

Drinnen oder Draußen

Zur Heterogenität von Digital Lives

Michaela Pfadenhauer und Tilo Grenz

Beitrag zum Plenum 7 »Digital Lives«

Vereinheitlichung digitaler Leben? – Zur Einleitung

Aktuellen Befunden der ARD/ZDF Online Studie (2017) zufolge sind 62,4 Millionen Menschen „online“, womit 89,9 Prozent der deutschen Bevölkerung ab dem Alter von 14 Jahren das Internet „nutzen“. Das entspricht einem – seit Jahren anhaltenden – Zuwachs von etwa sechs Prozentpunkten zum Jahr davor (bzw. 4,4 Millionen Menschen in absoluten Zahlen). Mit einem Ausmaß von knapp 88 Prozent und einem Zuwachs von vier Prozent zum Vorjahr sind die Werte der Internetnutzung im gleichen Erhebungsjahr (2017) für Österreich sehr ähnlich (Statistik Austria 2017; berücksichtigt sind Personen ab dem Alter von 16 Jahren). Im Fokus auf das Internet untermauern diese Zuwachsraten den Ausgangspunkt des Plenums: Dem Call und Titel zufolge haben Prozesse der Digitalisierung („digital“) „Auswirkungen“ auf heutige „Arbeits- und Lebensverhältnisse“ („lives“) (Pfeiffer, Göttlich 2018). Nicht nur im Beiklang von ‚Internetnutzung‘ und deren quantitativer Zunahme, sondern auch in einer Reihe aktueller Studien, so soll zunächst gezeigt werden, schwingt die Annahme mit, dass die Veralltäglichung von Digitaltechnik auf eine Vereinheitlichung digitaler Leben hinausläuft.

Im Folgenden wird diese These aus einer Mediatisierungsperspektive aufgegriffen, die Einzellemente nicht korrelationistisch betrachtet, etwa digitale Technik und Kultur einander im Sinne etwaiger Bedingungsverhältnisse gegenüberstellt (Pfadenhauer 2019; Grenz, Pfadenhauer 2017a; grundlegend Hepp et al. 2015; für einen Überblick zu Strömungen innerhalb des Mediatisierungsansatzes Adolf 2017). Das Gefüge digitalen Lebens impliziert Kulturpraktiken, Technikaneignung sowie sozialstrukturelle Selbst- und Fremdverortung. In den folgenden Abschnitten rekonstruieren wir zentrale Elemente dieses gegenwärtigen, komplexen Gefüges digitaler Leben. In der Logik von ‚Gefüge‘ operiert auch der für dieses Thema relevante Begriff der Infrastrukturen, der allerdings in der Debatte eine – wie zu zeigen sein wird – systematisch verzerrende Schlagseite erhalten hat.

Sozio-materiales Alltagshandeln

Ansetzend am sozio-materialen Alltagshandeln attestiert Taina Bucher (2012, S.113ff.) der Netzwerkseite Facebook ein „regime of visibility“. Sie meint damit nicht den im Zusammenhang mit der Internetnutzung wiederholt beschriebenen Hang von User/-innen zur Selbstdarstellung, sondern ein über Algorithmen in die Medienarchitektur eingezogenes Prinzip, nach dem die Aufmerksamkeit von User/-innen erregt und diese zugleich zur aktiven Bekundung der Zuwendung in Form von Kommentaren, Likes bzw. News Feed-Activities aufgefordert werden. Die an Medienhandeln gekoppelte Aufwertung von Sichtbarkeit korreliert demnach mit der fortwährenden Bedrohung, unsichtbar zu werden (Bucher 2012, S.132). Das Regime, das sich hiermit in der Relevanz Nutzender Bahn bricht, ist nicht etwa die panoptische Dauerüberwachung, sondern die permanent mitschwingende Bedrohung des Verschwindens (Bucher 2012, S.127). An der gleichförmigen Darstellung von Nutzerprofilen zeigt sich Bucher zufolge, dass es bei „visibility“ nicht um eine individualisierte Sichtbarkeit geht.

Buchers empirische Erträge einer dergestalt ‚programmierten Sozialität‘ korrespondieren mit Lucy Suchmans an Keith Grint und Steve Woolgar (1997) gewonnenem Fokus auf die Mensch-Technik-Konfiguration (Suchman 2007, S.189): Softwaretechnik ist demnach nicht nur auf „usability“ angelegt, sondern ‚konfiguriert‘ die Handlungsabfolgen der sie Nutzenden in je spezifischer Weise. Dabei akzentuiert auch „configuration“ (Suchman 2007, S.190), dass es nicht der User als individueller Akteur ist, um den es dabei geht. Die komplexen Digitalmedien sind hierbei nicht nur technische Apparatur. Sie sind vielmehr eine wirkmächtige kulturelle, historische und vor allem materialisierte Deutungsressource für zu computerbasierten Kollektiven gruppierte Menschen (Passoth, Wehner 2018, S.57; Passoth 2019), in der „imaginaries“, das heißt verschiedene Vorstellungen zusammenlaufen (Suchman 2007, FN 1). Dergestalt verknüpfen sich im Modus der Sichtbarmachung rezente Vorstellungen von ‚Erreichbarkeit‘ über ‚Freundschaft‘ bis hin zu ‚Partizipation‘.

Ökonomie und Plattformen

Der Modus der Sichtbarmachung ist integral mit ökonomischen Kalkülen verschränkt. Anbieter digitaler Medien koppeln vordefinierte Handlungsakte an eine ökonomische Logik (Plantin et al. 2018, S.297). Ein Kernertrag unserer Forschung zu „Mediatisierung als Geschäftsmodell“ (Grenz, Pfadenhauer 2017a; Grenz 2017; Pfadenhauer, Grenz 2011) im Rahmen des DFG-Schwerpunktprogramms „Mediatisierte Welten“¹ war, dass der zentrale modus operandi digital-ökonomischer Architekturen in der multimodalen Aufforderung Nutzender zu Aktivität besteht, die mit immer neuer Aufforderung einhergeht (u.a. Grenz 2017, S.147ff.). Dabei ist die Gestalt und Gestaltung der neuen Aufforderungen ein Resultat der medialen Inanspruchnahme. Digitaltechnik ist also nicht einmalig abgeschlossen. Ihr liegt vielmehr ein strategisches Anbieterhandeln zugrunde, das einem Modus der fortwährenden Einflechtung von Technik in Handeln folgt.

Die in dieser Logik erfolgte Expansion aktiver Sichtbarkeit ruht aber nicht auf dem Erfolg einzelner Geschäftsmodelle bzw. Softwareangebote. Die Expansion ist vom Erfolg des ökonomischen Sammelformats der Plattform getragen, das seit Mitte der 2000er Jahre Konjunktur hat. Gegen Transaktions-

¹ Eine Beschreibung des Schwerpunktprogramms 1505 sowie der verschiedenen Teilprojekte findet sich unter www.mediatisiertewelten.de (letzter Zugriff: Januar 2019).

gebühren bieten Plattformunternehmen digitaltechnische Gefüge an, die User- und Anbieter-Aktivitäten durch die Zentralressource ‚Daten‘ organisieren. Dabei heben jüngere Studien die Marktmacht dominierender Plattformen hervor. Ulrich Dolata (2018, S.5) spricht diesbezüglich von einer „substanzielle[n] Formveränderung kapitalistischer Ökonomie“, Nick Srnicek (2017) zeitdiagnostisch generalisierend von „platform capitalism“.

In Bezug auf Plattformen erscheinen zwei Thesen als problematisch: Erstens zieht sich durch die Definitionen von Ökonom/-innen, Wirtschaftssoziolog/-innen und auch Medien- und Kommunikationswissenschaftler/-innen ein Verständnis von Plattformen als ‚Intermediäre‘. Verdeckt zu werden droht damit auch Ulrich Dolata (2018, S.8) zufolge, dass Plattform(betreiber) „die Äußerungs- und Bewegungsmöglichkeiten der Nutzer [strukturieren, T.G., M.P.]“ und „den ökonomischen Austausch auf den Plattformen“ regeln. Die Beschreibung als Intermediäre verdeckt zugleich sozio-technische Hintergrunddynamiken, auf die am Beispiel einer mobilen Applikation noch näher eingegangen werden wird.

In der Auseinandersetzung mit Plattformen dominiert zweitens die These, dass diese die gegenwartstypische Form von ‚Infrastrukturen‘ seien. Jean-Christophe Plantin et al. argumentieren (2018, S.306), dass sich die erhebliche Durchsetzung ökonomischer und technologischer Plattformstrategien als Infrastrukturalisierung von Plattformen begreifen lasse. Mit den Stadtsoziologen Graham und Marvin (2001; in Plantin et al. 2018, S.299f.) geht diese Infrastrukturalisierung aber nicht mehr mit jenem Ideal von Infrastruktur einher, wonach für jede/n Bürger/-in Zugang zu öffentlichen Services (Wasser, Verkehr, Elektrizität etc.) gegeben sein sollte. Demgegenüber wird im wissenschaftlichen und öffentlichen Diskurs der Zugang und Nutzungswille fraglos vorausgesetzt. Die Rede von ‚Infrastrukturen‘ erscheint allerdings in diesem Zusammenhang erst dann als angemessen, wenn sie Konnektivität gerade nicht als Zentralmoment von ‚Plattformen‘ ansieht und zugleich die bis hierhin thematisierten Elemente einbezieht, das heißt die Sichtbarkeit von Medienhandeln, deren ökonomischen Sichtbarmachung und generell die offenkundig neue Marktlogik der Plattform (dazu auch Kirchner, Beyer 2016).

Das bis hierhin rekonstruierte sozio-technisch-ökonomische Gefüge konnotiert eine sukzessive Vereinheitlichung digitaler Leben. Dies ist auch der Tenor Antonio Floridis Diagnose einer „4th Revolution“, die vom Aufkommen einer gleichsam omni-konnektiven Infosphäre ausgeht, die Menschen unter anderem zu de-individualisierten, anonymen Typen gruppiert (Floridi 2014, S.58). Vereinheitlichung zeigt sich ebenso in der von Nick Couldry und Andreas Hepp konstatierten „Mediation of Reality“ an, die sich, informationstechnisch gestützt, zunehmend in der Kernprozedur der sich ausbreitenden „material processes“ vollzieht (Couldry, Hepp 2016, S.3). Auch die These der unaufhörlich voranschreitenden zeitlichen, räumlichen und sozialen Entgrenzung von Handeln in der jüngeren Mediatisierungsforschung setzt letztlich an einem Digitalisierungsschub an, der in eine Richtung verläuft und sich als Homogenisierung paraphrasieren lässt (zu dieser Tendenz Grenz, Pfadenhauer 2017b, S.5ff.).

De-Mediatisierung

Gegen das Narrativ der Vereinheitlichung digitaler Leben weist das Konzept der „De-Mediatisierung“ (Pfadenhauer, Grenz 2017 und die enthaltenen Beiträge; Papsdorf et al. 2018, S.349ff.). Es erfasst Praktiken und Veränderungstendenzen, die den jüngsten Medienwandel bzw. soziale und kulturelle Konsequenzen des informations- und kommunikationstechnischen ‚Fortschritts‘ problematisieren. Diese Gegenteilstendenz kann in der Wiedereinführung alter Handlungsprogramme und Settings oder in

der gezielten Beibehaltung als überkommen geltender Routinen bestehen. Es können aber auch neue Wege des (Selbst-)Schutzes oder ein weitgehender Rückzug bis hin zum weitgehenden Verzicht auf Medienhandeln sein. Auf eine Kurzformel gebracht: De-Mediatisierung fokussiert die intendierte Begrenzung der medientechnisch induzierten Entgrenzung, mit der Chancen der Institutionalisierung einhergehen (Veränderungstendenzen).

Das Beispiel der Blocking Apps

Dezidiert gegen das vereinheitlichende Moment der Konnektivität richten sich zum Beispiel Entnetzungspraktiken, die zwar keineswegs neu sind, sich in den letzten drei Jahren aber signifikant verbreitet haben (Stäheli 2013; Roitsch 2017; für einen Überblick über diese und ähnliche Praktiken Prisching 2017). Dauerkonnektivität wurde zunächst im Privaten problematisiert, in der journalistischen Berichterstattung, (schul- und bildungs-)psychologischen und auch techno-kritischen Reflexion als „digital distraction“ (siehe den Überblick in Agaard 2016) popularisiert und schließlich in der Entwicklung digitaltechnischer Tools aufgegriffen: Eine verbreitete Ausprägung von Digitaltechniken zu Disconnection sind ‚Blocking Apps‘. Ihr Zweck besteht darin, Kommunikationskanäle im Alltag zu unterbrechen. Distribuiert werden diese Applikationen über einschlägige Plattformen, insbesondere die App Stores von Apple und Google (Alphabet). Unsere prozessorientierte Empirie zur Konzeption, dem Design und der Veränderung einer der im EU-Raum verbreitetsten dieser Applikationen liefert Einsichten, dass deren Anbieter/-innen digitale Medien und Medieninhalte als Kontrollproblem der User/-innen inszenieren, das im unkontrollierten Einfließen technischer Signale aller Art wurzelt und sich in der ‚Ablenkung‘ von „den wirklich wichtigen Dingen“ (Firmenmitgründer und -inhaber) manifestiert (hierzu und im Folgenden Kirschner 2017; Schlechter, Kirschner 2018; Grenz, Pfadenhauer 2018, S.194ff.).

Bestanden Zielstellung und Funktionsspektrum in der ersten Softwaregestaltung darin, über einen so genannten „Sperrbildschirm“ Signale wie Anrufe und Emails bestimmter Kontakte zu blockieren, sorgten Einreden von Investor/-innen dafür, dass das Programm zeitgeistig im Sinne des Trends zur Selbstvermessung erweitert wurde, um Nutzungsaktivitäten für Nutzer/-innen sichtbar werden zu lassen. Die App blendete den User/-innen fortan detailliert aufbereitete Rückmeldungen zu ihrem Mediennutzungsverhalten ein. Zugleich setzte dies den Wunsch der Nutzer/-innen um, Datenpakete von nur bestimmten Anwendungen gezielt und eigenständig unterbrechen oder öffnen zu können. In der Folge mussten die Anbieter/-innen allerdings das drastische Schrumpfen der Nutzerbasis gewärtigen. Als Ressource zur Reflektion der je eigenen Mediennutzung im Alltag war das Tool offenbar so erfolgreich, dass es für die (bisherigen) User/-innen überflüssig wurde. Das signifikante Nicht-mehr-Nutzen der App lief jedoch der Wertschöpfungsstrategie zuwider, die branchentypisch auf der Aggregation von Daten und ihrem Verkauf basierte. Eine erste Reaktion der Anbieter/-innen bestand darin, neue Anreizstrukturen in das Design der App zu integrieren, so zum Beispiel Maßnahmen der „Gamification“ (in diesem Sinne als unternehmerische Strategie Strahringer, Leyh 2017).² Zweitens haben sie die Möglichkeit so genannter „Erfolgsstories“ eröffnet, mit denen User/-innen über Social Media Kanäle verbreiten können, in welchem zeitlichen Ausmaß sie tagsüber ohne Medienkommunikation auskommen. Entgegen der anfänglichen Aufladung des Angebots dahingehend, dass dem Blockieren von Verbindungen Wert beigemessen wurde, setzt man derzeit (2018) also darauf, User/-innen zur Nutzung der App zu bewegen, das heißt sie an den Screen zu binden. Folgerichtig haben die Anbieter/-

² Hierzu zählt insbesondere die Einführung eines „Scores“, der den bisherigen Verzichtserfolg darstellt.

innen ihr Angebot drittens schließlich in die Kategorie der sogenannten „Productivity Apps“ umgruppiert, die sich als plattformübergreifende Bezeichnung bestimmter Applikationen etabliert hat.

Plattformdynamiken

Dieser hier nur angerissene Fall legt eine Dynamik offen, bei der in plattformökonomischen Gefügen verschiedene, durchaus disparate Vorstellungen über ‚gutes‘ digitales Leben aufeinanderprallen. Solche Vorstellungen (im Sinne Suchmans 2007) sind Teil eines permanent unabgeschlossenen Prozesses der Gestaltung und Umgestaltung von Digitaltechnik, werden also nicht ein für alle Mal ‚festgestellt‘. Auf Plattformen, die durch erhebliche Interesseninkongruenz gekennzeichnet sind, pendeln Vorstellungen zwischen Konnektivität und Verdattung und Limitierung der Konnektivität, das heißt zwischen Homogenisierung und Heterogenisierung sozusagen dauernd hin und her und werden dort mithin konfliktuell verhandelt.

Die Plattform-Dynamiken entfalten sich als regelrechtes ‚Katz-und-Maus‘ Spiel mit weitreichenden Folgen für große Nutzerzahlen. Hierzu zählt auch der bezeichnenderweise mit einer App des Namens „thisisyourdigitallife“ ausgelöste ‚Datenskandal‘, im Rahmen dessen dem Unternehmen Facebook vorgeworfen wurde, es fahrlässig zugelassen zu haben, dass Personen Datensätze von Nutzer/-innen in Millionenhöhe erhoben und weiterverkauft haben (Grenz 2019). Dies illustriert, dass sich Internetplattformen heute als Zentralinstanz auch hinsichtlich der Aushandlung digitaler Lebensweisen darstellen. Eben deshalb sind sie aus der hier beschriebenen Mediatisierungsperspektive als Intermediäre nur unzureichend charakterisiert.

Die Bezeichnung als ‚Intermediäre‘ lässt Plattformen überdies als angebotsplurale Räume erscheinen, in denen Vorstellungen digitalen Lebens wie etwa ‚disconnection‘ als Optionen kursieren. Sie legen damit die Lesart eines ‚freien Markts‘ nahe, die aber deshalb zu kurz greift, weil sie den auch in der Mediatisierungsforschung zu wenig berücksichtigten Aspekt der Sozialstruktur vernachlässigt, der diesbezüglich in den letzten Jahren vor allem im Forschungsrahmen der Digitalen Ungleichheit (siehe im Folgenden) bearbeitet wurde.

Digitale Ungleichheit

„Digital divide“ war in den späten 1990er Jahren das Schlagwort für die Spaltung der Gesellschaft infolge ungleich verbreiteter (Netz-)Anschlüsse. Mit der Aufmerksamkeitsverschiebung „From digital divide to digital inequality“ (DiMaggio, Hargittai 2001) wurden statt der Online versus Offline-Bifurkation differenzierte Zugriffsungleichheiten in den Blick gerückt, aufgrund derer sich bestehende Sozialstatusgefälle verfestigen. Die zahlreichen Studien zu „digitaler Ungleichheit“ (für einen systematischen Überblick Zillien 2009) belegen eine Ungleichzeitigkeit von über Plattformen vermittelten Lebens-Vorstellungen hier und sozialstrukturellen Lagen da. Infolge der diesen Arbeiten inhärenten Vorstellung von Konnektivität ebenso wie Konnektivitätswillen geht verloren, dass auch der absichtliche Verbindungsverzicht, wie er zuvor umrissen wurde, ein Moment der Inanspruchnahme digitaler Medien ist. Auch Praktiken der De-Mediatisierung, wie die beschriebene ‚Disconnection‘, sind jedoch an Kosten geknüpft:

Der Guardian titelte im Februar 2017 „So you want to switch off digitally? I’m afraid that will cost you...“ (Morozov 2017) und rückt einen Deliveroo-Fahrradkurier ins Bild, das heißt eine aktuelle Arbeitslogik, die in zeitdiagnostischer Zuspitzung als „gig economy“ (Morozov 2017) beschrieben wird. Bei diesem „crowdworking“ (dazu auch Flecker et al. 2016, S.65ff.) erhalten Arbeitende ihre Aufträge

(gigs) plattformbasiert. Für diese Form der Kurzarbeit, die derzeit im Zusammenhang mit Prekarität diskutiert wird, ist Dauerkonnektivität schlichtweg unverzichtbar und ein „right to disconnect“ eher realitätsfern (Morozov 2017).

Infrastrukturen

Ein solches ‚Recht auf Abschalten‘, das in Frankreich zum Gesetz geworden ist, in Deutschland als „Anti-Stress Gesetz“ verhandelt und hier von Unternehmen eigenwillig (vor-)ausgelegt wird, und das auch demnächst in den USA zur Umsetzung gebracht werden soll (Gangemi 2019), wird jüngst in seiner weltweiten Durchsetzung diskutiert (zum Beispiel auch für den indischen Arbeitsmarkt). Dieser Diskussion liegt allerdings die bereits dargestellte Lesart einer Infrastrukturalisierung zugrunde, bei der die flächendeckende Versorgung und damit der Zugang zu digitalen Serviceleistungen als basaler Standard vorausgesetzt wird. In dieser ‚methodologisch westlichen‘ Perspektive drohen die physisch-materiellen, räumlichen und nationalstaatlichen Infrastrukturmerkmale in Vergessenheit zu geraten, die ‚Connection‘ und damit Vorstellungen auch von ‚Disconnection‘ überhaupt erst ermöglichen.

Arbeiten, die sich transnational-vergleichend mit Internetnutzung befassen, konstatieren eine in ihrer nationalen Verteilung ebenfalls wenig überraschende „global digital divide“ (bereits Drori, Jang 2003). Konnektivität ist in dieser Perspektive kein selbstverständliches Moment von Infrastruktur. Ihr liegt aber noch eine Logik von ‚drinnen oder draußen‘ zugrunde. Die zunehmend relevante Infrastrukturdimension in staatenübergreifender Sicht entfaltet sich jedoch nicht mehr in erster Linie entlang dieser Scheidelinie. In Zahlen der International Communication Union für das Jahr 2017 manifestiert sich eine Verschiebung unter anderem daran, dass die Differenzen der Verfügbarkeit und des Einsatzes internetfähiger Mobilfunkanschlüsse zwischen den Weltregionen bedeutend geringer ausfallen, als jene Unterschiede, die sich im Hinblick auf technisch-verfügbare Breitband-Geschwindigkeiten ergeben (ITU 2017).³ Das heißt, Unterschiede im Hinblick darauf, welche Vorstellungen digitaler Leben überhaupt Alltagsrelevanz erlangen können, ergeben sich maßgeblich auch aus den Kapazitäten von Netzinfrastrukturen, insbesondere den jeweils technologisch möglichen Verbindungsgeschwindigkeiten, die mit mobilen Geräten genutzt werden können. Mit Blick darauf, dass infrastrukturelle Voraussetzungen zugleich mit Einkommensungleichheiten verschränkt sind, konstatiert Hilbert (2016, S.569) in einer vergleichenden Studie eine „digital bandwidth divide“. Relevanz erlangen diese Unterschiede maßgeblich dort, wo die Nutzung datenintensiver Anwendungen eine zentrale Ressource alltäglichen Handelns darstellt.

Differenzen zeigen sich gerade in transnationaler Perspektive. Unter anderem für transnationale Migrationsfamilien in Polen und der Ukraine zeigen Heike Greschke, Diana Dreßler und Konrad Hierasimowicz (2018), dass die Vorstellung medienvermittelter Ko-Präsenz aufwendiger Herstellungsleistungen bedarf. Der Erfolg dieser Leistungen und damit die Relevanz der Vorstellung ist wesentlich an Software für synchrone Videogespräche geknüpft, deren Funktionieren allerdings davon abhängt, welche Bandbreiten in Ländern und Gebieten verfügbar sind, welche monatlichen Datenvolumen in jeweiligen Ländern für wen erschwinglich sind, das heißt letztlich, welche national-unterschiedlichen

³ Datengrundlage dieses Vergleichs sind die „Key ICT indicators for developed and developing countries and the world (totals and penetration rates)“, wie sie die International Telecommunication Union online zur Verfügung stellt; siehe dazu https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/statistics/2018/ITU_Key_2005-2018_ICT_data_with%20LDCs_rev27Nov2018.xls (letzter Zugriff: Oktober 2018)

Nutzungspreise bestehen. Im Hinblick auf solche telekommunikativen Voraussetzungen von Beziehungen konstatieren Philip et al. (2017, S.386ff.), die eine sich global ausbreitende Aufforderung zur „digital participation“ beschreiben, zurecht eine Ignoranz gegenüber der „geography of digital communication“, wie sie etwa in aktuellen Studien zur sozialen und ökonomischen Exklusion vorherrsche.⁴

Gefüge digitaler Leben – Fazit

Mit der hier herausgestellten Relevanz von Infrastrukturen geht keine unmittelbare Nähe zu dem einher, was Heike Delitz und Stefan Höhne (2011) als „Infrastrukuralismus“ bezeichnet haben. Statt Verfestigungen und Stabilität zu unterstellen, fragen wir nach jeweiligen Gefügen, das heißt nach den Genesen und Veränderungen von – auch räumlich und zeitlich – je spezifischen Infrastrukturen. Die Mediatisierungsperspektive auf Infrastrukturen des Digitalen erweist sich deshalb als produktiv, weil sich daraus die aktuellen Entwicklungen weder in Richtung eines „digital Colonialism“ (Knowledge Commons o.J.), das heißt einer vollständigen, hegemonial getriebenen Verdichtung oder Vernetzung, noch eines „global digital divide“ (Drori et al. 2003), das heißt einer vorschnell angenommenen weltweiten Kluft zuspitzen.

In der durch eine westliche Perspektive geprägten Debatte um Digitalisierung dominiert die Auffassung einer Vereinheitlichung digitaler Leben, die sich in Konzepten wie etwa Sichtbarmachung, Konnektivität und Entgrenzung niederschlägt. Das ‚Gefüge digitaler Leben‘, das hier gleichsam kartographierend vorgestellt wurde, setzt sich demgegenüber aus einer Reihe unterschiedlicher Elemente zusammen, die dieser Homogenisierung entgegenwirken. Heterogenität digitaler Leben erwächst aus dem komplexen Gefüge sozio-materialen Alltagshandelns, ökonomischer Technikgestaltung, plattformökonomischer Entwicklungen (mitsamt alternativer Vorstellungen), sozialstruktureller Bedingungen, diverser Regulierungsinstanzen und schließlich physisch-infrastrukturellen Faktoren, wie den Kapazitäten von Netzinfrastrukturen. Für diese Elemente gilt allerdings keine – Teilen eines Puzzles ähnliche – „Anschließbarkeit“, wie das etwa im Konzept der „Technostruktur“ für „Teilstrukturen“ impliziert ist (Rammert 2006, S.4). Die hier beschriebenen Strukturelemente befinden sich vielmehr in spannungsgeladenen Relationen bzw. Prozessen der Relation (hierzu Knoblauch 2016, S.111), die, im Anschluss an die zeitsensible Beschreibung Hartmut Rosas, durch „Desynchronisation“ (bzw. Inkongruenzen) gekennzeichnet sind.⁵

Literatur

- Aagard, Jesper. 2016. Mobile devices, interaction, and distraction: a qualitative exploration of absent presence. *AI & Society* 31:223–231.
- Adolf, Marian T. 2017. The Identity of Mediatization: Theorizing a Dynamic Field. In: *Dynamics of Mediatization. Institutional Change and Everyday Transformations in a Digital Age*, Hrsg. Oliver Driessens, Göran Bolin, Andreas Hepp und Stig Hjarvard, 11–23. Cham, Schweiz: Palgrave Macmillan.

⁴ Der Fokus der Studie liegt auf ländlichen Gemeinden Großbritanniens.

⁵ Mit dieser Begriffswahl zielt Hartmut Rosa (2017) darauf, die gegenwärtigen Ungleichzeitigkeiten von Gesellschaftsbereichen zu fassen.

- ARD, ZDF. 2017. Kernergebnisse der ARD und ZDF Onlinestudie 2017. http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/files/2017/Artikel/Kern-Ergebnisse_ARDZDF-Onlinestudie_2017.pdf (Zugegriffen: 1. Oktober 2018)
- Bucher, Taina. 2012. *Programmed Sociality: A Software Studies Perspective on Social Networking Sites*. Dissertation, Kopenhagen.
- Couldry, Nick und Andreas Hepp. 2016. *The mediated construction of Reality*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Delitz, Heike und Stefan Höhne. 2011. Gefüge, Kollektive und Dispositive. Zum ‚Infrastrukturalismus‘ des Gesellschaftlichen. Werkstatt Artefakt Theorien II. <http://www.heike-delitz.de/Werkstatt%20Gef%C3%BCge,%20Kollektive%20und%20Dispositive%20-%20Programm%20260111.pdf> (Zugegriffen: 1. Oktober 2018).
- DiMaggio, Paul und Eszter Hargittai. 2001. From the 'Digital Divide' to 'Digital Inequality': Studying Internet Use as Penetration Increases. Princeton University, WP #15. https://culturalpolicy.princeton.edu/sites/culturalpolicy/files/wp15_dimaggio_hargittai.pdf (Zugegriffen: 1. Oktober 2018).
- Dolata, Ullrich. 2018. Privatisierung, Kuratierung, Kommodifizierung. Kommerzielle Plattformen im Internet. SOI Discussion Paper 2018-04.
- Drori, Gili S. und Yong Suk Jang. 2003. The Global Digital Divide. A Sociological Assessment of Trends and Causes. *Social Science Computer Review* 21:144–161.
- Floridi, Luciano. 2014. *The Fourth Revolution. How the Infosphere is Reshaping Human Reality*. Oxford: Oxford University Press.
- Gangemi, Salvatore G. 2019. New York City Considers Paid Vacation and the Right to Disconnect. *The National Law Review*, 15.01.2019. <https://www.natlawreview.com/article/new-york-city-considers-paid-vacation-and-right-to-disconnect> (Zugegriffen: 1. Februar 2019).
- Graham, Stephen und Marvin, Simon. 2001. *Splintering Urbanism. Networked Infrastructures, Technological Mobilities and the Urban Condition*. London/New York: Routledge.
- Grenz, Tilo. 2017. *Mediatisierung als Handlungsproblem. Eine wissenssoziologische Studie zum Wandel materialer Kultur*. Wiesbaden: Springer VS.
- Grenz, Tilo. 2019. Die Facebook Arena. Digitalen Infrastrukturen begegnen. In *Alltagsbegegnungen aus soziologischer Perspektive*, Hrsg. Raimund Haindorfer, Maria Schlechter und Lena Seewann, im Druck. Wien: new academic press.
- Grenz, Tilo und Michaela Pfadenhauer. 2017a. Kulturen im Wandel: Zur nonlinearen Brüchigkeit von Mediatisierungsprozessen. In *Mediatisierung als Metaprozess. Transformationen, Formen der Entwicklung und die Generierung von Neuem*, Hrsg. Friedrich Krotz, Cathrin Despotovic und Merle Marie Kruse, 187–210. Wiesbaden: Springer VS.
- Grenz, Tilo und Michaela Pfadenhauer. 2017b. De-Mediatisierung: Diskontinuitäten, Non-Linearitäten und Ambivalenzen im Mediatisierungsprozess. In *De-Mediatisierung: Diskontinuitäten, Non-Linearitäten und Ambivalenzen im Mediatisierungsprozess*, Hrsg. Michaela Pfadenhauer und Tilo Grenz, 3–23. Wiesbaden: Springer VS.
- Greschke, Heike, Dreßler, Diana und Konrad Hierasimowicz. 2018. „Im Leben kannst du nicht alles haben“. Digitale Dynamiken sozialer Ungleichheit in teilweise migrierenden und migrierten Familien. In *Mediatisierte Gesellschaften. Medien-kommunikation und Sozialwelten im Wandel*, Hrsg. Andreas Kalina, Friedrich Krotz, Matthias Rath und Caroline Roth-Ebner, 133–159. Baden-Baden: Nomos.
- Grint, Keith und Steve Woolgar. 1997. *The machine at work: Technology, work, and organization*. Cambridge, UK/Malden, MA: Polity Press.
- Hepp, Andreas, Hjarvard Stig und Knut Lundby. 2015. Mediatization: Theorising the interplay between media, culture and society. *Media, Culture & Society* 37:314–322.
- Hilbert, Martin. 2016. The bad news is that the digital access divide is here to stay: Domestically installed bandwidths among 172 countries for 1986 – 2014. *Telecommunications Policy* 40:567–581.
- International Telecommunication Union. 2017. Key ICT indicators for developed and developing countries and the world (totals and penetration rates). <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx> (Zugegriffen: 1. Oktober 2018).

- Kirchner, Stefan und Jürgen Beyer. 2016. Die Plattformlogik als digitale Marktordnung. *Zeitschrift für Soziologie* 45:324–339.
- Kirschner, Heiko. 2018. Zurück zu den wirklich wichtigen Dingen – Blocking-Apps als milde Lösungen für problematisierte Mediatisierungstendenzen. In *De-Mediatisierung. Diskontinuitäten, Non-Linearitäten und Ambivalenzen im Mediatisierungsprozess*, Hrsg. Michaela Pfadenhauer und Tilo Grenz, 225–236. Wiesbaden: Springer VS.
- Knoblauch, Hubert. 2016. *Die kommunikative Konstruktion der Wirklichkeit*. Wiesbaden: Springer VS.
- Knowledge Commons. o.J. Digital colonialism and the Internet as a tool of cultural hegemony. <http://www.knowledgecommons.in/brasil/en/whats-wrong-with-current-internet-governance/digital-colonialism-the-internet-as-a-tool-of-cultural-hegemony/> (Zugegriffen: 10. Januar 2019).
- Morozov, Evgeny. 2017. So you want to switch off digitally? I'm afraid that will cost you.... *The Guardian* 19. Februar 2017. Online unter: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2017/feb/19/right-to-disconnect-digital-gig-economy-evgeny-morozov> (letzter Zugriff: Oktober 2018).
- Papsdorf, Christian, Sebastian Jakob, Lisa Purzitza und Jan-Peter Schmitt. 2018. Gründe und Formen der freiwilligen Nichtnutzung des Internets. Eine explorative Studie zum Internetverzicht bei Jugendlichen. *Österreichische Zeitschrift für Soziologie* 43:347–366.
- Passoth, Jan-Hendrik. 2019. Music, Recommender Systems and the Techno-Politics of Platforms, Data and Algorithms. In *TechnoScienceSociety. Technological Reconfigurations of Science and Society* (Sociology of the Sciences Yearbook 30), Hrsg. Sascha Dickel, Sabine Maasen und Christoph Schneider, im Druck. Dordrecht: Springer.
- Passoth, Jan-Hendrik, Wehner, Josef. 2018. Listen, Daten, Algorithmen. Ordnungsformen des Digitalen. In *Bedeutende Daten. Modelle, Verfahren und Praxis der Vermessung und Verdatung im Netz*, Hrsg. Thorben Mämecke, Jan-Hendrik Passoth und Josef Wehner, 51–68. Wiesbaden: Springer VS.
- Pfadenhauer, Michaela. 2019. Digitalisierung auf Siegeszug? Verspätungen, Zwischenhalte und Schienenbrüche. *Zeitschrift für Theoretische Soziologie* 1/2019:98–107.
- Pfadenhauer, Michaela und Tilo Grenz. 2017. *De-Mediatisierung. Diskontinuitäten, Non-Linearitäten und Ambivalenzen im Mediatisierungsprozess*. Wiesbaden: Springer VS
- Pfadenhauer, Michaela und Tilo Grenz. 2011. Mediatisierte Fitness? Über die Entstehung eines Geschäftsmodells. In *Mediatisierte Welten: Beschreibungsansätze und Forschungsfelder*, Hrsg. Friedrich Krotz und Andreas Hepp, 87–109. Wiesbaden: VS.
- Pfeiffer, Sabine und Udo Göttlich. 2018. Digital Lives – Call for Papers für die Veranstaltung des Plenums 7 zum Thema „Digital Lives“. *Soziologie* 2018/1: 8.
- Philip, Lorna, Caitlin Cottrill, John Farrington, Fiona Williams und Fiona Ashmore. 2017. The digital divide: Patterns, policy and scenarios for connecting the ‘final few’ in rural communities across Great Britain. *Journal of Rural Studies* 52:386–398.
- Plantin, Jean-Christophe, Carl Lagoze, Paul N. Edwards und Christian Sandvig. 2018. Infrastructure studies meet platform studies in the age of Google and Facebook. *New Media & Society* 20:293–310.
- Prisching, Manfred. 2017. Logiken der De-Mediatisierung: Begründungen und Rechtfertigungen. In *De-Mediatisierung. Diskontinuitäten, Non-Linearitäten und Ambivalenzen im Mediatisierungsprozess*, Hrsg. Michaela Pfadenhauer und Tilo Grenz, 93–110. Wiesbaden: Springer VS.
- Rammert, Werner. 2006. Technik, Handeln und Sozialstruktur: Eine Einführung in die Soziologie der Technik. Technical University Technology Studies Working Papers, TUTS-WP-3-2006. https://www.ts.tu-berlin.de/fileadmin/fg226/TUTS/TUTS_WP_3_2006.pdf (Zugegriffen: 1. Oktober 2018).
- Roitsch, Cindy. 2017. Von der „Aversion“ zum „Schutzwall“: Kommunikative Grenzziehung als gegenläufiges Medienhandeln in mediatisierten Welten. In *De-Mediatisierung. Diskontinuitäten, Non-Linearitäten und Ambivalenzen im Mediatisierungsprozess*, Hrsg. Michaela Pfadenhauer und Tilo Grenz, 207–224. Wiesbaden: Springer VS.

- Schlechter, Maria und Heiko Kirschner. 2018. Fälle, Typen, Tücken. Über Herausforderungen einer zeitsensiblen Typenbildung anhand von digitalem Material. In *Typologische Konstruktionen: Prinzipien und Forschungspraxis*, Hrsg. Nicole Burzan und Ronald Hitzler, 305–325. Wiesbaden: Springer VS.
- Statistik Austria. 2017. IKT-Einsatz in Haushalten 2018. http://www.statistik.at/web_de/statistiken/energie_umwelt_innovation_mobilitaet/informationsgesellschaft/ikt-einsatz_in_haushalten/index.html (Zugegriffen: 1. Oktober 2018).
- Srnicek, Nick. 2017. *Platform Capitalism*. Cambridge: Polity Press.
- Stäheli, Urs. 2013. Entnetzt euch! Praktiken und Ästhetiken der Anschlusslosigkeit. *Mittelweg* 36 4:3–28.
- Strahinger, Susanne und Christian Leyh. 2017. Vorwort. In *Gamification und Serious Games – Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen*, Hrsg. Susanne Strahinger und Christian Leyh, V–VI. Wiesbaden: Springer.
- Suchman, Lucy. 2007. *Human–Machine Reconfigurations. Plans and Situated Actions* (2. Auflage). New York u.a.: Cambridge University Press.
- Zillien, Nicole. 2009. *Digitale Ungleichheit. Neue Technologien und alte Ungleichheiten in der Informations- und Wissensgesellschaft* (2. Auflage). Wiesbaden: Springer VS.