

Teilen und Herrschen

Apprich, Clemens

Published in:
International Review of Information Ethics (IRIE)

Publication date:
2011

Document Version
Verlags-PDF (auch: Version of Record)

[Link to publication](#)

Citation for pulished version (APA):
Apprich, C. (2011). Teilen und Herrschen: Die "digitale Stadt" als Vorläuferin heutiger Medienpraxen. *International Review of Information Ethics (IRIE)*, (Vol. 15), 33-40. <http://www.i-r-i-e.net/inhalt/015/015-Apprich.pdf>

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Clemens Apprich:

Teilen und Herrschen: Die „digitale Stadt“ als Vorläuferin heutiger Medienpraxen

Abstract:

The beginning of the 1990s saw the rise of critical interest in examining the promises and risks posed by newly built network technologies in Europe. A key role within these discussions was played by the newly founded "Digital Cities", whose stated goal was to provide the necessary infrastructure for self-governed communities. Not only was the shared use of technological infrastructure crucial to the invention of new forms of organization, interaction and participation, but also the active sharing of common goals and interests. For this reason the idea of the digital city with its virtual communities helped to implement new technologies by providing the necessary metaphors in order to translate technological developments into social practices. Hence, many of the technologies that make up Web 2.0 emerged in the 1990s, and with them also emerged the idea of social media, user-generated content or participatory platforms. By retracing the threads of current practices of sharing back into the early days of network building, the aim of this article is to critically examine new forms of network-based subjectivation which produce specific concepts of subjectivity within the digital environment.

Agenda:

Communities of Practice	34
Digitale Städte	35
Vernetztes Individuum	38
Conclusio.....	39

Author:

MMag. Clemens Apprich

- Leuphana Universität, Scharnhorststraße 1, 21335 Lüneburg, Deutschland
- ✉ clemens.apprich@leuphana.de
- Relevant Publications:
 - Clemens Apprich, Felix Stalder (Hrsg.): Vergessene Zukunft. Radikale Netzkulturen in Europa. Bielefeld, transcript, 2011
 - Reading the Digital City: New political technologies in the Network Society. In: Accoustic Space Journal. Issue no. 10. Riga, Liepaja University 2011
 - Stadt am Netz – Inszenierungen digitaler Gemeinschaften. In: Innerhofer, Roland/Rothe, Katja/Harrasser, Karin (Hrsg.): Das Mögliche regieren. Gouvernementalität in der Literatur- und Kulturanalyse. Bielefeld, transcript 2011. S. 249-270
 - It's the community, stupid! Urbane Regierungstechniken der Selbstverwaltung. In: Becker, Konrad/Wassermair, Martin (Hrsg.): Phantom Kulturstadt. Texte zur Zukunft der Kulturpolitik II. Wien, Löcker 2009. S. 244-250
 - Urban Heterotopia: Zoning Digital Space. In: Freedman, Lauren (Hrsg.): In/visibility: Perspectives on Inclusion and Exclusion. Junior Visiting Fellows' Conference, Vol. XXVI. Wien, IWM 2009. Veröffentlicht unter: http://www.iwm.at/index.php?option=com_content&task=view&id=116&Itemid=183

In jüngster Zeit lassen sich bemerkenswerte Umbrüche in der informationellen Landschaft erkennen: Seien es die aktuellen Wahrheitsspiele im Umfeld von WikiLeaks, die Fragen der Suche, der Klassifizierung und des Zugangs zu Information in der Auseinandersetzung mit und um Google, oder die Rekonstruktion des Sozialen durch Online-Plattformen wie Facebook; die neuen Netzwerktechnologien und die mit ihnen verbundenen Praxen stehen heute im Zentrum unserer digitalen Lebenswelt. Die Auseinandersetzungen um ethische Grundsätze betreffen dabei nicht alleine rechtsstaatliche Regulierungen des Internet, sondern führen zunehmend zu einer allgemeinen Diskussion über soziale, kulturelle und politische Werte in einer vernetzten Umgebung. Insbesondere Fragen des Teilens sind in den letzten Jahren in den Mittelpunkt der Debatten gerückt, zumal neue Voraussetzungen für die Produktion, Zirkulation und Konsumption digitaler Güter herrschen: Wurde in der klassischen Nationalökonomie die exklusive Verfügungsgewalt über ein Produkt noch aus der „natürlichen Knappheit“¹ der Ressourcen abgeleitet, löst sich dieses Verknappungsprinzip bei digitalen Gütern gleichsam auf. So kann im Gegensatz zu einem Apfel, der John Locke zufolge nur dem/derjenigen zustand, der/die ihn auch gepflückt hat, ein digitalisiertes Produkt vielfach kopiert und weitergegeben werden, ohne dass einem/r anderen damit etwas weggenommen wird. Durch die technologische Befreiung digitaler Güter von ihren materiellen Trägern erscheint die private Eigentumssicherung mittels Intellectual Property Right Systems (IPRS) als die eigentliche Form des Diebstahls, während der offene Austausch von Daten neue Formen der Teilhabe verspricht. Zu fragen wäre also, inwieweit sich eine neue Ethik des Teilens in die bestehenden Netzwerke, ihre Infrastrukturen und Praxen eingeschrieben hat und worin die Vision einer gerechten, partizipativen und egalitären Gesellschaft, deren zentrales Kommunikationsmedium das Internet ist, besteht.

Damit verknüpft ist die Suche nach institutionellen Regeln, welche die gemeinschaftliche Nutzung digitaler Güter erlauben. Sie bilden die Grundlage von Gemeinschaften, die sich nicht alleine über die Bereit- und Herstellung materieller Ressourcen definieren, als vielmehr über das Teilen gemeinsamer Ideen, Informationen und Praxen. Solche *communities of practice* (vgl. Wenger 2006) stellen eine wesentliche Herausforderung für bisherige Organisations-, Interaktions- und Partizipationsformen dar, zumal sie sich weitgehend außerhalb der klassischen Institutionen bewegen. Im Folgenden sollen diese Gemeinschaften aus einer historischen Perspektive untersucht und damit ein Beitrag zur aktuellen Debatte geleistet werden. So entstand zu Beginn der 1990er Jahre eine äußerst aktive Netzkulturszene, die sich intensiv, kritisch und experimentell mit den Versprechungen und Risiken der neuen Kulturtechnologien auseinander setzte. Eine wesentliche Rolle spielten dabei die neu gegründeten „digitalen Städte“ (neben Amsterdam und Berlin auch in Wien), deren erklärtes Ziel es war, die nötige Infrastruktur für selbstverwaltete Gemeinschaften bereitzustellen. Hierzu diente die Stadtmetapher, welche bei der Implementierung der neuen Technologien half, indem sie die notwendigen Bilder zur Übersetzung technologischer Entwicklungen bereit hielt und darüber hinaus Handlungsanleitungen im Umgang mit diesen Technologien lieferte. Im Rückblick lässt sich feststellen, dass eine Vielzahl heutiger Medienpraxen, die in den sogenannten „sozialen Netzwerken“ zur Anwendung kommen, bereits damals entstanden sind. Im Folgenden wird daher die Annahme vertreten, dass in den „digitalen Städten“ eine spezifische Art der „Vergemeinschaftung“ vorweggenommen wurde, die heute, mit der Wiederentdeckung jener Medienpraxen zur dominanten Form einer vernetzten Gesellschaftsstruktur geworden ist. Nicht zuletzt Praxen des Teilens, der Teilhabe und der Partizipation verweisen damit auf einen sozialen Transformationsprozess, dessen Ausgangspunkte weiter zurückliegen und in dessen Zentrum eine neuartige Subjektivierungsweise zum Vorschein kommt.

¹ Freilich ließe sich in diesem Zusammenhang ebenfalls argumentieren, dass es eine „natürliche Knappheit“ nicht gibt, da es sich dabei um einen sozioökonomischen Zustand handelt, der künstlich hergestellt wird. Demnach werden im Kapitalismus Dinge verknappt, um sie verwerten zu können, wie zum Beispiel Lebensmittel, Geld oder Wohnraum. Insbesondere in der Entwicklung freier Software wurde diesbezüglich auch die Keimform einer neuen Gesellschaftsstruktur gesehen, zumal mit der digitalen Kopie die technologische Grundlage für ein unbegrenztes Produktivkraftmodell vorhanden zu sein schien. Vgl. Merten, Stefan/Meretz, Stefan: Freie Software und Freie Gesellschaft. Die Oekunux-Thesen.

Communities of Practice

Zu Beginn der 1990er Jahre herrschte ein nahezu grenzenloser Optimismus in Bezug auf die Möglichkeiten der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien; insbesondere das Internet galt als Hoffnungsträger einer neuen Generation, für die der Computer nicht mehr eine bloße Rechenmaschine darstellte, als vielmehr den Zugang zu einem welt-

weiten Kommunikationsnetz versprach. Durch den stetig wachsenden Austausch von Informationen über Bulletin Board Systems (BBS) sowie das Fido- oder Usenet, entstanden schon bald erste Gemeinschaften, deren Zusammenhalt sich aufgrund gemeinsamer Interessen anstatt geographischer Nachbarschaft oder sozialer Nähe erklärte:

„This is a technologically supported continuation of a longterm shift to communities organized by shared interests rather than by shared neighborhoods or kinship groups.“²

So sollten die neuen Technologien den vielfach befürchteten Niedergang urbaner Räume, im Zuge dessen öffentliche Plätze wie Parks, Cafés oder der Krämer um die Ecke ihre Bedeutung als sozialen Treffpunkt verlieren würden, umkehren und zur Grundlage gänzlich neuer Formen der Partizipation, Interaktion und Kooperation werden. Allerdings wurden auch schon früh die möglichen Schattenseiten einer auf Netzwerktechnologien basierenden Gesellschaft diskutiert, zumal *„sozialer Wandel in einem gegebenen Netzwerk oder einem Netzwerk von Netzwerken nur eine geringe Chance hat.“³* Aufgrund der Fähigkeit von Netzwerken, nicht kompatible Knoten einfach auszuschalten bzw. Dissens in die eigene Funktionsweise zu integrieren, sah Manuel Castells etwa die Gefahr, dass sich die jeweiligen Gemeinschaften zunehmend homogenisieren und nach Außen hin abschotten könnten. Damit unterwandern eben jene Technologien, auf welche die Hoffnungen einer Wiederbelebung des demokratischen Diskurses gelegt wurden, die Möglichkeit sozialer Interaktion und das heißt von Demokratie selbst.

Mit dem Platzen der Dotcom-Blase zur Jahrtausendwende ist allerdings auch die Erinnerung an diese frühen Debatten, die zu einer Zeit stattfanden, als das Internet noch keine allgegenwärtige Realität darstellte, sein künftiges Potenzial aber bereits absehbar war, verloren gegangen. So war der Diskurs der Teilhabe vielfach geprägt von Schlagworten wie Demokratie, Partizipation und Kooperation; ein Diskurs, der gerade auch mit der Etablierung des Web 2.0 wiederzukehren scheint. In diesem Zusammenhang bieten die *communities of practice* ein möglicher Ansatz, um der Frage nach einer

neuen Ethik des Teilens nachzugehen, zumal es hierbei nicht alleine um den Austausch von Informationen und das Teilen gemeinsamer Interessen geht, sondern darüber hinaus die Teilhabe an kollektiven Praxen im Mittelpunkt steht:

„Communities of practice are groups of people who share a concern or a passion for something they do and learn how to do it better as they interact regularly.“⁴

Bezogen auf eine vernetzte Umgebung, geht es dabei nicht um eine virtuelle Parallelwelt, wo sich Science-Fiction und High-Tech mit dem alten Traum von der idealen Gemeinschaftsordnung verknüpfen, sondern um die Frage nach einer Überlagerung des real existierenden Raums mit digitalen Netzwerken. Mit den „sozialen Medien“ scheint sich diese Perspektive heute durchgesetzt zu haben, wobei die Massenwirkung des Web 2.0 die anfängliche Vielfalt an Netzinitiativen überlagert und eine weitgehende kommerzialisierte Fassung des Internet übrig gelassen hat. Damit einher ging die Unterordnung kollektiver, kommunikativer und kollaborativer Anstrengungen, indem das Prinzip des Teilens zum wesentlichen Bestandteil einer profitorientierten Unternehmensstrategie geworden ist. Um den Umschlag von einer anfänglichen Kultur des Teilens in eine Ökonomie des imaginären Eigentums beschreiben zu können, lohnt ein Blick in die frühe Phase der Netzbildung: Nicht zuletzt jene Medienpraxen, die im Kontext der „digitalen Städte“ entstanden sind, dienten einer sozialen, ökonomischen und politischen Modellbildung, die sich an Prinzipien des Teilens orientierte. Dabei stand nicht alleine ein möglichst billiger Zugang zur technologischen Infrastruktur oder der freie Austausch von darin produzierten Inhalten im Mittelpunkt, sondern eine kollektive Praxis, welche die Potentiale der neuen Informations- und Kommunikationssysteme für sich *„selbst-organisierende Systeme“⁵* ausschöpfen wollte.

Digitale Städte

Mit der Verbreitung von Bulletin Board Systems (BBS) entstanden während der 1980/90er Jahre in ganz Europa erste virtuelle Gemeinschaften, die sich

² Wellman, Barry/et al.: Computer Networks as Social Networks: Collaborative Work, Telework and Virtual Community. S. 224

³ Castells, Manuel: Bausteine einer Theorie der Netzwerkgesellschaft. S. 438

⁴ Wenger, Etienne: Communities of practice. A brief introduction. S. 1

⁵ Blank, Joachim: Internationale Stadt Berlin, Notizen aus der Provinz. S. 74

explizit als „Bürgernetze“ verstanden.⁶ Diese dezentralen, auf Selbstorganisation und -verwaltung setzenden Netzwerke sahen sich zwar in direkter Nachfolge zur nordamerikanischen Freenet-Bewegung,⁷ grenzten sich aber zugleich von der damals gängigen Vorstellung des Cyberspace als einem zu besiedelnden Parallelraum ab. Für die neu entstandenen politischen und kulturellen Initiativen ging es vielmehr darum, in bestehende Prozesse einzugreifen und die sogenannte „digitale Revolution“ in real existierenden Räumen zu erproben. Hierzu bedienten sich einige Projekte der Stadtmetapher, um mit ihrer Hilfe neue Kollaborations- und Produktionsprozesse, sowie eigenständige Distributionsmechanismen zu entwickeln. Neben den digitalen Städten in Amsterdam, Mailand oder Wien entstand eine solche auch in Berlin. Die Internationale Stadt (IS)⁸ wurde am 1. Jänner 1995 mit dem Ziel gegründet, die nötige Infrastruktur für selbstverwaltete Kunst- und Kulturprojekte bereitzustellen. Dabei war der unabhängige Internetprovider von Beginn an als Kontextsystem geplant, welches sich bewusst an der Stadtmetapher orientierte:

⁶ So etablierte sich mit dem „Zerberus-Netz“ (Z-Net) ein eigenes Mailboxsystem in Deutschland. Im Gegensatz zum angloamerikanischen FidoNet erlaubte dieses eine anonyme und verschlüsselte Kommunikation, was insbesondere für die politische Arbeit von Interesse war. So beruhte auch das „Computer-Linksysteme-Netz“ (CL-Netz), welches als Plattform für diverse Gruppierungen diente, auf der Zerberus-Technologie. Vgl. Medosch, Armin: Freie Netze. Geschichte, Politik und Kultur offener WLAN-Netze. S. 210f.

⁷ Die Konzeption der digitalen Stadt geht im Wesentlichen auf das 1986 von dem Mediziner Tom Grundner initiierte und der Case Western Reserve University finanzierte Cleveland Freenet (bis 1999) zurück. Zu Beginn als Mailbox für Gesundheitsfragen betrieben, verbreitete sich das Netzwerk aufgrund seiner Offenheit gegenüber anderen Themen sehr schnell. Zur Strukturierung dieses wachsenden Wissensraumes wurde ein textbasiertes Interface entworfen, welches sich an der Stadtmetapher orientierte und über ein eigenes Postamt, einen öffentlichen Platz, ein Verwaltungsgebäude, sowie ein Kranken- und ein Künstlerhaus verfügte. Vgl. Douglas Schuler: Neue Bürgernetze. Aufruf zu einer neuen Gemeinschaft. S. 300ff.

⁸ Ende 1993 wurde das von Barbara Aselmeier, Joachim Blank, Armin Haase und Karl-Heinz Jeron gegründete Netzkunst-Projekt *Handshake* erstmals auf dem *Internationalen Videofestival am Bauhaus Dessau* präsentiert. Als interaktive Rauminstallation realisiert, war *Handshake* eines der ersten deutschen Kommunikationsprojekte, welches sich mit den Verhaltensweisen von Menschen und Automaten in elektronischen Netzwerken auseinandersetzte. Als sich 1994 der damalige Provider und Sponsor *Contributed Software GbR a.D.* auflöste, übernahm das Projektkollektiv kurzerhand deren Internet-Infrastruktur und rief die *Internationale Stadt* ins Leben. Von 1994 bis 1995 betrieb *Handshake* das legendäre „Clubnetz“, welches aus öffentliche IRC-Chat-Terminals in ostberliner Technoclubs bestand.

„Die Stadt als Sammelpunkt, Ballungszentrum, Kommunikations- und Informationsmedium mit ihren Dienstleistungsangeboten ist ein gesellschaftliches und universelles Gesamtmedium und verdient daher im Kontext der Neuen Medien besondere Aufmerksamkeit.“⁹

Die Trennung von privatem und öffentlichem Bereich,¹⁰ sowie die Möglichkeit über Diskussionsforen und Chat-Systeme Informationen auszutauschen, nahmen bereits eine Reihe technologischer Entwicklungen vorweg und verwiesen in den Augen der Stadtverantwortlichen auf „die Transformation verlorengegangener Funktionalitäten realer Städte in elektronische Netzwerke.“¹¹ Die reale Stadt sollte aber nicht ersetzt, sondern durch die neuen Netzwerktechnologien ergänzt, erweitert und möglicherweise verändert werden.

Unter Berücksichtigung früherer sozialutopischer Stadtentwürfe wollte die IS mittels technologischer Vernetzung Synergieeffekte für eine direkte Demokratie schaffen, wobei die rund 300 Einwohner/innen „ihre eigene Netzumgebung [gestalten], die für andere einsehbar ist.“ Und im Gegensatz zu eindimensionalen Mediensystemen sollten sich Informationen aus dem sozialen Austausch ergeben:

„Es entsteht ein sich selbst organisierendes System, in dem Kommunikationsformen und Inhalte durch bidirektionale Interaktion zwischen den BetreiberInnen und NutzerInnen bestimmt werden.“¹²

Dabei darf freilich nicht übersehen werden, dass auch ein System der Selbstregulierung, welches eine weitgehende Unabhängigkeit der User/innen von den jeweiligen Betreiber/innen zu ermöglichen versucht, zuerst einmal programmiert werden muss:

⁹ Internationale Stadt: Die ideale Stadt im Internet. S. 254

¹⁰ Die Bewohner/innen der *Internationalen Stadt* hatten die Möglichkeit über die Veröffentlichung ihrer Inhalte selbst zu bestimmen. Der private Bereich wurde dabei von einem Passwort geschützt und beinhaltete neben der klassischen Mailbox auch das Anlegen von Tagebüchern oder sonstigen persönlichen Informationen. In zuvor festgelegten Gruppen konnten die Einwohner/innen zudem orts- und zeitunabhängig an den gleichen Seiten arbeiten. Auch hier entschied die Gruppe selbst, ob die gemeinsam entwickelten Seiten der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurden oder nicht.

¹¹ Internationale Stadt: Die ideale Stadt im Internet. S. 254

¹² Ebd. S. 257

„Die Informationsschwerpunkte in solchen Systemen werden zunächst durch Ideen, Visionen der Betreiber und ihres sozialen Umfelds bestimmt. Sie sind es auch, die die Regeln für soziale Selbstregulierungsmechanismen entwerfen.“¹³

So wurde in Berlin viel Zeit und Mühe in die Entwicklung komplexer Webtools¹⁴ investiert, um die kybernetische Vorstellung einer selbst gesteuerten, selbst verwalteten und sich selbst regierenden Gemeinschaft umzusetzen. Jedoch war die Hoffnung im Übergang zum 21. Jahrhundert durch cyberdemokratische Ideale an die attische Idealstadt anzuknüpfen, von Anfang an fragwürdig. So groß die Pläne und Ansprüche in Bezug auf die digitale Stadt in ganz Europa auch waren, so ernüchternd war ihr jeweiliges Scheitern. Die realweltliche Ausrichtung der digitalen Städte stieß schon bald an ihre Grenzen, zumal *„[d]er lokale, ortsbezogene Ansatz der I.S. oder anderer Digitaler Städte nur sehr eingeschränkt [funktionierte], weil die meisten Nutzer daran kein Interesse haben.“¹⁵* Als mit der Einführung des WorldWideWeb kommerzielle Anbieter zunehmend die Rolle des Internetprovider übernahmen, musste ein Großteil der digitalen Städte ihre Tore schließen.¹⁶ Übrig blieb ein „Infocom-Kapitalismus“,¹⁷ der in der ersehnten Agora virtueller Gemeinschaften letztlich doch nur einen global vernetzten Marktplatz sah.

So waren es nicht zuletzt die digitalen Städte mit ihren virtuellen Gemeinschaften, welche die Idee der sozialen Netzwerke mittels computervermittelter Kommunikation vorwegnahmen und damit einen ersten Boom des gerade erst implementierten WWW auslösten. Der mit ihnen verknüpfte Netzwerkdiskurs half bei der Implementierung der neuen Technologien, indem er die notwendigen Metaphern zur Übersetzung der technologischen Entwicklungen lieferte und damit dem Internet als Massenmedium zum Durchbruch verhalf. Dabei haben sich allerdings auch die Prinzipien des Teilens verschoben: Ging es anfänglich noch um die kollektive Teilhabe an gemeinsamen Projekten, wie dies in der Konzeption der Digitalen Städte zum Ausdruck kam, steht die Arbeit am individuellen Profil im Mittelpunkt des Web 2.0, was einerseits dem Wunsch nach persönlichem Identitätsmanagement entspricht, andererseits gerade jene Praxen, die aus einer partizipativen Kultur des Teilens entstanden sind, einer um sich greifenden Marktlogik unterwirft. Die Simulation von Gemeinschaft, wie sie bereits in der kybernetischen Vorstellung eines sich selbst regulierenden Systems angelegt war und heute einen wesentlichen Bestandteil von Unternehmensstrategien ausmacht, führt zu einer weitgehend kontrollierten Umgebung, in der die Grenzen zwischen Selbst- und Fremdbestimmung zunehmend verwischen. Und wie schon in Zusammenhang mit der Digitalen Stadt ersichtlich wurde, wird der Wunsch nach einer allumfassenden Vernetzung nicht notwendigerweise von den Netzwerktechnologien hervorgerufen, jedoch ermöglichen diese Technologien das Auftreten eines neuen Systems von Sozialbeziehungen, in deren Zentrum eine dem Netzwerk entsprechende Subjektivierungsweise steht:

„Es ist daher nicht das Internet, das das Muster des vernetzten Individualismus schafft, sondern die Entwicklung des Internet bietet eine angemessene materielle Stütze für die Verbreitung des vernetzten Individualismus als vorherrschende Form der Soziabilität.“¹⁸

Dieser „vernetzte Individualismus“ bildet für Manuel Castells die Grundlage eines neuen Sozialitätsmusters, welches mit der Verbreitung des Internet zur dominanten Form der westlichen Gesellschaftsstruktur geworden ist

¹³ Blank, Joachim: Die Stadtmetapher im Datennetz.

¹⁴ Hierbei wesentlich war die Schaffung innovativer Werkzeugzeuge, zumal das damals noch auf HTML1.x basierende WWW strukturell als einschränkend empfunden wurde: *„Das WWW war zu Beginn [...] ein reines Informationsmedium, das (im Vergleich zu den alten Internetdiensten (E-Mail, IRC, MUs, Newsgroups) weniger zum direkten Kommunikationsmedium geeignet ist. Das störte uns.“* Aus diesem Grund sollte das Webproblem „systemisch“ gelöst werden, indem beispielsweise einer der ersten Webchats programmiert oder ein WWW-Formular als einfacher HTML-Editor in die Oberfläche der Internationalen Stadt integriert wurde.

¹⁵ Baumgärtler, Tilman: Die Zeit der digitalen Städte ist vorbei. Interview mit Joachim Blank von der Internationalen Stadt Berlin.

¹⁶ Dabei durchläuft die Einführung neuer Technologien scheinbar einem immer wiederkehrenden Prozess: am Anfang steht die Erfindung, dann die Übergabe an experimentierfreudige „Beta-Tester“ (Künstler/innen, Student/innen, Aktivist/innen, etc.) und letztlich die Kommerzialisierung dieser Technologien bei einer gleichzeitigen Verarmung der Inhalte.

¹⁷ Vgl. Hirsch, Joachim: Postfordismus. Dimensionen einer neuen kapitalistischen Formation.

¹⁸ Castells, Manuel: Die Internet-Galaxie. Internet, Wirtschaft und Gesellschaft. S. 144.

Vernetztes Individuum

Die produktive Macht der neuen Netzwerktechnologien erlaubt die Konstitution und Aktivierung neuer Subjektivitätsformen, die wiederum eigene, und der Formation der Netzwerke entsprechende Kontrollregime hervorbringen. Eines der Schlüsselmerkmale der informationellen Gesellschaft ist somit die Vernetzungslogik ihrer Grundstruktur, in deren Zentrum eine neue Subjektivierungsweise steht: Flexibilität statt Solidarität heißt seitdem die Losung vermeintlicher Selbstverwirklichung, der eine ganze Generation junger, kreativer und mobiler Menschen folgt. So verknüpft sich der soziale mit dem technischen Wandel, indem die bestehende Solidaritätsstruktur aufgelöst und über die dadurch aufklaffende Lücke digitale Netzwerke gespannt werden. In diese eingespannt, wird aus dem vernetzten Individuum eine Quelle permanenter Datenproduktion, welche die Geschäftsgrundlage der Social Media darstellt und eine „Regierung“ unter postfordistischen Bedingungen überhaupt erst möglich macht. Das emanzipatorische Potenzial der neuen Medientechnologien, wie es im Diskurs von Demokratie, Partizipation und Kooperation zum Ausdruck kam, verschob sich anhand der kybernetischen Vorstellung von Selbststeuerung und Eigenverantwortung hin zu einem informationellen Kapitalismus, der auf die „innere Landnahme“ der psychologischen, sexuellen, politischen, beruflichen und affektiven Lebensbereiche setzt:

„These signals of belief and desire are eminently susceptible to interception, storage in databases, and transformations into statistics, which can be used as guidelines for the informed manipulation of our environment, and thus of our behaviour.“¹⁹

Indem „soziale Netzwerke“ zur Teilhabe und Interaktion aufrufen, ermöglichen sie ein ökonomisches Modell, welches Profit aus dem Wunsch nach individueller Selbstverwirklichung zu schlagen weiß. Dabei werden Grenzen zwischen Arbeit und Freizeit, Notwendigkeit und Freiheit, Konsumption und Produktion zunehmend brüchig: Nicht nur soll das vernetzte Individuum flexibel, mobil und ständig erreichbar sein, sondern nach Möglichkeit auch gleich zur Weiterentwicklung und Verwertung seiner kommunikativen, sozialen und kognitiven Fähigkeiten

beitragen. Die permanente „Arbeit an sich selbst“ wird zum Imperativ der digitalen Ökonomie.

Die Geschichte und vor allem das Scheitern der Digitalen Städte bietet nunmehr einen möglichen Erklärungsansatz für diesen Transformationsprozess: So sind Ideen und Vorstellungen von Web 2.0, sozialen Netzwerken, user-generated Content, Social Media oder partizipatorischen Plattformen bereits damals entstanden. Die Entwicklung graphischer Weboberflächen mithilfe der Stadtmetapher, wie dies am Beispiel der Internationalen Stadt gezeigt werden konnte, ermöglichte schon früh erste Vernetzungs- und Partizipationsprojekte, die nicht alleine Informationen und Ideen teilen, sondern darüber hinaus einen sozialen Austausch initiieren wollten. Mit der Etablierung des Internet zum Massenmedium, wurde aus dem Wunsch nach Selbstorganisation eine neue Regierungsweise, die sich wesentlich auf Prinzipien des Teilens beruft: Wie schon in den Digitalen Städten zuvor erreicht Zugang zu den jeweiligen Netzwerken nur, wer auch partizipativ an ihnen teil hat. Damit verknüpft sich der Aufruf zur beständigen Konnektivität mit einer neuen Art des Regierens:

„Diese beruht auf der Instrumentalisierung persönlicher Loyalitätsbeziehungen und der Bereitschaft, aktiv Verantwortung zu übernehmen: Regieren durch Community.“²⁰

Angesichts dieser Entwicklung stellt sich die Frage nach der Motivation Daten zu produzieren und diese über soziale Netzwerke Anderen zur Verfügung zu stellen. Eine mögliche Antwort liefert der relationale Charakter der neuen Netzwerktechnologien: So haben die von Nutzer/innen generierten Inhalte ja keinen (sozialen, kulturellen oder eben auch ethischen) Wert für sich, sondern erhalten diesen erst im Teilen mit anderen Nutzer/innen.²¹ Dies mag auch der Grund dafür sein, dass dieselben Technologien einerseits eine Architektur der Partizipation erlauben, andererseits Ausbeutung und Kontrolle Vorschub leisten. Vor dem Hintergrund historischer Beispiele, wie der zuvor untersuchten digitalen Städte, wäre nunmehr nach Alternativen zur heutigen Medienpraxis zu fragen, um somit Fluchtlinien in der vernetzten Umgebung ausfindig zu machen.

¹⁹ Holmes, Brian: Signals, statistics & social experiments: The governance conflicts of electronic media art.

²⁰ Rose, Nikolas: Tod des Sozialen? Eine Neubestimmung der Grenzen des Regierens. S. 81

²¹ Petersen, Soeren Moerk: Loser Generated Content: From Participation to Exploitation.

Conclusio

Die digitalen Städte der 1990er Jahre bilden einen möglichen Ort, an dem die utopischen und ästhetischen Momente, aber auch ethischen Überlegungen, die zur Entwicklung einer vernetzten Umgebung beigetragen haben, erfahrbar werden und damit diskutierbar bleiben. Wie versucht wurde zu zeigen, war es vor allem die kybernetische Vorstellungen von selbst gesteuerten, sich selbst verwalten und sich selbst regierenden Gemeinschaften, welche die frühen Utopien in Bezug auf die neuen Medientechnologien hervorriefen. Jedoch entstanden die jeweiligen Medienpraxen nicht in einem herrschaftsfreien, von der Realwelt unabhängigen Raum, sondern sind selbst Ausdruck individueller und sozialer Praktiken, von Lebensweisen, kulturellen Mustern, Wissen, Macht und Herrschaft. Das vielfältige Wechselspiel von Produktions- und Konsumtionsverhältnissen, sowie neuen Interaktions- und Partizipationformen ist somit Ausdruck eines beständigen Widerstreits, zumal der Kapitalismus in der Kommodifizierung von user-generated Content eine mögliche Antwort auf die Herausforderung digitaler Produktions- und Distributionsmittel gefunden zu haben scheint. In diesem Prozess breitet sich die Fabrik als Symbol der industriellen Verwertungslogik von menschlicher Arbeitskraft in alle Lebensbereiche aus:

„It proliferates in every possible area of life, proliferating in the city as a metropolis, proliferating in society, proliferating in the formerly strictly anti-industrial areas of creativity.“²²

So verrichten die Nutzer/innen „sozialer Netzwerke“ unbezahlte Arbeit, deren Wert von den Unternehmen abgeschöpft und an interessierte Dritte weiterverkauft wird. Zugleich ist es aber diese neue Subjektivierungsweise, die mit dem „vernetzten Individuum“ die Möglichkeit bietet sich innerhalb der Netzwerke den medialen Raum ein Stück weit zurückzuerobern. Gerade jene Praxen, die sich mit Fragen einer neuen Ethik des Teilens auseinandersetzen, versprechen alternative Modelle aufzuzeigen und den offenen Austausch in einer vernetzten Umgebung voranzutreiben.²³ Hierzu bedarf es nicht

zuletzt einer kritischen Bestandsaufnahme bisheriger Erfahrungen, um zum einen mögliche Fallstricke zu umgehen, zum anderen jene (mit-)geteilte Vision früher Netzprojekte in Erinnerung zu rufen, die für eine mögliche Re-Artikulation des Teilens als einer engagierten sozialen Praxis notwendig ist.

Referenzen

- Baumgärtel, Tilman: Die Zeit der digitalen Städte ist vorbei. Interview mit Joachim Blank von der Internationalen Stadt Berlin. URL unter: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/3/3167/1.html> [Stand: 01. Mai 2011]*
- Benkler, Yochai: The Wealth of Networks. How Social Production Transforms Markets and Freedom. New Haven/London, Yale University Press 2006*
- Blank, Joachim: Die Stadtmetapher im Datennetz. URL unter: http://www.digitalcraft.org/dateien/357_0730163813.pdf?PHPSESSID=3b4bbea64a0a43111830f243179ea143 [Stand: 01. Mai 2011]*
- Blank, Joachim: Internationale Stadt Berlin, Notizen aus der Provinz. In: Maar/Rötzer (Hrsg.): Virtual Cities. Basel, Birkhäuser 1997. S. 70-74*
- Castells, Manuel: Bausteine einer Theorie der Netzwerkgesellschaft. In: Berliner Journal für Soziologie. Heft 4, 2001. S. 423-439*
- Castells, Manuel: Die Internet-Galaxie. Internet, Wirtschaft und Gesellschaft. Wiesbaden, VS 2005*
- Hirsch, Joachim: Postfordismus. Dimensionen einer neuen kapitalistischen Formation. in: Hirsch, Joachim/Jessop, Bob/Poulantzas, Nicos (Hrsg.): Die Zukunft des Staates. Hamburg, VSA 2001. S. 169-209*
- Holmes, Brian: Signals, statistics & social experiments: The governance conflicts of electronic media art. URL unter: <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-I-0411/msg00067.html> [Stand: 01. Mai 2011]*
- Internationale Stadt. Die ideale Stadt im Internet. In: Gerbel, Karl/Weibel, Peter (Hrsg.): Mythos Information. Welcome to the Wired World. Ars*

²² Raunig, Gerald: The Industrial Turn. Smooth Times, Striated Times.

²³ So hat die Debatte um eine "common-based peer production" bzw. eine "economy of sharing" mit den neuen Digitaltechnologien an Bedeutung gewonnen. Und auch wenn die veränderten Bedingungen zur Produktion, Zirkulation und Konsumption digitaler Güter nicht ohne weiteres für materielle

Sachgüter gelten, handelt es sich dabei doch um einen grundlegenden Wandel in einer zunehmend vernetzten Wissensökonomie. Vgl. Benkler, Yochai: The Wealth of Networks. How Social Production Transforms Markets and Freedom.

Electronica 95. Wien/New York, Springer 1995. S. 254-257

Medosch, Armin: Freie Netze. Geschichte, Politik und Kultur offener WLAN-Netze. Hannover, Heise 2004

Merten, Stefan/Meretz, Stefan: Freie Software und Freie Gesellschaft. Die Oekunux-Thesen. In: Gräbe (Hrsg.): Wissen und Bildung in der modernen Gesellschaft. Texte der V. Rosa-Luxemburg-Konferenz der Rosa-Luxemburg-Stiftung Sachsen, Reihe Texte zur politischen Bildung 34. Leipzig, Rosa-Luxemburg-Stiftung Sachsen 2005. S. 75-97

Petersen, Soeren Moerk: Loser Generated Content: From Participation to Exploitation. URL unter: <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2141/1948> [Stand: 01. Mai 2011]

Raunig, Gerald: The Industrial Turn. Smooth Times, Striated Times. Adelaide Festival 2010, Kenote paper.

Rose, Nikolas: Tod des Sozialen? Eine Neubestimmung der Grenzen des Regierens. In: Bröckling/Krasmann/Lemke (Hrsg.): Gouvernamentalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen, Frankfurt a. M., Suhrkamp 2000. S. 72-109
Schuler, Douglas: Neue Bürgernetze. Aufruf zu einer neuen Gemeinschaft. In: Legge-wie/Maar (Hrsg.): Internet & Politik. Von der Zuschauer- zur Beteiligungsdemokratie? Köln, Bollmann 1998. S. 300-315

Wellman, Barry/et al.: Computer Networks as Social Networks: Collaborative Work, Telework and Virtual Community. In: Annual Review of Sociology. Vol. 22, 1966. S. 213-238

Wenger, Etienne: Communities of practice. A brief introduction. URL unter: <http://www.ewenger.com/theory> [Stand: 01. Mai 2011]