



Marc Ries, Ramón Reichert, Christian Höller

## **LEBEN UND ARBEITEN IM DIGITALEN.**

### **A**

Digitalisierung gilt heute als *key enabling technology* für alle Lebens- und Arbeitsbereiche. Als eine alles Mögliche ermöglichende Technologie. Digitale Techniken durchdringen, überformen und bedingen Alltag, Politik, Wirtschaft und Wissenschaft. Die von Unternehmen und Regierungen aktuell erregt ausgerufenen "Digitalisierungsoffensive" im Zusammenhang mit Produktivitätssteigerung und Innovation, Konnektivität und Kontrolle korrespondiert mit der hohen Akzeptanz und Leidenschaft, mit der Individuen weltweit digitale Artefakte erregt benutzen und konsumieren.

Technisch gesehen, realisiert sich das Digitale zum einen in Gefügen der Mikroelektronik – mit Prozessoren, die Steuerung, Vermessung, Datenverarbeitung und ihre Visualisierung ermöglichen. Zum anderen in Netzwerkprotokollen, die zuständig sind für das Zirkulieren und den Austausch der Daten. Datenverarbeitung und Datenaustausch basieren auf digital verfügbaren Artefakten. Das Digitale ist somit zugleich ein Rohstoff, ein Rohstoff zweiter Ordnung. In den Produktionsprozessen dieses Rohstoffs entsteht eine im Digitalen sich einrichtende Weltgesellschaft. So verstanden ist das Digitale in der Gegenwart eine zentrale Produktivkraft mit direkten Einwirkungen auf unsere Lebensverhältnisse.

Der Wandel der Arbeitsformen und die Produktwelten, die eine jede Produktivkraft schafft, müssen ein sie signifizierendes *Begehren* gleichermaßen voraussetzen, wie auch miterzeugen. Das Begehren kann als eine Ausdrucks- und Handlungsform verstanden werden, die zwischen der Trieb- und Sinnwirklichkeit des Individuums und den Dynamiken der Gesellschaft vermittelt. Tatsächlich ist die Gegenwart voller Anrufungen des digitalen Begehrens durch eine Vielzahl gesellschaftlicher Systeme. Die Art und Weise, wie die meisten Menschen heute mit der digitalen Welt verwachsen sind, ist Ausdruck der Begehrensströme, die innerhalb der Dispositive des Digitalen fließen.

Der (post-)digitale Mensch erlebt Technik nicht mehr als Entfremdung oder Zumutung, sondern als etwas, das seinem Leben und seinem Alltag genuin zugehörig ist. Computer werden zu Dingen des Alltags und formieren und kodieren Affekte. Sensomotorische Environments in Smart Cities und Smart Homes, die digitale Selbstvermessung in Sport und Freizeit, die künstliche Intelligenz in der Alltagskommunikation und das digitale Management von Liebesbeziehungen sind Beispiele einer umfassenden Kodierung des digitalen Begehrens.

Doch worin gründet das Begehren nach dem Digitalen? Was haben digitale Techniken so "an sich", um alle Menschen und alle Arbeitswelten von sich zu überzeugen? Anders gefragt, welche *Relationalitäten* ermöglicht das Digitale, also welche neuen – guten wie schlechten – Beziehungen, Verbindungen, Verhältnisse schaffen digitalen Techniken zwischen den Menschen, den Menschen und ihren Dingen, den Menschen und ihren Institutionen und den auf sie einwirkenden "natürlichen" Phänomenen (etwa das Klima)?

Man könnte mit der Frage nach Leben und Arbeiten im Digitalen versucht sein, eine Ausbildungsinstitution wie die Hochschule für Gestaltung in ihrer Feinstruktur auf einer Zeitachse zu unterteilen in Lehrgebiete und Werkstätten mit alten und neuen Gegenstandsbereichen und den neuen implizit das Primat des Digitalen zuzuschreiben – etwa dem Lehrgebiet *Medienkunst* und der Werkstatt *Digital Publishing*, oder dem Lehrgebiet *Produktdesign* und dem *Computerlab*. In Ergänzung ließen sich noch solche einzubeziehen, die adaptiv jeweils die neuesten Techniken anwenden (wie etwa das Graphikdesign) und für die Verwaltung als Funktionssystem wird eine permanente IT-Aktualisierung ihrer administrativen Techniken vorausgesetzt. Doch dieser Zeitparameter ebenso wie die Rationalisierungsmaßgabe vernachlässigt die Potentialitäten des Digitalen, bzw. seine systemische Ubiquität, d.h. die Allgegenwart des digitalen Paradigmas in allen Praxisformen und Bewußtseinsweisen der Akteure der Hochschule. Auch ein Maler wird sein Bildmotiv im Widerstreit bzw. in Korrespondenz zur Allgegenwart des Digitalen entwerfen. Es ist zu vermuten, dass die Gegenstände aller Lehrgebiete, ihre Techniken und alle Handelnden mehrfach in digitale Verhältnisse eingewoben sind, dass ein außerhalb des Digitalen in der Gegenwart schlichtweg eine Fiktion ist. Es mag von heuristischem Nutzen sein, auszugehen von *digitalen Quasi-Objekten*, wovon ein jeder Teil ist und womit die eigentümliche Spannung beschrieben ist, dass uns das Digitale jederzeit "im Nacken" sitzt, uns zu "Medienobjekten" macht, es zugleich - in Gestalt der Netze - die unhinterfragbare Kondition unserer gesellschaftlichen Existenz geworden ist.

Jedoch muss auch vermerkt werden, dass die krude Klassifizierung in alte und neue Techniken eine Politik der Abwertung sinnlich-affektiver Beziehungen zu Materialien und nachvollziehbar-handwerklichen Gestaltungsweisen nach sich zieht. Es wird also eine weitere Frage wichtig, die nach der Relevanz eines notwendigen Gleichgewichts von digitalen und nicht-digitalen Arbeitsweisen.

Zu den "Bildern" und zum "Design" in Zeiten des Digitalen - zwei thematische Skizzen.

Gemeinhin wird elektronischen Bildern, seit sie in größerem Ausmaß in Umlauf gekommen sind, ein gewisser Hang zu Flüchtigkeit bzw. Unbeständigkeit attestiert. Auch die nahezu beliebige Formbarkeit bzw. *Umformbarkeit* bildlicher Artefakte sowie neuerdings die Möglichkeit des synthetischen Fortschreibens „realer“ Aufnahmen scheinen diesen Befund zu bestätigen. Früh war diesbezüglich von einer grundlegenden „Instabilität“ des digitalen Bildes die Rede, dessen Referenzialität sich eher im Virtuellen verlaufen würde,

als fest im Realen verankert zu sein. Demgegenüber beginnt sich in jüngeren Bildproduktionen eine eigentümliche Konsistenz bzw. Textur dieser neuen Artefakte zu behaupten. Eine Art Eigenleben, das nicht primär von referenziellem Bezug oder einer „Echt/Fake-Differenz“ als maßgebliche Größen bestimmt ist. *Zu fragen ist, ob sich hier großflächig ein neuartiges visuelles Dispositiv, mithin ein neues ästhetisches Regime breitmacht, dessen Grundkoordinaten weder eindeutig „real“ noch dezidiert „virtuell“ sind, sondern diese binäre Unterscheidung womöglich radikal unterlaufen.* Und also auch eine künstlerische, mediale Ausbildung neue Zugangsweisen und Diskursformen an diesen anderen digitalen Bildobjekten austesten muss.

Viele Dinge verbergen heute ihr numerisches Innere, "sie werden zu Automaten" (Schwer), ihr Design wird zu einer Camouflage oder Maskerade der tatsächlichen Funktionen. Dabei wird die Entwurfspraxis selber überformt, delegiert an und angeleitet von Softwareinstanzen, die eine "Metaebene von Gestaltung" (Kragening) ausbilden und einen direkten Einfluss auf Entscheidungen haben, so dass der Gestalter sich in einem notwendigen Bündnis mit der kybernetisch-parametrischen Logik weiß. Das neue Interface-Design versucht Antworten auf die Radikalisierung der sog. Mensch-Maschine Schnittstelle, da diese nicht mehr bloß dem Anwender Interaktionsmöglichkeiten mit der Künstlichen Intelligenz der CPUs vermittelt, sondern die AI als gleichwertiges "technoides Gegenüber" (Scharf) definiert und eine Egalität der beiden Seiten, eine umfassende Anerkennung des Geistes aus der Maschine betreibt. An einer epistemischen Schwelle befindet sich gleichfalls jene Designforschung, die Materialeigenschaften und Organismen als programmierbar beschreibt: "Durch die steuerbare Einbettung von Informationen in eine Materialstruktur können eigenaktive, adaptive Eigenschaften in dieser erzeugt werden, wodurch die Grenze zwischen Artefakt und Organismus an Kontur verliert." (Reiter) Das Design wird in diesen seinen Mutationen "responsiv", es wirkt mit an einer Ausgestaltung neuer (Zwischen-) Existenzformen. Die extreme Inflation des Design-Begriffs und seine Öffnung für unterschiedlichste Disziplin, die Erfindung neuer Designdisziplinen scheint stets auch Fluchtbewegungen ins Digitale anzuzeigen, die mal affirmativ (*Interactive-Design* etwa), mal kritisch (*Speculative Design* etwa) vorgehen.

## B

Folgende Sammlung will skizzenhaft die Einflussgröße des Digitalen in einem *allgemeinen* gesellschaftlichen Spektrum sichtbar zu machen.

### **New Creative Actors**

Wenn in der Öffentlichkeit die Produktion digitaler Objekte Thema ist, auf die Digitalunternehmen und ihre kommerziellen Strategien – etwa individualisierte Werbung, Verwertung personenbezogener Daten – aufbauen, so wird stets der Name des Unternehmens genannt: Facebook, Apple, Twitter, Google... Der jeweilige Name korrespondiert mit ambivalenten Zuschreibungen von Glücksgefühlen, Angst und Wut gleichermaßen. Doch hinter den Namen und Labels arbeiten sehr konkrete Individuen, die "Erfinder" der digitalen Performances, die Programmierer, die Ingenieure, die Content-Designer, die App-Entwickler und -gestalter, die Manager, und auch hier wird die Frage nach dem Begehren relevant. Sind diese Jobs routinemäßig eingelagert in Rationalitäten und Expertisen, oder bedingt die Arbeit am und im Digitalen nicht auch andere Wahrnehmungs- und Bewusstseinsweisen, bzw. verstärkt bestimmte Wunschscenarien der Gestaltbarkeit, der Selbstpräsenz, der Kontrolle und Macht? Bieten die Arbeitsformen der New Creative Industries womöglich neue Versprechen der Selbstverwirklichung, des Statusgewinns, der Dominanz?

### **Smart Desire**

Unser Alltagsleben wird zusehends von sensor-technischer Verdichtung und netzwerktechnischer Intelligenz geprägt: immer mehr Produkte, mehr Maschinen und mehr Personen sind heute mit Sensoren ausgestattet, die eine digitale Kontrollintelligenz schaffen. Das Internet der Dinge, intelligente Sensornetze und maschinenbasiertes Lernen üben einen großen Einfluss auf die digitale Gesellschaft, ihre Kultur und ihre soziale Praxis aus.

Vor dem Hintergrund dieses „posthumanen“ Umbruchs stellt sich die dringende Frage nach dem Zusammenleben mit den *non-human agents*, also mit AI-Systemen, sprechenden Mobiltelefonen, Robotern, Avataren, animierten CGIs, hybriden Technologien etc. Im engeren Sinn hat die Neuroinformatik eine große Bedeutung für die technische Informationsverarbeitung und die Künstliche Intelligenz und beeinflusst weite Bereiche der sensorischen und kognitiven Datenmodellierung und -verarbeitung u.a. in den Bereichen der Sensortechnik (Sehen), der Semantik und Linguistik (Sprache), der Robotik (Manipulation von Bewegung und Verhalten) und der Kognitionswissenschaften (Lernen).

Die digitale Gesellschaft ist heute zusehends mit ‚smarten‘ Bildungs- und Technikumgebungen konfrontiert, die ihrerseits wiederum Wirkungen auf individuelles Verhalten, Denken und Gestalten und auf soziale Prozesse ausüben. Welche Probleme ergeben sich für den Einzelnen und die Gesellschaft, wenn multi-agentielle Systeme der Künstlichen Intelligenz mehr und mehr mit Handlungsorientierungen,

Zielfindungsprozessen, Entscheidungsverfahren, Kontrollaufgaben und steuernden Eingriffen ausgestattet werden?<sup>1</sup>

### **Self-Desire**

An der Schnittstelle von digitalen Mediensystemen und bioinformatischen Wissensmedien haben Tracking-Systeme maßgeblich dazu beigetragen, den Körper als Medienobjekt geregelter Gestaltung und numerischer Ausdrucksformen zu betrachten. Die Konvergenz von mobilen Medien, Sensornetzwerken, digitalen Datenvisualisierungen und dem Social Web hat dazu geführt, dass biometrische Apparate, neue Praktiken des digitalen Mappings und Monitorings einen gesellschaftlichen Trend zur digitalen Selbstvermessung ausgelöst haben. Die Smartphones mit ihren mikrosensorischen Komponenten, die tragbaren Computersysteme in Armbändern, Uhren, Brillen und Kleidung (*wearables*), die Anwendungssoftware für Mobilgeräte wie Smartphone und Tablet-Computer (*apps*) überlagern nunmehr Kommunikationsmedien mit personalisierten Versuchsanordnungen. Diese technisch-medialen Infrastrukturen ermöglichen als Bio-Medien digitale Selbstentwürfe und digitale Körperbilder. Die Semantiken von *Self-Tracking*, *Lifelogging* oder *Mobile Computing* spannen einen weiten interpretatorischen Bogen und meinen damit sowohl individualisierte, sozial geteilte, als auch automatisierte Aufzeichnungen, Archivierungen und Ausdeutungen von *selbst- und fremddokumentierten* Lebensaktivitäten.

Wenn in Betracht gezogen wird, dass die Medien der digitalen Selbstvermessung immer auch Reflexivität miterzeugen, dann können die ästhetischen, narrativen und fiktionalisierenden Tools, mit denen eine *Selbstverwissenschaftlichung* Daten (für andere, z.B. für die ‚Plattform-Öffentlichkeit‘) erzeugt, sie sicht- und sagbar macht, als Ausdruck dieser Reflexivität untersucht werden. Dies verdeutlicht, dass das Self-Tracking keine *unmittelbare* Vermessung der Individuen in Aussicht stellen kann, weil die Medien der Vermessung immer auch ein reflexives Vermessen-Werden erzeugen, das den Biodaten inhäriert. Dies bedeutet, dass mit den Tools der digitalen Vermessung, die als Internet der Dinge auf smarte Weise in den Alltag integriert sind, ein neues selbstreflexives Regime der Selbstoptimierung etabliert wird.<sup>2</sup>

### **Sharing Desire**

*Welche sozialen Praktiken hat das Begehren nach Gemeinschaft in der digitalen Gesellschaft hervorgebracht?*

Das Teilen ist zu einer neuen Kommunikationskultur geworden. Die digital induzierten Erwartungrollen von

---

<sup>1</sup> Vgl. Karen Barad, : Meeting the Universe Halfway. Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning. Durham/London: Duke University Press 2007; John Johnston: The Allure of Machinic Life: Cybernetics, Artificial Life, and the New AI. Cambridge, MA and London, UK: The MIT Press 2008.

<sup>2</sup> Vgl. Lyon, David: „Biometrics, Identification and Surveillance“, in: *Bioethics* 22/9 (2008), S. 499-508; Lupton, Deborah: *Self-Tracking Modes: Reflexive Self-Monitoring and Data Practices*, Canberra 2014; Swan, Melanie: „Emerging Patient-Driven Health Care Models: An Examination of Health Social Networks, Consumer Personalized Medicine and Quantified Self-Tracking“, in: *International Journal of Environmental Research and Public Health* 6/2 (2009), S. 492-525; Whitson, Jennifer R.: „Gaming the Quantified Self“, in: *Surveillance and Society* 11/2013, S. 163-176.

Liveness und Konnektivität sorgen dafür, dass singuläre Erfahrungen und Affekte ihr Existenzrecht erst erhalten, wenn sie sozial geteilt werden. Soziale Medien schaffen aktiv neue Begehrensformen nach phatischer Kommunikation und sozialer Anerkennung, die dem Mediennutzer nicht unmittelbar zugänglich sind, sondern gefiltert und evaluiert in messbaren Größen angeboten werden. Die Kodierung des digitalen Begehrens lässt sich spezifisch am Hashtagging veranschaulichen, das auf eine soziale Adressierung von Online-Inhalten abzielt. Die Praxis des Hashtagging zeigt auf, dass sich in der digitalen Medienkultur die Möglichkeiten der Anschlusskommunikation wesentlich erweitert haben und soziale, kollaborative Enviroments entstehen, die mit Hilfe der technischen Infrastruktur sozialer Medien neue Praktiken digitaler Vergemeinschaftung geschaffen haben.

### **Sharing Economy**

In der Plattform-Gesellschaft haben sich spezifische Strategien der kommodifizierten Vereinnahmung des digitalen Begehrens herausgebildet. Mit den Identifizierungs-, Registrierungs- und Visualisierungstechniken der digitalen „Mass Customization“ auf Online-Plattformen hat sich eine technisch induzierte Sharing Economy formiert, die das soziale Begehren affiziert.

Plattformbasierte Gesellschaften operieren in der Regel mit technischen Adressierungsformen und Anreizsystemen, um das Begehren der *Sharing Economy* in eine intrinsische Motivation zu verwandeln. Mit Hilfe von kommunikativen Imperativen werden Nutzergruppen motiviert, andauernd Inhalte zu teilen, die darauf abzielen, die Mannigfaltigkeit des *Besonderen* (Eigeninteresse, Autonomie, Selbstverwirklichung) in den Dienst des *Allgemeinen* (Öffentlichkeit, Kollaboration, Diskursgemeinschaft) zu stellen, ohne dass die Individuen *direkt* zu ihrer Freiheit, Selbstbestimmung, Autonomie gezwungen werden müssen.

In dieser indirekten Förderung der Selbstverwirklichung geht es insofern um die systematische Anwendung der Hegelschen „List der Vernunft“, als der Mensch, der seinen Leidenschaften folgt, damit eigentlich einem höheren weltgeschichtlichen Zwecke (gesellschaftliche Wissensproduktion) dient, der ihm aber gänzlich verborgen bleibt: „Meinen Zweck befördernd, befördere ich das Allgemeine, und dies befördert wiederum meinen Zweck“.<sup>3</sup> Der von Hegel so formulierte „höhere weltgeschichtliche Zweck“ würde die positive Seite der Online-Plattformen markieren: Wenn alle mitwirken, ergibt sich aus der Summe der Teile ein produktives Ganzes. Heute umschreibt man diese Produktivkraft gerne mit der neuenglischen Formulierung kollaboratives Crowdsourcing. Unter Crowdsourcing versteht man das Auslagern (Outsourcing) von Arbeiten und Leistungen an eine große Anzahl von Internetnutzern. Es setzt auf die Kraft der Vielen innerhalb der virtuellen Wertschöpfungskette und bedeutet die Weitergabe eigener Einschätzungen und Erfahrungen – ein bewährtes Anwendungsfeld ist *Social Commerce* oder auch *Social Shopping*, womit jeweils Systeme gemeint sind, die Kaufentscheidungen durch Bewertungen und Empfehlungen durch die kulturellen Backgrounds, beruflichen Qualifikationen und Erfahrungen anderer Nutzer unterstützen.

---

<sup>3</sup> Georg Wilhelm Friedrich Hegel: „Philosophie des Rechts“, in: Gesammelte Schriften Bd. 4, Frankfurt 1986: § 184, S. 340f

## Cyber-Crime

Ebenso stellt sich die Frage nach dem Begehren im Zusammenhang mit Cyberkriminalität, aber auch öffentlich sanktionierter Illegalität. Unsichtbare Hacker, teils von Staaten beauftragt, unterlaufen politische Systeme oder verursachen ökonomischen Schaden. Das Digitale wird zur "Tatwaffe", die in unterschiedlichsten Feldern zum Einsatz kommen kann. Welche "Triebkräfte" sind hier im Spiel? Mit dem vieldiskutierten Comeback des Hackers seit Mitte der 90er Jahre – einerseits im Rahmen des Polizei- und Kontrolldiskurses im Schatten des "Information Warfare" und andererseits als aktivistischer Hobbyist auf dem Feld der Neuen Medien – transformierte sich auch die politische Kultur widerspenstiger Praktiken und mit ihr die Methode und Ästhetik der politischen Intervention. Denn nicht nur professionelle Täter nutzen digitale Techniken für rechtswidrige Handlungen, ein jeder kann die zwischen Legalität und Illegalität oszillierenden Internetplattformen und nicht-proprietären Logiken folgen, die mit einem Begehren nach Gabentausch jenseits ökonomischer Wertvorstellungen korrespondieren.<sup>4</sup>

## Kritische Praxis?

Auf welche Weise kann bzw. muss sich jede/r einzelne heute innerhalb eines Geflechts aus Digitalisierung, ökonomischen Prozessen und kritischer Praxis verorten? Macht nicht die immer engmaschigere Vernetzungsrealität, die tief in kulturelle, künstlerische und design-spezifische Artefakte ebenso wie in die sie betrachtenden oder handhabenden Individuen hineinverwoben ist, jedes profundere kritische Ansinnen unmöglich oder gar überflüssig? Vor diesem Hintergrund muss die Erwartung, dass mit Hilfe der digitalen Vernetzungstechnologien und der sozialen Medien Umwälzungen der bestehenden Gesellschaftsstrukturen herbeigeführt werden können, differenziert betrachtet und auf die skizzierten blinden Flecken hin befragt werden.

Vor diesem Hintergrund muss die Erwartung, dass mit Hilfe der digitalen Vernetzungstechnologien und der sozialen Medien Umwälzungen der bestehenden Gesellschaftsstrukturen herbeigeführt werden können, differenziert betrachtet und auf blinde Flecken hin befragt werden. Das Grundproblem des Online-Aktivismus besteht möglicherweise darin, dass sich das politische Handlungsfeld auf die Anwendungsschichten und Benutzeroberflächen beschränken muss und nicht zu den digitalen Kontrollpraktiken im Backend-Bereich vorstoßen kann, um sich aus diesen zu befreien. *Könnte man diese digitalen Kontrollpraktiken als instrumentelle List beschreiben, welche die Bekenntnisproduktion der Ego-Netzwerkgesellschaft vorantreibt?* So fordert zwar *Anonymous* ein offenes Netzwerk des politischen Widerstands ohne Zentrum, ohne

---

<sup>4</sup> Vgl. Markus Schroer, Stephan Moebius: *Diven, Hacker, Spekulanten: Sozialfiguren der Gegenwart*, Frankfurt a. M. 2010; Sarah Fox, Rachel Rose Ulgado, Daniela Rosner: *Hacking culture, not devices: Access and recognition in feminist hackerspaces*, in: *Proceedings of the 18th ACM conference on Computer supported cooperative work & social computing*. ACM, 2015; Vasilis Kostakis, Vasilis Niaros, and Christos Giotitsas: *Production and governance in hackerspaces: A manifestation of Commons-based peer production in the physical realm?*, in: *International Journal of Cultural Studies* 2014.

Schaltzentrale und ohne Stellvertreter, in der alle Herrschaftsverhältnisse aufgehoben sind, verdrängt in diesem Zusammenhang jedoch die Tatsache, dass politische Mobilisierung heute ohne kommerziell ausgerichtete Netzwerkseiten gar nicht erst hätten entstehen können.<sup>5</sup>

### **Digital Unconscious**

Was, wenn die immer vehementer in sämtliche Lebens- und Kulturbereiche vordringenden digital verfassten Wirklichkeiten eine dem Bewusstsein, der Kognition schlichtweg nicht verfügbare oder greifbare Dimension mit sich führten? Was, wenn das Digitale eine zwar immer stärker realitätsprägende, zugleich aber eine nach herkömmlichen Realitätsmaßstäben immer weniger ermessliche Größe darstellt? Und wie diesem digitalen Unbewussten, vom dem man bestenfalls eine Ahnung, aber kein gesichertes Faktenwissen hat, überhaupt auf die Schliche kommen?

Walter Benjamin's Diktum eines "Optisch-Unbewussten", das uns die Filmkamera allererst zu erkennen gibt, wird von einer "anderen Natur" durchkreuzt, die *in* den Kameras und allen Werkzeugen und Produktionsprozessen selber angelegt ist und ein Unbewusstes hervorbringt, das unser Begehren in vernetzten und immersiven Räumen ebenso antreibt, wie die Suche nach Konvivialität und Zusammenleben im Digitalen motiviert, schließlich Momente einer alles Subjektive und Individuelle übersteigenden Produktivkraft auszubilden beginnt.

...

---

<sup>5</sup> Frédéric Bardeau/ Nicolas Danet: *Anonymous: pirates informatiques ou altermondialistes numériques?* Limoges 2011, S. 150. Vgl. Jean-François Lyotard: *Grabmal des Intellektuellen*, Graz/Wien 1985, Gilles Deleuze: »Postskriptum über die Kontrollgesellschaften«, in: ders., *Unterhandlungen 1972-1990*. Frankfurt 1993, S. 254-262, Gilles Deleuze/Félix Guattari: *1000 Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie*, Berlin 1997 sowie Giorgio Agamben: *The Coming Community*, Minneapolis 1993.