Seins in einer Smartphone-Gemeinschaft, die medialen Relationen einer Teilhabe an technosozialen Vorgängen“.¹⁰⁴ Medien beeinflussen das menschliche Selbst, bilden aber auch „Verlängerungen“ des menschlichen Körpers,¹⁰⁵ indem sie dessen Fähigkeiten erweitern. So lassen sie sich als Prothesen beschreiben, sind sie doch dem Körper in ihrer Materialität fremd. Das Smartphone materialisiert Medien in seiner Funktion als Schnittstelle, indem es soziale Erwartungen auslöst, die

Subjektivität in zweidimensionale Symbolisierungen abstrahiert und gleichzeitig die technische Grundlage der dauerhaften kommunikativen Verbundenheit bildet.¹⁰⁶ Die Medien werden mobil. Geert Lovink sieht soziale Medien zur Ideologie werden, besonders indem sie Medien, Kultur und Identitätskomplexe mit selbstunternehmerischen Werten zu einer „ever-growing cultural performance“ verbinden.¹⁰⁷ Das Smartphone ist damit der materielle Auswuchs medialer und gesellschaftlicher Dispositive, ein Werkzeug der sozialen Performanz und der ökonomischen Ausbeutung. Es ist Dispositiv und „ideology machine“ zugleich.

93 vgl. Rölller S. 48	98 vgl. Otto S. 109	104 Otto 112f
94 vgl. Reckwitz 2017	99 vgl. ebd. S. 109f	105 vgl. McLuhan, Marshall (1964). <i>Understanding Media. The extension of man.</i> (2001) New York: Routledge
95 Otto, Isabell (2018). Interfacing als Prozess der Teilhabe. Zur Ästhetik von Smartphone-Gemeinschaften am Beispiel von Snapchat. In: Ruf, Oliver (Hg.). <i>Smartphone Ästhetik. Zur Philosophie und Gestaltung mobiler Medien</i> (S. 105-122). Bielefeld: transcript. S. 112	100 vgl. Lovink 2019 K. 2	106 vgl. Ruf, Oliver (2018). Smartphone-Theorie. Eine medienästhetische Perspektive. In: Ruf, Oliver (Hg.). <i>Smartphone Ästhetik. Zur Philosophie und Gestaltung mobiler Medien</i> (S. 15-32). Bielefeld: transcript. S. 23f
96 Rosa S. 125	101 Otto S. 119	107 vgl. Lovink 2019 K. 2
97 Lovink 2019 K. 2	102 Hegelich, Simon (2019). <i>Mensch - Kunst - Maschine.</i> [online] https://youtu.be/y1ZwMdpplFQ [1.11.2020]	
	103 Rölller S. 59	

Fazit

Neue Formen der Kommunikation, der Verbundenheit und der Organisation verändern das, was vormals auf physischer Interaktion beruhte. Seit den Anfängen der Mobiltelefonie ist es nun potenziert möglich, dezentralisiert zu arbeiten. Über Emails und Organisationssoftware wird auch asynchrones Arbeiten möglich, während darin in unterschiedlichem Ausmaß zwischenmenschliche Begegnungen digitalisiert werden und damit zu einer sozialen Entfremdung beitragen. Trotzdem lassen sich darin entscheidende Momente der Ermächtigung finden, die innerhalb des gesetzten Rahmens neue Freiheiten entstehen lassen.

Smartphones unterliegen der Abhängigkeit menschlicher Interaktion und ihrer Programmierung. Gleichzeitig treiben sie menschliche Akteure in die Abhängigkeit ihrer physischen Präsenz und bilden damit eine Pforte zu einem riesigen, noch zu begreifenden, digitalen Netzwerk.

Im Bezug auf die menschliche Arbeit sind diese abstrahierten, sich gegenseitig bedingenden Heteronomien von eklatanter Bedeutung. Neue Arbeitsfelder und -formen stehen in einem reziproken Verhältnis zu der fortschreitenden Produktion technologischer Neuerfindungen und Weiterentwicklungen. Über Apps und digitale Plattformen werden nicht nur verstärkt prekarierte Beschäftigungen möglich, sondern auch die Tätigkeiten selbst entfremdet. Sie bestimmen, wie gearbeitet wird, abstrahieren die Arbeit im Prozess der Vereinfachung und ermöglichen zuletzt neue Formen der Kontrolle. Smartphones sind Teil einer Beschleunigung, die Entschleunigung verspricht.

So ist das Smartphone als das über sämtliche Dispositive wachende, zentrale Dispositiv einer dynamischen Subjektivität der Spätmoderne zu begreifen. Auch wenn der Zuwachs an Möglichkeiten für das Subjekt weiter steigt und Prozesse eigentlich vereinfacht werden sollen, kommt es auf der affektiven Ebene zum rasenden Stillstand. Die Zwischenräume, die Erfassung des Raumes als Ganzes wird stumm, entemotionalisiert in der sozialen Beschleunigung.¹⁰⁸ Arbeitswelt und Lebenswelt werden entgrenzt. Zuletzt

wird die Selbstkonstitution rationalisiert. Die Entemotionalisierung des Zwischenmenschlichen wird um die digitale Transparenz ergänzt und durchdringt förmlich das Subjekt. Da alles in Form von Informationen verwertet wird, findet sich die organische menschliche Dynamik in Subjektivierungsprozessen statisch aufgezeichnet. Das aktuelle Sein unterliegt dem Spektakulären, überwacht und gezeichnet von ubiquitärer Algorithmisierung. Das Smartphone ist Teil der subjektiven Dividuiertheit. Seine Gestalt verändert uns und formt unsere Wahrnehmungen, es macht uns blind vor dem Ausmaß seiner Strukturimmanenz.¹⁰⁹

„I think that such cynicism is what Adorno had in mind when he suggested that in contemporary culture, consumers feel compelled to buy and use advertising products even though, and at the very moment, they see through them.“¹¹⁰

108
vgl. Rosa S 123f

109
vgl. Colomina S. 102

110
Illouz S. 89

A

Agamben, Giorgio (2008). *Was ist ein Dispositiv?* Zürich-Berlin: Diaphanes

Ahlert, Moritz (2018). Googles dividuelle Karten als Grundlage einer digitalen Kontrollgesellschaft. *ARCH+ Dataopia* (234, S. 126-133). Berlin: ARCH+

B

Brockling, Ulrich (2007). *Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform* (5. Auflage 2013). Frankfurt: Suhrkamp

Bruns, Axel (2009). Vom Prosumer zum Produser: Ein neues Verständnis nutzergesteuerter Inhaltserschaffung. In: *Produsage* [online] <http://produsage.org/node/55> [1.11.2020]

C

Colomina, Beatriz / Wigley Mark (2018). Homo Smartphonensis. *ARCH+ Dataopia* (234, S. 92-103). Berlin: ARCH+

D

Daston, Lorraine (2019). *Evolution and Language: What are the Alphabets of Intelligence and Quo Vadis Intelligence?* [online] <https://www.hkw.de/en/app/mediathek/video/71166> [1.11.2020]

Downing, Emma (2017). Preis der Liebesmüh. Die politische Ökonomie der Identität. In Vanecek, Jana (Hg.). *Ökologien der Sorge* (S. 123-126). Wien: transversal texts

F

Florida, Richard (2012). *The Rise of the Creative Class Revisited*. New York: Basic Books

Fuchs, Christian (2014). *Digital labour and Karl Marx*. New York: Routledge

G

Galloway, Alexander R. (2018). Informatic Brutalism. In: Ring, Annie / Steiner, Henriette / Veel, Kristin. *Architecture and Control* (S. 11-25).

Geissler, Birgit (2002). "Der flexible Mensch": Eine These auf dem Prüfstand. In: Schnyder, Albert / Herfeldt, Matthias. *Der flexibilisierte Mensch. Sozialalmanach* (S. 57-71). Luzern: Caritas Verlag

H

Heglich, Simon (2019). *Mensch - Kunst - Maschine*. [online] <https://youtu.be/y1ZwMdpiFQ> [1.11.2020]

I

Illouz, Eva (2007). *Cold Intimacies: The Making of Emotional Capitalism*. Cambridge: Polity Press

L

Lovink, Geert (2012). What is the social in social media? In: *e-flux* [online] <https://www.e-flux.com/journal/40/60272/what-is-the-social-in-social-media/> [1.11.2020]

Lovink, Geert (2019). *Sad by Design. On Platform Nihilism*. [ebook] London: Pluto Press

M

McLuhan, Marshall (1964). *Understanding Media. The extension of man*. (2001) New York: Routledge

Mitropoulos, Angela (2005). Precari-us?. In: *transversal texts*, [online] <https://transversal.at/transversal/0704/mitropoulos/en> [1.11.2020]

Mitropoulos, Angela (2011). Von der Prekarität zum Risikomanagement und darüber hinaus. In: *transversal texts*, [online] <https://transversal.at/transversal/0811/mitropoulos/de> [1.11.2020]

O

Ott, Michaela (2015). *Dividuationen. Theorien der Teilhabe*. Berlin: b_books

Otto, Isabell (2018). Interfacing als Prozess der Teilhabe. Zur Ästhetik von Smartphone-Gemeinschaften am Beispiel von Snapchat. In: Ruf, Oliver (Hg.). *Smartphone Ästhetik. Zur Philosophie und Gestaltung mobiler Medien* (S. 105-122). Bielefeld: transcript

P

Pfannebecker, Marielle (2020). *Work Want Work. Labour and desire at the end of capitalism*. London: Zed Books

R

Raunig, Gerald (2013). *Factories of Knowledge. Industries of creativity*. Los Angeles: Semiotexte

Reckwitz, Andreas (2008). *Subjekt* (3. Auflage 2012). Bielefeld: Transcript

Reckwitz, Andreas (2012). *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*. Berlin: Suhrkamp

Reckwitz, Andreas (2013). Die Erfindung der Kreativität. In: *Kulturpolitische Mitteilungen Nr.141*

Reckwitz, Andreas (2017). *Die Gesellschaft der Singularitäten*. Berlin: Suhrkamp

Reckwitz, Andreas (2018). *Design im Kreativitätsdispositiv. Studienhefte Problemorientiertes Design 6*. Hamburg: adocs

Reckwitz, Andreas (2019). *Das Ende der Illusionen. Politik, Ökonomie und Kultur in der Spätmoderne* (3. Auflage 2019). Berlin: Suhrkamp

Ringer, Ailesha Lynn / Briziarelli, Marco (2016). The Ambivalent Spectacle: A Critical Inquiry on Web2.0 Media and Alienation. In: *New Proposals: Journal of Marxism and Interdisciplinary Inquiry Vol. 9* (S. 38-48).

Rosa, Hartmut (2013). *Hartmut Rosa Beschleunigung und Entfremdung. Entwurf einer Kritischen Theorie spätmoderner Zeitlichkeit* (6. Auflage 2018). Berlin: Suhrkamp

Röllner, Nils (2018). Zeitlichkeit aktualisiert. Trost der Philosophie auf dem Smartphone. In: Ruf, Oliver (Hg.). *Smartphone Ästhetik. Zur Philosophie und Gestaltung mobiler Medien* (S. 47-62). Bielefeld: transcript

Ruf, Oliver (2018). Smartphone-Theorie. Eine medienästhetische Perspektive. In: Ruf, Oliver (Hg.). *Smartphone Ästhetik. Zur Philosophie und Gestaltung mobiler Medien* (S. 15-32). Bielefeld: transcript

S

Srnicek, Nick (2017). *Platform Capitalism*. Cambridge: Polity Press

Staab, Philipp (2020). *The crises of digital capitalism*. [online] https://youtu.be/ji_c6pgpP98 [1.11.2020]

T

Trapp, Harald (2018). Gig Space. Die Gig-Ökonomie ist Teil einer neuen Form des Kapitalismus, die auf Internet-Plattformen beruht. *ARCH+ Posthumane Architektur* (236, S. 93-112). Berlin: ARCH+

Trapp, Harald (2020). "Spielraum". *Interaktiver Vortrag in drei Teilen*. Vortrag im Rahmen einer vom "Studio Experimentelle Design" Veranstaltungsreihe.

W

Wark, McKenzie (2019). *Capital is dead. Is this something worse?*. London: Verso

Y

Yun, Haejung / Kettinger, William J. / Lee, Choong C. (2012). A New Open Door: The Smartphone's Impact on Work-to-Life Conflict, Stress, and Resistance. In: *International Journal of Electronic Commerce* (S. 121-152)

