

Die Zeit der Datenmaschinen

Zum Zusammenhang von Affekt, Wissen und Kontrolle
im Digitalen

Anja Breljak

»The Internet is a delicate dance between control and freedom.« (Galloway 2004: 75)

1 Vom Surfer zum User

Wir sind User. Früher waren manche von uns noch Surfer. Es gab den Einstieg und ein Ende dieser Aktivität. Vor allem aber handelte es sich dabei um eine *Aktivität*. Es ging mitunter darum, ein neues Gebiet zu entdecken, sich anonym zu begegnen, Pornos zu schauen, Wissen, Erfahrung, Bilder einzuholen und zu teilen. Es gab eine Zeit – und diese tickte in Minuten¹ –, da wurde das Internet als Ort der Freiheit und demokratischen Gleichheit gefeiert,² an dem Teilhabe theoretisch allein durch den Anschluss (den Computer, das Telefon, das Modem) gewährleistet war. Das Surfer-Subjekt schien darin befreit von den Normen und Normalisierungen, den Einschließungen und Repressionen des Alltags. Die Hoffnung war,

1 | In den 1990ern, als das Internet einer breiteren Masse bekannt wurde, funktionierte der Zugang noch nach dem Paradigma des Telefonierens: Über das Modem oder die ISDN-Karte wählte man sich in das Telefonnetz ein und wurde minutenweise abgerechnet. Heute, unter Bedingungen des Breitbands, funktioniert umgekehrt das Telefon nach dem Paradigma des Internets: Die Stimme wird nun üblicherweise über Rechnernetze (VoIP) übertragen.

2 | Paradigmatisch für den Techno-Optimismus dieser Zeit: Nicholas Negropontes *Being Digital* von 1996, demzufolge die Effekte des Internets (»decentralizing, globalizing, harmonizing, and empowering« früher oder später zu einer Revolution führen müssen (Negroponte 1996: 229).

dass ein *second life*, ein *my space*, ein *alta vista* möglich sind.³ Anders, gemeinsam und für alle gleich. Dafür musste nur dieses amorph-anarchische Gebilde aus Knoten und Verbindungen betreten werden, dessen Form noch offen und dessen Zusammensetzung noch unbestimmt war.

Heute ist fast niemand mehr kein User. Nur hatte das nicht zur Konsequenz, dass Freiheit und Gleichheit um sich gegriffen hätten. Stattdessen ist etwas entstanden, das im Anschluss an Gilles Deleuze als Kontrollgesellschaft bezeichnet wird (Deleuze 1993), auch wenn damals, als Deleuze über diese Gesellschaftsform nachdachte, das heutige Ausmaß der Kontrolle noch nicht bekannt war: Jede User-Bewegung, sei es ein Klick, ein Schritt oder gar ein Gemütszustand, ist heute auswertbar, weil sie in der ›smarten‹ Umgebung *datifiziert* werden kann. Selbst jene, die keine netzfähigen Geräte nutzen, produzieren Daten: Weil Kameras, Sensoren, Funkmasten, Satelliten und Drohnen potenziell jede Bewegung in ihrer Reichweite erfassen, sind auch Nicht-User betroffen. Diese Entwicklung hin zur Datifizierung allen Geschehens ist eine politische, sie hat gesellschaftliche Folgen und bringt Machtverschiebungen mit sich.

Der vorliegende Text unternimmt es, eine Entstehungsgeschichte der Kontrollgesellschaft zu erzählen. Zentral dafür ist das Aufkommen und der ubiquitäre Einsatz von *Datenmaschinen*. Unter dem Begriff der Datenmaschine lassen sich all jene soziotechnischen Vorrichtungen zusammenfassen, die ein Geschehen datifizieren, das heißt es erfassen, speichern und auswerten können. Mit dem beginnenden 21. Jahrhundert sind die Datenmaschinen zur dominanten Maschinenform aufgestiegen; sie durchziehen nahezu alle Gesellschaftsbereiche und dringen zusehends tiefer in Politik, Wirtschaft, Wissenschaft und Alltag ein. Ihr Aufstieg begann aber tatsächlich schon mit der Zeit der Industriellen Revolution, in der sich protodigitale Datenmaschinen ausmachen lassen, die uns auch etwas über deren Einsatz in der digitalen Gesellschaft verraten können. Diese Entwicklung steht hier im Vordergrund und soll nachfolgend auf ihre subjektivierenden Effekte hin befragt werden.

2 Die Revolution der Kontrolle

Anders als der Begriff der »Datengesellschaft«, der sich an der Frage nach dem zentralen ›Rohstoff‹ orientiert, und anders als der Begriff der »digitalen Gesellschaft«, der einen Modus der Kommunikation und Organisation benennt, richtet sich die Perspektive der »Kontrollgesellschaft« auf die dahinterliegende Machtformation. Mit diesem Begriff stellt sich die Frage, wie genau Subjekte im Kontext

3 | Die Namen dieser digitalen Produkte sprechen nicht nur für sich, sie sind längst Internetlegenden: *Second Life* war ein Online-Spiel, welches die erste umfassende virtuelle Infrastruktur stellte, *Myspace* ein Prototyp des sozialen Netzwerks, *AltaVista* eine der ersten Suchmaschinen im Netz.

digitaler Medialität hervorgebracht werden, wie sie führen und geführt werden, wie sie produziert und produktiv werden, kurz: welcher dominante Modus der Subjektivierung vorherrscht. Dabei ist Kontrolle zwar eine Spielart der Überwachung, ist aber tatsächlich ein ausgeklügelteres, interventionistischeres Verfahren.⁴ Für Kontrolle braucht es mehr als das menschliche Auge, die Vision ist hier nicht hinreichend. Stattdessen vollzieht sich in der Kontrolle eine Teilung, eine Di-Vision der Welt: Das Geschehen wird möglichst umfassend registriert (*rolle*) und mit seiner Vergangenheit und Zukunft ständig verglichen (*contre*).⁵ Das Ziel von Kontrollverfahren ist es, dasjenige, was dem Auge, dem Bewusstsein oder der Wahrnehmung entgeht, systematisch erfassbar zu machen. Es geht darum, das Verborgene, Unterschlagene, ja gar das Nichtbewusste durch das Einbinden eines registrierenden Mittlers zu entern. Dafür bedarf es eines wie auch immer gearteten ›sensiblen‹ Mediums, das das Geschehen verlässlich registrieren und zu einem Datum machen kann, um dieses dann wiederum im Folgegeschehen einsetzen zu können. Und zugleich hat der Einsatz dieser Daten im Folgegeschehen eine modulierende Rückwirkung, die geläufigerweise als »Feedback« bezeichnet wird und zum Kern des Kontrollverfahrens gehört: Werden Informationen über das Geschehen in dieses wieder eingespeist, verändert das auch dessen Verlauf, beeinflusst und prägt es das Geschehen. Insofern steckt in der Kontrolle eine situative Macht der ›Wirkungswirkungen‹.

Kontrolle ist ein uraltes Verfahren: So lassen sich etwa die Etablierung des Kalenders oder der Einsatz von Kerbhölzern und Knochen zur Registrierung von Schulden als frühe Kontrollverfahren verstehen. Systematisch entwickelt wurden Verfahren der Kontrolle seit dem 19. Jahrhundert im Windschatten der Industriellen Revolution (Beniger 1986: 10), als Effekt einer *Krise der Information*.⁶ Die neue maschinengetriebene Schnelligkeit der Produktion und Auslieferung von Gütern

4 | Überwachung (*surveillance*) deutet auf die zentrale Rolle optischer Medien zur Überwindung von Ferne hin, während Kontroll- und Disziplinarverfahren über die Nähe und den Kontakt funktionieren (*sousveillance*), vgl. (Bauman 2013). Zielt die Disziplinierung vornehmlich auf die Gewohnheiten des Körpers beziehungsweise der Seele und normiert diese durch ständige Wiederholung oder Einübung (Foucault 1993), richtet sich die Kontrolle auf Prozesse jedweder Art. Den Informationsfluss des Geschehens anzuzapfen, sei dieses nun maschinisch oder organisch, ist hierfür zentral.

5 | Die Registrierung des Geschehens impliziert nicht, dass das Geschehen sichtbar sein muss, das heißt für das menschliche Auge erfassbar. Das Registrieren selbst ist nicht auf menschliche Wahrnehmung beschränkt, es kann auch durch zum Beispiel sensorische Erfassung vonstatten gehen. Es gilt auch zu beachten, dass Überwachung, Disziplinierung und Kontrolle sich durchaus nicht gegenseitig ausschließen, sondern, gerade wenn es um die menschlichen Körper geht, üblicherweise miteinander verknüpft werden.

6 | Beniger dagegen spricht von einer »Krise der Kontrolle« (ebd.: 6). Allerdings setzt er das Prinzip der Kontrolle als überzeitliches Naturprinzip und unterschlägt damit seine eigene Untersuchung über die Revolution der Kontrolle als Effekt der Industriellen Revolution.

forderte auch beschleunigte Verfahren der Erfassung und Kommunikation über ihre Lage, ihre Menge, ihren Zustand. Was bis dahin face-to-face-kommunizierbar war, bedurfte nun entfernungsfähiger Technologien des Registrierens, die größere Distanzen zwischen Geschehen und seiner Übermittlung zu überwinden erlaubten: Schreibmaschine (1808), Fotografie (1826), Telegrafie (1833), Film (1888), Radio (1906), Fernseher (1926), Magnetband-Rekorder (1928), transatlantische Kabel (1956) etc.⁷ Kontrolle wurde durch diese Entwicklungen telekommunikativ und massenmedial. Ihre Vorbilder aus der Domäne des Militärs (die Erfindung des Großverbandes, der Division, zur taktischen Verfügung über die Truppe), aus dem Bereich der Schifffahrt (die Erfindung des Logbuchs zur Bestimmung der Beweislage), aus dem Reich des Geldes (die Erfindung des Kerbholzes zur Dokumentation des schuldnerischen Verhaltens), aus den ersten staatlichen Büros (die Erfindung der Statistik zur Regierung der wachsenden Menschenmassen), hat sie bis heute nicht eingebüßt.

Populär wurde das Konzept der Kontrolle erst in der Mitte des 20. Jahrhunderts mit einer von der Kybernetik erdachten Urszene:⁸ Das Kommunikationssystem des Thermostats als Paradigma eines Feedbacksystems sollte nicht nur ein funktionales Anschauungsbeispiel für das Prinzip liefern, nach dem Ingenieure Ist und Soll in ein dynamisches Zusammenspiel gebracht haben. Herbeiassoziiert wird damit auch der heimelige Komfort des beheizten Wohnzimmers, die Errungenschaften der modernen Technologie und ihre Fähigkeit, das aufwendige Manuelle gegen das magische Automatische einzutauschen – die Suprematie der Technik zeigt sich dort, wo sie den Alltag erobert: Herd, Föhn, Kühlschrank. Kontrollverlust, so lässt sich daraus folgern, ist dann das, was den Alltag ins Wanken bringt, er findet dort statt, wo Ist und Soll auseinanderdriften und das nicht-registrierte (oder nicht-registrierbare) Geschehen das Kontrollsystem zu sprengen droht. Kontrollverlust ist die stetige Drohung der Kontrollgesellschaft, weshalb ihre Verteidigung immer zuerst die Ausweitung der Registrierung und, wenn dies nicht genügt, das Aussperren⁹ ist – notfalls auch mit militärischen Mitteln. Denn

7 | Da Erfindungen oftmals eine vertrackte Geschichte haben und sich weder an einem Patent noch an einem einzelnen Gerät festmachen lassen, sind diese Jahreszahlen als Richtwerte anzusehen, vgl. Simondon 2012.

8 | Norbert Wiener, der den Begriff der Kybernetik in den 1940er Jahren ins Spiel gebracht hatte, um eine Wissenschaft von der Regelung von Lebewesen und Maschinen zu benennen, beruft sich auf das Thermostat als Urbild, um das Feedbackprinzip zu erläutern. Dabei rutschen organische und maschinische Prozesse ineinander: »Note [...] that a badly designed thermostat may send the temperature of the house in to violent oscillations not unlike the motions of the man suffering from cerebellar tremor.« (Wiener 1965: 97)

9 | Es geht hier also nicht um die In-/Exklusion durch die Gemeinschaft und ihre Normen, sondern um die Einrichtung technischer (und letztlich also physischer) Barrieren und Beschränkungen (beziehungsweise eine Verhandlung von Ein-/Ausschluss im Gewand technischen Vokabulars), die das Funktionieren der Gemeinschaft, der Community, verbieten.

tatsächlich ist das die andere, die eigentliche Ursprungsgeschichte der Kybernetik: Entstanden im Zweiten Weltkrieg, perfektioniert im Kalten Krieg, wurzelt die Kybernetik in der Betrachtung von Raketen und ihren Flugbahnen und in der Frage, wie eine dynamische Adaption an deren prinzipiell nicht vorhersagbaren Verlauf möglich ist, um den Gegner vom Himmel holen zu können (Kittler 2013; Mirowski 2002). Das Feedback ist die Waffe nicht des Ausschlusses, sondern des Abschlusses.

3 Datenmaschinen

Ebenfalls im Windschatten der Industrialisierung kam, neben der Frage nach der Bewegung von Gütern und Körpern, von Kapital und Informationen, auch die Frage nach der Disziplinierung der Arbeiter_innen auf. Industrielle und Fabrikbesitzer_innen jener Zeit waren entrüstet über das Benehmen derer, die ihnen die Ware Arbeitskraft zu liefern hatten. Unzuverlässigkeit, Verspätungen, »blaue Montage«, Mittagsschlaf und Sexspiele am Arbeitsplatz, Alkohol, derbe Witze, Prügeleien, Beschimpfungen und Diebstähle beklagten sie in Bezug auf ihre Beschäftigten.¹⁰ Denn die vornehmlich aus der Land- und Subsistenzwirtschaft stammende Arbeiterschaft war an den saisonalen Rhythmus, den verhältnismäßig frei einteilbaren Tag des Bauernhofs oder der Werkstatt gewöhnt. Die Gegenseite bedachte dies mit erzieherischer Gewalt und repressiven Strafen, um die arbeitenden Körper dem Takt der Maschinen zu unterwerfen, um diese, jedenfalls aus Industriellensicht, *Krise des Benehmens* zu beenden.

Eben diesem Problem, dieser Krise des Benehmens, nahm sich ab 1800 auch der Unternehmer und Frühsozialist Robert Owen an. Owen wollte der repressiven Unternehmenskultur mit seiner Baumwollfabrik im schottischen New Lanark eine Alternative entgegensetzen und startete einen bemerkenswert zukunftsweisenden Testversuch. Seine Vision von einer sanften Einwirkung auf die Arbeiter_innen bestand aus zwei »Erfindungen«: Zum einen sollte die Baumwollfabrik nicht nur ein Ort des Arbeitens sein, sondern eine Lebensumgebung werden. Owen ließ Wohnhäuser auf dem Fabrikgelände bauen, Gemeinschaftsräume, eine Schule und einen Kindergarten einrichten, er etablierte eine Krankenversicherung, verbannte Alkohol und schränkte die Kinderarbeit ein (Owen 1813: 21 ff.). Aus der Fabrik sollte so eine *Community* werden. Zum anderen wurde ein Apparat

10 | Vgl. Pollard 1963, Reid 1976 und Thompson 1963, die vor allem die Seite des Fabrikmanagements zu Wort kommen lassen. Insbesondere das starre Zeitraster der Fabrikarbeit schien ein zentrales Problem für die Arbeiter_innen darzustellen. So kam es in den Anfangsjahren der Industrialisierung oft zum handfesten Streit um die Fabrikuhr, die im Verdacht stand, von den Aufseher_innen manipuliert zu werden, um Mehrarbeit zu erschleichen, vgl. Negrey 2012. Ich danke Benjamin Streim für die Hinweise zur Frage der Disziplinierung der Arbeiter_innen während der Industrialisierung.

eingeführt, den Owen als *Silent Monitor* bezeichnete: ein an einer Kette befestigter Holzwürfel, dessen Seiten mit vier verschiedenen Farben bemalt waren und der über jedem Arbeitsplatz aufgehängt werden konnte. Aufseher_innen bekamen die Aufgabe, den Würfel abhängig vom Verhalten derjenigen, die unter dem Würfel arbeiteten, einzudrehen, sodass für alle sichtbar die entsprechende Farbe angezeigt wurde: weiß für gutes, gelb für akzeptables, blau für verbesserungswürdiges und schwarz für schlechtes Benehmen. Jeden Tag wurde der Würfel-Stand in das sogenannte *Book of Character* eingetragen, um so die konstante Überprüfung und langfristige Verbesserung des Verhaltens sicherzustellen (Podmore 1906: 90 f.). Owen gründete dafür eigens das *Institute for the Formation of Character*, eine Bibliothek, in der eine umfassende Auswertung der Ergebnisse des Silent Monitors und das Studium des menschlichen Verhaltens vorgenommen werden konnte.¹¹

Owen hat mit New Lanark nicht nur das Community-Prinzip digitaler Plattformen und zeitgenössischer Arbeitsumgebungen, die mittels der gezielten Involvierung von Beschäftigten eine Verbesserung der Produktivität zu erreichen suchen, vorweggenommen. Mit dem Silent Monitor hat er ein (wenn auch analoges) Feedback-Device erfunden, welches in der Lage war, Daten in Echtzeit zu sammeln und Bewertungen mit vier mal einem Pixel (den vier Farben des Würfels) anzuzeigen.¹² Dieses protodigitale Device zur »sanften Führung« (Bröckling 2017) erlaubte, das situative Betragen von Individuen zu registrieren, um es so nicht nur dem Fabrikbesitzer zugänglich zu machen, sondern auch dem Blick und der Bewertung der Anderen sowie dem Studium durch die Betroffenen selbst zu öffnen. Der Silent Monitor, der das Prinzip der Kontrolle auf den jeweiligen Menschen und sein situatives Verhalten überträgt, ist damit eine prototypische Datenmaschine – eine technische Vorrichtung, welche verspricht, kontinuierliches Geschehen erfassen und durch Feedback verändern zu können, indem sie dieses in diskrete Datenpunkte umsetzt und speichert, auswertet und anzeigt. Dabei ist den Datenmaschinen, wie allen Maschinen, ein Moment der Täuschung inhärent (Burckhardt 2018). Aufgeladen mit dem Versprechen einer Ermöglichung, einer Wende auf der Bühne des Geschehens, suggerieren die Datenmaschinen nämlich eine vermeintlich unmittelbare Erfassung aller Prozesse und damit ein neues,

11 | Owens Fabrik avancierte übrigens zum Musterbetrieb und fand Nachahmer weit über das damalige Großbritannien hinaus (Podmore 1906: 161 ff.). So wird der Silent Monitor auch heute noch genutzt, wenn auch in abgewandelter Form, etwa in Call-Centern, wo er zum Mitschneiden von Telefonaten eingesetzt wird (vgl. <https://oneview.mitel.com/s/article/Using-Silent-Monitor-092815>).

12 | Der Begriff der Echtzeit (engl. *real-time*) bedeutet keineswegs, dass es sich um die »echte« Zeit (*real time*) handelt, sondern um eine simultane Zeit. Die Norm DIN 44300 legt dazu fest, dass es sich bei der Echtzeit um die »Verarbeitungsergebnisse innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne« (Scholz 2006: 39) handelt. Damit ist auch Owens eigentlich nur tagesaktueller Silent Monitor dennoch als ein Real-time-Device zu verstehen, der nach heutigen Maßstäben eben eine recht lange »vorgegebene Zeitspanne« umfasste.

unverstelltes Wissen über alles und jeden. Tatsächlich aber werden sie der Realität nie gerecht werden können, weil die Erfassbarkeit immer mit einer technoepistemischen Grenze des Erfassen-Könnens und mit einer politökonomischen Grenze des Erfassen-Wollens einhergeht.

In der digitalen Situation sind Datenmaschinen zur Umsetzung des Kontrollprinzips unumgänglich, und sie sind allgegenwärtig. Sie hängen nicht mehr an einem sichtbaren Ort und müssen nicht einmal mehr händisch eingerichtet werden. Heute sind sie immer dabei und eigentlich überall, in die Umgebung eingelassen: als netzwerkfähige Geräte und Sensoren, Satelliten, Funkmasten, Kameras, ja sogar als Mikrofone und Lautsprecher. Ihre Gegenwart ist selbstverständlich geworden; sie erfassen uns in unserem Tun und Fühlen, und einen Teil dieser Erfassung spielen sie direkt an uns zurück: in Form von Rankings, Ratings, Scores und Sternchen, Shares, Likes oder Retweets. Sie sollen uns sanft, aber bestimmt, führen; durch Blinken, Signaltöne oder Vibrationen unterstützt sehen wir, was andere von uns und unseren Aussagen oder Regungen halten und wie diese Anderen sich verhalten. Zugleich nehmen wir damit teil an der wohl größten Sammlung von Verhaltensdaten, die es je gegeben hat und deren Auswertung und Verwendung einer kaum überschaubaren Zahl von Werbe- und Tech-Unternehmen obliegt. Und auch hier ist eine ähnliche Ambivalenz am Werk, wie sie dem Owen'schen Frühsozialismus eigen ist: Die politische Empörung über das allumfassende Sammeln und kapitalistische Aus-Nutzen der Datenmaschinen bricht sich an den (vermeintlichen) Verbesserungen der Arbeits- und Lebenssituation, der Steigerung von Bequemlichkeit und Komfort und der Erweiterung unseres Wissens über uns selbst.

4 Die Medialität der Affekte

Parallel zur Entstehung neuer, medientechnologisch zunehmend versierterer Verfahren der Kontrolle ›objektiven‹ Geschehens hat sich auch ein Wandel der Selbstbezüglichkeit, die heute im Visier der Datenmaschinen ist, vollzogen. Die mit dem 19. Jahrhundert anwachsende Verfügbarkeit von Papier und Schreibzeug brachte auch die Möglichkeit mit sich, subjektiv-privates Erleben, Fühlen und Reflektieren medial festzuhalten (Dusini 2005). Die alltägliche Selbsterkundung, etwa in Form des Tagebuchs oder Briefs, etablierte sich ab dem 18. Jahrhundert als Verfahren zur Erlangung eines neuen Wissens über sich selbst, das nun nicht mehr nur in adeligen oder klösterlichen Kreisen genutzt wurde, sondern das aufkommende Bürgertum in seinem neuen Selbstbewusstsein bestärkte – als Auseinandersetzung mit sich selbst im Aufschreiben (Kittler 1985). Mit dieser Arbeit an sich selbst sucht das Subjekt den Zugriff auf seine eigene Innenwelt, weil es über sich selbst ins Klare kommen will, schreibend, notierend, im Modus der Frage »Was geht *in mir* vor?«.

Spielt diese Art der Arbeit an sich selbst auch im beginnenden 21. Jahrhundert eine wichtige Rolle (Blogs, Timelines, Tweets, Video-Channels etc.), rückt heute allerdings eine andere Frage ins Zentrum – nämlich die Frage »Was geht *hier eigentlich* vor?«.¹³ Denn digitale Interfaces halten nicht nur die Inhalte fest, die User auf ihren Oberflächen ablegen. Sie registrieren potenziell jede Interaktion zwischen User und Oberfläche und erlauben so vielfältige Analysen im Hintergrund, die Aufschluss geben sollen über das, was im Vordergrund passiert oder passieren kann. Die Innenwelt der Gefühle mag hier noch für Selbsterkundungen von Interesse sein, die ökonomisch und politisch interessanteren Informationen liefern hier aber die »objektivierbaren« affektiven Konstellationen und Dynamiken.

Affekt ist eine relationale Kategorie, die ein Wechselwirken, das primär zwischen Körpern stattfindet, thematisierbar macht (Mühlhoff 2018). Von der Antike an bis weit über die Zeit der Aufklärung hinaus galten Affekte als unbeherrschtes, vom bewussten (und aufgeklärten) Subjekt entkoppeltes, autonomes Geschehen (Meyer-Sickendiek 2005), dass nicht primär (semantisch) geäußert zu werden braucht, sondern sich vielmehr körperlich ent-äußert (Zornanfall, Schamröte, Wutausbruch, Herzrasen, Zittern, Flüchten, Schlagen, Heulen, Schreien, Lachen). Diese Unbeherrschtheit körperlicher Reaktionen, die lange Zeit als Gegensatz zu Vernunft und Bewusstsein gedeutet wurden, ist im späten 20. Jahrhundert zu einer neuen Quelle des Wissens über die Subjekte geworden.

Denn gerade *weil* Affekte sich »autonom« ent-äußern, liefern sie entsprechend unverstellte, unmittelbare Informationen über das Geschehen.¹⁴ Der Körper ist dabei nicht nur Prozessor, sondern zugleich auch Medium: An, in und zwischen den Körpern passiert etwas, das wesentlich mit der Situation, in der diese sich befinden, zu tun hat und am/im/zwischen Körper/n ablesbar wird. Affekt ist keineswegs unmittelbare körperliche Reaktion einer inneren Empfindung, vielmehr ist der Körper Über- und Vermittler der Situation, für sich selbst und für andere. Das Subjekt wird dabei in den Hintergrund gerückt, denn es sind erst einmal die situieren Körper, die in einer gemeinsamen Dynamik auch unabhängig von der Ebene der bewussten Intentionen und Reflexionen handeln. Und es sind die Körper, die zugleich auch Sensorien für das sind, was in diesem Handeln geschieht und was durch es bewirkt wird. Das öffnet Affekte nicht nur der Ansicht durch sich und durch andere; über das Medium des Körpers sind Affekte damit prinzipiell

13 | Mit der Frage »*What's going on?*« ist Lawrence Grossbergs Projekt einer affektbasierten Kulturwissenschaft in die deutsche Diskussion getragen worden (Grossberg 2000). Dies ist auch die zentrale Frage von Erving Goffmans Rahmenanalyse, die das »Hier und Jetzt« einer *Situation* in den Fokus der Soziologie rückte und damit auch Affektivität potenziell einschloss, wenn auch nicht explizit bearbeitete (Goffman 1980: 16).

14 | Ein Umstand, den sich der Psychologe Silvan Tomkins schon ab den 1940ern zunutze gemacht hat, um noch näher an die psychische »Natur« seiner Probandin_innen zu kommen, als es die Freud'sche Triebtheorie erlaubte. Vgl. Tomkins 1962.

auch durch andere Medien erschließbar. Der Medienwissenschaftler Mark Hansen hat daraus gefolgert, dass Affekt unter Bedingung der digitalen Medien selbst zu einer Art Interface wird (Hansen 2003: 5). Im Affekt, so Hansens Argumentation, kommen Informationsprozess und verkörperte Erfahrung zusammen. Der Affekt-Körper ist damit aber nicht nur die Schnittstelle von neuen Kunstformaten, wie Hansen behauptet, sondern auch das Einfallstor für die Datenmaschinen. Denn Affekt als Kategorie verspricht ein unverstelltes Wissen, eine wahrhaftigere Nähe zur Situation, die durch die Entfernung vom Bewusstsein verbrieft wird. Im Affekt schaltet sich das Bewusstsein, wenn überhaupt, später ein als der Körper, der schon längst empfindet und damit eine Wahrheit über die Situation, in der er sich befindet, spricht. Dieses Versprechen, diese Nähe, der Umstand, dass kein Einverständnis und auch keine aktive Einspeisung von Worten oder Bildern durch das bewusste Subjekt nötig ist, macht Affekte interessant für die Datenmaschinen. Dieses Interesse richtet sich also keineswegs auf reflexiv-semantische Äußerungen, es sind die als unverstellt vorgestellten Affekte, die zur wichtigsten Informationsquelle avanciert sind.

Damit Affekte von Datenmaschinen prozessiert werden können, müssen die Datenmaschinen den Körpern und ihren Dynamiken zu Leibe rücken. Einerseits bedarf es dafür netzwerkfähiger Geräte und tragbarer Computer, die beständig mit den Körpern interagieren und diese sensorisch erfassen können. Andererseits müssen dafür kategorische Vereindeutigungen vorgenommen und massive Datenmengen in Kauf genommen werden, um etwa aus der Höhe der Stimme, den Zuckungen bestimmter Muskeln, der Veränderung der Körpertemperatur oder bestimmten Bewegungsmustern ein affektives Geschehen folgern zu können. Affekterkennung kann dann auch ohne die Einwilligung der User, allein durch die und in den Modulationen ihrer Körper möglich werden:

»If computers are to utilize the natural channels of emotional communication used by people, then when computers learn to recognize human emotion, they will have to rely primarily on sentic modulation, as opposed to having people explicitly tell them the names of their emotional feelings. To give computers affect recognition requires understanding the physical manifestations of emotion.« (Picard 1997: 26)

Das hier von Rosalind Picard, der Informatikerin und Visionärin des Affective Computing, angemahnte *understanding* affektiver Vorgänge wird umso größer und wirkungsvoller, je umfassender es mit Daten über die physikalischen Manifestationen körperlicher Ausdrücke gefüttert wird. Picard suggeriert, dass es »die Computer« seien, denen dieses *understanding* einfach nur beigebracht werden müsse, wie ein freundliches Verständnis für die menschlichen Schwächen und ihre verzeihlichen Abgründe. Dahinter steht die Idee einer automatischen Erfassbarkeit menschlichen Verhaltens, Begehrens und Fühlens, die nicht nur dazu dienen kann, Computer ›menschlicher‹ zu machen, sondern auch umgekehrt Menschen an die automatische Erfassbarkeit anzupassen. Hierbei kommt es auf

die philosophischen Spitzfindigkeiten des Affektbegriffs genauso wenig an, wie auf den Umstand, dass der Körper allein ein recht begrenzter Stellvertreter für das situativ-relationale Geschehen ist, dass sich an ihm zu ent-äußern vermag.

5 Das Wissen über sich selbst und die Anderen

Genauso wie Owen, der Unternehmer, sucht auch das »Quantified Self« eine Antwort auf eine Krise. Allerdings stehen die Subjekte der digitalen Gesellschaft nicht mehr vor einer moralischen Krise des Benehmens, sondern vor einer *Krise des eigenen Verhaltens*.¹⁵ Mit dem Auftritt des »unternehmerisches Selbst« (Bröckling 2007) braucht es nämlich keines externen Aufsehers mehr, um sich (seine Produktivität, seinen Output, seine Performance) zu verbessern. Da ist die schlechte Disziplin auf der einen Seite, die Faulheit, Schwerfälligkeit oder Motivationslosigkeit, die an der eigenen Fitness oder Produktivität nagt. Da ist aber auch das Unbewusste des eigenen Handelns, die Automatismen, das Unbeabsichtigte, das Vergessene und Verdrängte, welches erschlossen werden muss wie ein unbekanntes Territorium. Das quantifizierte Selbst ist dabei in Wirklichkeit ein *datifiziertes Selbst*, ein User-Subjekt, welches Anspruch auf Gewissheit, Auskunft über seine Tätigkeiten, Regungen und Körpersäfte, und Klarheit über seine Fortschritte, Möglichkeiten und Verhältnisse zu anderen sucht. Apps tracken dafür die Schritte, den Blutdruck, die Temperatur und fragen nach der aktuellen Stimmung, der eingenommenen Mahlzeit, der Stärke der Menstruation. Das Datensammeln erfolgt hier vordergründig zum Zwecke der Selbsterkenntnis, die eine Verbesserung der Performance lostreten soll. Die diagrammatische Darstellung des eigenen Verhaltens über die Zeit macht das Subjekt mit sich selbst vergleichbar, während sich die dabei zugrundeliegende Norm aus den Daten der Anderen speist. Das User-Subjekt steht nicht mehr nur im Vergleich zu seinen früheren und seinen möglichen Manifestationen, sondern auch zum Durchschnitt oder den Besten der User-Community. Hier braucht es keine abstrakten Ideale mehr, die tonangebenden Normen werden statistisch aus den aggregierten Nutzerdaten destilliert. Die Evidenz der aggregierten Information ist hier die Norm.

Was bis ins 20. Jahrhundert vornehmlich eine Auseinandersetzung mit sich selbst im Medium des Schreibens war (das Tagebuch, der Brief, das Protokoll (Foucault 1989; Foucault 1993), hat sich mit dem beginnenden 21. Jahrhundert auf die smarten Devices verschoben. Mit ihrer geradezu permanenten Anwesenheit und dem Mittel der algorithmischen Auswertung sollen die smarten Devices helfen, den Körper zu verändern, den inneren Schweinehund, das Gedächtnis,

15 | B.F. Skinner, einer der Mitbegründer des Behaviorismus, merkt dazu an: »When we discover an independent variable which can be controlled, we discover a means of controlling the behavior which is a function of it.« (Skinner 1965: 227)

die Gefühle, sogar die Gedanken in den Griff zu kriegen. Dabei geht es um eine möglichst genaue Erfassung des (Körper-)Geschehens, wobei nicht mehr die Hürde des Notierens und Auseinandersetzens im Weg steht, sondern alles Registrieren unbemerkt mitlaufen kann und alle Vorgänge in Echtzeit einer automatisierten Aufbereitung und Rückspiegelung zugeführt werden können. Während Tagebuch oder Briefe mühevoll wieder-gelesen und interpretiert werden müssen, spuckt das smarte Gerät permanent leicht erfassbare, eindeutige Ergebnisse aus, nach denen direkt und ohne Verzögerung gehandelt werden kann. Dadurch erhält das alltäglichste Tun eine ungewohnte Bedeutsamkeit, die sich in Zahlen und Kurven, Charts und Säulen zeigt. Das User-Subjekt kann durch dieses Wissen über sich selbst, analog zu Robert Owens Vorhaben einer »Formation of Character«, an seiner eigenen Verbesserung arbeiten. Zugleich unterwirft es sich der aggregierten Normalität der jeweiligen Community und der algorithmischen Verzerrungen durch die App oder Plattform, der es ganz nebenbei noch als Datenlieferant dient. Vor allem aber gewöhnt sich das User-Subjekt an die ständige Erfassung seines Verhaltens durch die immer enger auf den Leib rückenden Datenmaschinen, die vielleicht tatsächlich mehr Selbstbestimmung, mehr Wissen über sich selbst ermöglichen, während ihre Nachteile nicht so offen zutage liegen, weil sie intransparent sind und weiter reichen, als die Performance des User-Subjekts es zu denken erlaubt.

Korrelativ zur Wissenslage des Subjekts verändert sich durch die zunehmende Verbreitung von Datenmaschinen auch das Wissen über die Gesellschaft. Noch nie standen uns die Anderen so deutlich vor Augen wie im Zeitalter der Apps und Plattformen, die immer auch ein kollektives Urteil wiedergeben, indem sie die Klicks, Besuche, Rezensionen, Bewertungen oder Beipflichtungen, *friends* und *followers* zählen. Wurde vormals mit Jean-Jacques Rousseau zwischen dem *volonté de tous*, der bloßen Summe der tatsächlichen Einzelinteressen, und dem *volonté générale*, der politischen Fiktion eines Gemeinwillens, unterschieden, um die repräsentative Demokratie zu rechtfertigen (Rousseau 1964), wird nun ein *volonté digitale* heraufbeschworen. Ging Rousseau davon aus, dass der Gemeinwille aus einem »hinreichend informierten Volk« (*peuple suffisamment informé*) resultiert, selbst wenn dessen Bürger_innen untereinander »keinerlei Verbindung« (*aucune communication*) haben, ist der digitale Wille just das Gegenteil: Er resultiert gerade aus der Verbindung der kommunizierenden Bürger_innen als User, selbst wenn diese nicht hinreichend informiert sind und sie sich dabei der Formierung eines gemeinsamen Willens auch nicht bewusst werden. Denn der digitale Willen erfordert keine explizite Kommunikation oder Bewusstseinsakte, sondern ist statistisches Nebenprodukt der Datenaggregation. Kollektivität ohne Kollektivsinn. Der *volonté digitale*, auch wenn er aus einer Zählung gewonnen wird, bleibt nichtsdestotrotz eine politische Fiktion. Denn auch hier zählen nicht alle tatsächlichen Einzelwillen, vielmehr suggerieren die digital präsenten Meinungsäußerungen ob ihrer Masse, Performativität und echtzeitlichen Verfügbarkeit eine öffentliche

Meinung, einen gemeinsamen Willen, der zunehmend politisches Gewicht erhält.

Die digitale Gesellschaft dagegen hat mit den am Individuum haftenden und es umgebenden vernetzten Sensoren und Devices eine neue Gewissheit, ein noch nie dagewesenes, direktes und oftmals in Echtzeit verfügbares Detailwissen über ihr Publikum und dessen Meinungs- und Körperäußerungen. Im Vordergrund steht nicht mehr das An/Aus, die freiwillig abgegebene Ja-/Nein-Antwort, die hochgezählt werden muss. Nun geht es um die tatsächlichen und größtenteils unbewussten Spuren, die das Klicken, das Touchen, die Bewegungen der Maus, des Gesichts, des Körpers, das Geschriebene, Geteilte, Gestreamte, Hochgeladene liefern und die genaue Informationen über Entscheidungen, Verhaltensweisen, Interessen, Einstellungen, Begehren und Risiken bergen. Dadurch ist auch eine Transformation hin zur direkten Öffentlichkeit im Gang, wo der Austausch *in situ* stattfinden kann. In der antiken Ekklesia, jener städtischen Vollversammlung der attischen Demokratie, in der nur ein Bruchteil der wahlberechtigten Bürger genügte, um die Vollversammlung zu konstituieren (Blackwell 2003: 4), kam es darauf an, an einem gemeinsamen Ort (dem Amphitheater)¹⁶ zu tagen und sich also wesentlich affektiv auszutauschen. So ist auch die digitale Arena eine des affektiven Austauschs, in der zwar nicht am selben Ort, aber dafür in Echtzeit erfassbar wird, was das Publikum liebt, ablehnt, ignoriert oder gar was genau es über etwas denkt. Der dazugehörige Publikumstyp funktionierte auch schon in der attischen Demokratie nach dem Prinzip des Schwarms, in dem die Performanzen der Schnellen, Lauten und Deutlichen tonangebend waren und in dem die Lust am Affektiven, die Empörung, die Neugier, die Verletzung oder die Entlarvung zur Politik wird. Was die Anderen machen, denken, lieben, hassen, wie sie sich geben, verdrängt die Frage danach, was sie von x oder y halten (die »Um-Frage«). Die digitale (wie auch die attische) *Politik der Affekte* funktioniert nach dem Prinzip der Demagogie: Jene, die sich in der digitalen Arena bewegen, erscheinen schnell als jene Vollversammlung, die sie nicht sind, angeführt durch jene mit Einfluss, jene, die den richtigen Nerv treffen, das Vor-sich-Gehende auf den Punkt bringen, das Unterschwellige oder Schwelende an die Oberfläche zerrren und zu verstärken in der Lage sind. Mit Blick auf die attische Ekklesia wird deutlich, dass politisches Handeln in der direkten Öffentlichkeit nicht einfach nur

16 | Klassischerweise wird die Agora, der Marktplatz, als der Ort der demokratischen Versammlung in der Antike angeführt. Tatsächlich aber gab es in der attischen Demokratie für die Vollversammlung einen eigenen Ort, das Ekklesiasterion, für welches das Amphitheater herangezogen wurde, um auch architektonisch das öffentliche Sprechen und gegenseitige Sehen zu ermöglichen. Die Agora hatte sich nämlich von ihren medialen Bedingungen her für das demokratische Sprechen einer großen Menge von Menschen als ungeeignet erwiesen. Das römische Reich übernahm schließlich die bauliche Form des Amphitheaters und machten daraus die Arena, den mit Sand bestreuten Kampfplatz, das Zentrum römischer Massenunterhaltung. Vgl. Whitehead 1994.

darin besteht, seine jeweilige Meinung oder seinen gemeinsamen Willen kundzutun und danach zu handeln oder handeln zu lassen. Meinung oder Wille in der Arena, dort, wo direkte Reaktionen möglich sind, bestimmen sich über affektive Intensitätszonen, über das Gruppieren und Verstärken krasser Reaktionen, die die Leisen und Langsamen, die Zögerlichen und Zurückhaltenden verdrängen, zum Mitmachen provozieren oder gar zum Schweigen bringen.

6 Das technologisch Unbewusste

Die Daten, die mit jeder User-Bewegung und Zustandsveränderung im Ökosystem der vernetzten Geräte und Sensoren ›anfallen‹, bergen die Hoffnung auf ungeahnte Einsichten in das Verhalten von Lebewesen und Maschinen gleichermaßen, von Prozessen überhaupt. Entsprechend umkämpft ist diese seltsame Ressource, deren Potenziale und Anschlussmöglichkeiten noch längst nicht abgesteckt sind und deren Akkumulation auf zukünftige Techniken der Auswertung pocht. Dieser imaginäre Überschuss einer möglichen Ausnutzbarkeit wird auch genährt von einer strategischen Unverfügbarkeit der Daten in der Gegenwart. Der allergrößte Teil der erhobenen Daten wird den allermeisten Usern vorenthalten und lässt sich bloß errahnen. Das, was sich der digitalen Gesellschaft zeigt, beschränkt sich auf ein Minimum der Datenakkumulation und erprobt zugleich ein Maximum an sanftem Monitoring zur möglichst effizienten Selbstregulierung. Das, was sich möglichst *nicht* zeigt, ist diejenige Industrie, die die Datenmaschinen für sich einzusetzen weiß, die diese Ressource zirkulieren lässt und zur Prädiktion, zur Bestimmung zukünftigen Geschehens, sei es des Kaufverhaltens oder möglicher krimineller Handlungen, zu nutzen sucht. Das Big-Data-Versprechen lebt sodann nicht nur von den zukünftig zu entwickelnden Verfahren der Analyse, sondern auch von der Ausweitung der Erfassung, die immer tiefer eindringen muss in die analogen, von der Datifizierung fast schon nicht mehr verschonten Gebiete des Alltags: das Gesicht und seine emotionalen Regungen, die Stimme und ihre subtilen Variationen, die Körper und ihre mannigfaltigen Vektoren der Veränderung und Bewegung, die Subjekte und ihre Reaktionen und Interaktionen, die (neuen) Maschinen und ihre (neuen) Nutzungsweisen und Einsatzmöglichkeiten. Das Geschehen, das für die Erfassung von primärem Interesse ist, findet unterhalb der Wahrnehmungsschwellen der User statt und übersteigt ihre reflexiven Kapazitäten, die Datenindustrie setzt auf das Aggregat und die Wahrscheinlichkeiten, die sich aus der massenhaften Erhebung ergeben. Mit den Datenmaschinen einher geht also nicht nur ein neues Wissen über das eigene Verhalten und das Verhalten der Anderen, sie bringen auch ein »technological unconscious« (Thrift 2004) ins Spiel. Analog zu Sigmund Freuds Versuch, mit dem Begriff des Unbewussten an dasjenige psychische Geschehen heranzukommen, das eigentlich nicht bewusst gemacht werden kann und dadurch doch, wenn auch indirekt, bewusst gemacht wird, beschreibt das technologisch Unbewusste den

Versuch, mittels Technologie dasjenige Feld des Geschehens bewusst zu machen, dass eigentlich nicht gewusst werden kann.¹⁷ Allerdings verbleibt dieses Wissen, wo es sich nicht in neuen Produkten materialisiert, allzu oft im *Research and Development* der Datenindustrie. Nur manchmal lugt es punktuell hervor, in Form von Leaks oder investigativen Recherchen, durch das Publikwerden automatisierter Diskriminierung oder als Folge von Datenpannen.¹⁸

7 Affektive Effekte

Der Technologiekritiker und Privacy-Designer Tjimen Schep hat die sozialen Effekte, die mit den digitalen Datenmaschinen und dem Sammeln von Massendaten einhergehen, als »social cooling« beschrieben:

»If you feel you are being watched, you change your behavior. Big Data is supercharging this effect. This could limit your desire to take risks or exercise free speech. Over the long term these ›chilling effects‹ could ›cool down‹ society.«¹⁹

Die Datenmaschinen, die gegenwärtig dazu eingesetzt werden, *alle* möglichen Daten zu sammeln, sind nicht nur Bestandteil des sensorischen Selbstmanagements und einer digitalen Reputationsökonomie (Mau 2017). Sie schaffen ein wenn auch nur *diffuses* Gefühl ständiger Beobachtung – eine Art immer mitlaufender Anstandsdame, deren Anwesenheit allein schon Wirkungen auf das individuelle Verhalten haben kann. Paradoxerweise wird gerade dieses diffuse Gefühl durch die Diskussionen um massenhafte Überwachung und Datenschutz bestärkt. Zugleich ist ein *gerichtetes* Gefühl akuter Beobachtung in die Funktionsweisen digitaler Plattformen eingebaut: Wer teilnehmen will an den sozialen Medien, wer seine Meinung kundtun, Möbel feilbieten, Bücher verkaufen, eine Wohnung untervermieten oder Dienstleistungen anbieten will oder diese in Anspruch nimmt, muss sich auch den Bewertungslogiken dieser Medien unterwerfen. So spricht etwa Airbnb vom »Designing for Trust« als oberstem Prinzip und verweist darauf, dass es bloß auf das richtige Interaktionsdesign ankäme, um User dazu zu bewegen, sich nicht daneben zu benehmen. Auch hier steht eine »Formation

17 | Ich danke Marie-Luise Angerer für wichtige Anregungen zur Rolle des Unbewussten für digitale Technologien.

18 | Um nur ein Beispiel zu nennen: 2018 wurden die geheim gehaltenen Positionen von US-Militärbasen in Afghanistan, Irak und Syrien versehentlich öffentlich gemacht, weil Soldat_innen, die mit Fitness-Trackern ausgestattet wurden, weil sie fit bleiben sollten, um das Gelände der Basis joggen und auf einer sogenannten Heatmap registriert wurden. Vgl. <https://www.theguardian.com/world/2018/jan/28/fitness-tracking-app-gives-away-location-of-secret-us-army-bases>.

19 | Vgl. <https://www.socialcooling.com/> (02.09.2018).

of Character« an. Dafür braucht es mehr als nur einen *Code of Conduct*, es bedarf des »moral engineering«. ²⁰ Gezielt eingesetzt werden dafür Mechanismen der sozialen Kontrolle, die in das Interaktionsdesign eingebaut werden: sichtbare Beobachtbarkeit (Online? Verfügbar? Am Tippen?), Schaffung von Anreizen zur Bewertung (»Du kannst das Feedback von Rado lesen, sobald du selbst eine Bewertung geschrieben hast«), öffentliche Sichtbarkeit der Bewertung, einfache Erfassbarkeit dieser, etwa durch die allseits beliebten goldenen Sternchen, die das Verhalten eines Users der Bewertung einer Dienstleistung, eines Hotels oder Restaurants durch einen Connaisseur gleichstellen. Unerwünschtes Verhalten soll nicht etwa »von oben« geahndet und bestraft werden, sondern aus den sozialen Konsequenzen einer negativen Bewertung und der Angst vor dem entsprechenden Reputationsverlust präemptiv vermieden werden. Das Vertrauen in die Plattform, das sich über die Reibungslosigkeit der Interaktion herstellt, wird über das Vertrauen in die Anderen generiert (oder auch gestört). Also muss das Verhalten der Anderen im Griff bleiben. Wenn aber alles im Griff bleiben muss und ständig im Begriff ist, getrackt, geratet oder geshitstormt zu werden, dann wird der Raum für Ausfälle und Experimente, für Risiken und Andersartigkeiten immer kleiner (oder verschiebt sich in andere Räume). Werden solche Handlungen, die Aufregung, Intensitäten, Konflikte hervorrufen, immer unwahrscheinlicher, dann kühlen auch die sozialen Beziehungen ab. Sie werden vorhersehbarer, normierter, affektive Valenzen schlagen weniger aus, oder das Verständnis für affektive Valenzen sinkt. *Social Cooling* ist der Begriff, der helfen soll, diese nicht unmittelbar greifbaren, langfristigen Effekte der digitalen Datenmaschinen auf das Soziale zu fassen zu kriegen.

Paradoxerweise wird diese Abkühlungstendenz der Kontrollgesellschaft zeitgleich von einer Tendenz der Überhitzung konterkariert. Wenn Fotos, Videos, Nachrichten oder Kommentare viral verbreitet werden, Shitstorms sich überschlagen, Hass und Falschmeldungen wild zirkulieren und in den Empörungsspiralen redaktioneller Medien republiziert werden, schafft das neben hitzigen Debatten auch politische Realitäten. Hier findet eine Art »Societal Heating« statt: Debatten und Protestaktionen geraten schneller in die Öffentlichkeit denn je, gerade dann, wenn sie provozieren. Zugespitzte Titel, schockierende Bilder, Falschnachrichten werden, je mehr Empörung oder Anteilnahme sie auslösen, je schneller sie geteilt und wiedergegeben werden, umso weitläufiger durch die Knoten des Netzes katapultiert. Protestaktionen, je erschreckender, skandalisierbarer, schriller oder überraschender sie sind, finden umso mehr Aufmerksamkeit. Dabei gilt: Die Geschwindigkeit von fetzigen Nachrichten, von empörenden Inhalten, egal ob wahr oder falsch, trifft auf eine sehr viel langsamere Aufklärungsarbeit und noch viel langsamere politische Entscheidungsprozeduren. Die Revision ist nicht

20 | Ein Konzept, welches der Soziologe (und Eugeniker) Edward A. Ross bereits 1901 als wichtigstes Prinzip sozialer Kontrolle erfolgreich in der amerikanischen Soziologie etablierte (Ross 1901: 6); vgl. dazu auch Scheerer 2000.

nur zeitlich immer hinterher, sie ist den Dynamiken des Teilens und Trendens oftmals auch in ihrer affektiven Wirkmacht unterlegen. Weil sichtbar ist, was die User jetzt gerade interessiert, wird das Jetzt-Gerade der digitalen Aufmerksamkeitsökonomie auch für redaktionelle Medien und die parlamentarische Demokratie relevant. Die Datenmaschinen sind dafür nicht nur Ursache, sie profitieren doppelt von dieser Aufmerksamkeitsdynamik. Einerseits schafft die Überhitzung öffentlicher Debatten mehr Interesse, Neugier, mehr Beiträge, Klicks und Likes auf den Plattformen, mehr Berichte über und Bezüge auf die Beiträge in den sozialen Medien. Diese Überhitzung kurbelt die Datenproduktion noch weiter an. Zugleich wird die Kontrolle dieser Dynamiken, sei es durch Zensur oder durch algorithmisches Filtern falscher, hassschürender, diskriminierender oder gesellschaftlich nicht akzeptabler Beiträge, bei den Plattformen belassen, deren primäres Interesse als privatwirtschaftliche Unternehmen vornehmlich darin besteht, schlechte Publicity zu vermeiden.

In der digitalen Gesellschaft gehen diese zwei Tendenzen – die der sozialen Abkühlung und die der gesellschaftlichen Überhitzung – miteinander einher, sie überlagern sich und sie bringen sich gegenseitig hervor. Wird der individuelle Bewegungsraum durch soziale Kontrollverfahren wie etwa das Scoring, Monitoring oder Profiling enger, überschlagen sich die gesellschaftlichen Diskussionsdynamiken und ihre Atmosphären mit der zunehmenden Geschwindigkeit des Informationsflusses und der Vervielfältigung der Sichtbarkeit von Trends und Reaktionen. Je umfassender Datenmaschinen dazu eingesetzt werden, das individuelle Verhalten subtil zu formen und zu modulieren, umso heftiger das affektive Hochschaukeln in den sozialen Zwischenräumen und digital vermittelten Beziehungen. Denn das Feedback ist ein mächtiges Prinzip, das gerade dort, wo es öffentlich wird, eine affektive Komponente hat: in der Rache des Rezensierens, im Ressentiment des Kommentierens, in der Lust des Likens oder der Schadenfreude des Twitterns. Ist das Feedback also der Kern der Kontrolle, gerät es in der Zeitlichkeit der digitalen Gesellschaft geradezu ›außer Kontrolle‹.

Mit dem Aufkommen der Datenmaschinen einher gehen immer weitergehende Möglichkeiten echtzeitlicher Erfassung. Bislang hat sich nur angedeutet, was aus dieser Erfassung, aus diesen immer größer werdenden Datenmengen wird und was daraus gemacht werden kann: nicht nur ›bessere‹ digitale Produkte, sondern neue Formen des Regierens und Einflussnehmens, der Umverteilung von Reichtum und des Säens von Hoffnungen auf eine besser kalkulierbare, eine ›sichere‹, weil prädiktive Zukunft. Dabei zeigt sich jetzt schon mehr als deutlich: Im Zeitalter der Datenmaschinen verändern sich mit dem Wissen über uns selbst und dem, was wir von den Anderen wissen können, auch ›privates‹ Erleben und politisches Handeln. Die Datenmaschinen bringen, so viel ist sicher, eine neue Art und Weise hervor, wie wir wissen können und unter welchen Bedingungen Wissen als Wissen überhaupt bestehen kann. Unsere Zeit, so lässt sich daraus schließen, ist die Zeit einer neuen, massendatenbasierten Episteme, die sich in die politischen, wissenschaftlichen und alltäglichen Prozesse längst eingegraben

hat. In der so entstehenden Neuordnung der Seins wird das Wissen über das situative Geschehen, Handeln und Fühlen maßgeblich, und es prägt sich ein in die möglichen Affektkulturen unserer Epoche.

Literatur

- Bauman Zygmunt; Lyon, David (2013). *Daten, Drohnen, Disziplin. Ein Gespräch über flüchtige Überwachung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Beniger, James (1986). *The Control Revolution*. Harvard: Harvard University Press.
- Blackwell, Christian W. (2003). *The Assembly*. <http://www.stoa.org/projects/demos/home>.
- Bröckling, Ulrich (2007). *Das unternehmerische Selbst*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- (2017). *Gute Hirten führen sanft. Über Menschenregierungskünste*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Burckhardt, Martin (2018). *Philosophie der Maschine*. Berlin: Matthes & Seitz.
- Deleuze, Gilles (1993). »Postskriptum über die Kontrollgesellschaften«. In: *Unterhandlungen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Dusini, Arno (2005). *Tagebuch. Möglichkeiten einer Gattung*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Foucault, Michel (1989). *Der Gebrauch der Lüste*. Bd. 2. Sexualität und Wahrheit. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- (1993). *Überwachen und Strafen: Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Galloway, Alexander R. (2004). *Protocol. How Control Exists after Decentralization*. Cambridge: MIT Press.
- Goffman, Erving (1980). *Rahmenanalyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Grossberg, Lawrence (2000). *What's going on? Cultural Studies und Popularkultur*. Wien: Turia + Kant.
- Hansen, Mark B.N. (2003). *New Philosophy for New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Kittler, Friedrich A. (1985). *Aufschreibesysteme 1800/1900*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- (2013). *Die Wahrheit der technischen Welt. Essays zur Genealogie der Gegenwart*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Mau, Steffen (2017). *Das metrische Wir. Über die Quantifizierung des Sozialen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Meyer-Sickendiek, Burkhard (2005). *Affektpoetik. Eine Kulturgeschichte literarischer Emotionen*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Mirowski, Philip (2002). *Machine Dreams. Economics Becomes a Cyborg Science*. New York: Cambridge University Press.

- Mühlhoff, Rainer (2018). *Immersive Macht. Affekttheorie nach Spinoza und Foucault*. Frankfurt am Main und New York: Campus Verlag.
- Negrey, Cynthia L. (2012). *Work Time: Conflict, Control, and Change*. Cambridge: Polity Press.
- Negroponte, Nicholas (1996). *Being Digital*. London: Hodder & Stoughton.
- Owen, Robert (1813). *A New View of Society Or, Essays on the Principle of the Formation of the Human Character, and the Application of the Principle to Practice*. London: Richard und Arthur Taylor.
- Picard, Rosalind (1997). *Affective Computing*. Cambridge: MIT Press.
- Podmore, Frank (1906). *Robert Owen, a Biography*. London: Hutchinson & Co.
- Pollard, Sidney (1963). »Factory Discipline in the Industrial Revolution«. In: *Economic History Review* 16, S. 254–271.
- Reid, Douglas A. (1976). »The Decline of St. Monday«. In: *Past and Present* 71, S. 77–84.
- Ross, Edward A. (1901). *Social Control: A Survey of the Foundations of Order*. London: The Macmillan Company.
- Rousseau, Jean-Jacques (1964). *Du contrat social ou principes du droit politique*. Bd. 3. Oeuvres complètes. Paris: Gallimard.
- Scheerer, Sebastian (2000). »»Soziale Kontrolle« – schöner Begriff für böse Dinge?« In: *Soziale Kontrolle. Zum Problem der Nonkonformität in der Gesellschaft*. Dortmund: Leske + Budrich.
- Scholz, Peter (2006). *Softwareentwicklung eingebetteter Systeme - Grundlagen, Modellierung, Qualitätssicherung*. Heidelberg: Springer.
- Simondon, Gilbert (2012). *Die Existenzweise technischer Objekte*. Zürich: Diaphanes.
- Skinner, B.F. (1965). *Science And Human Behavior*. New York: Free Press.
- Thompson, Edward P. (1963). *The Making of the English Working Class*. Harmondsworth: Penguin Books.
- Thrift, Nigel (2004). »Remembering the Technological Unconscious by Foregrounding Knowledges of Position«. In: *Environment and Planning D. Society and Space* 22, S. 175–190.
- Tomkins, Silvan (1962). *The Positive Affects*. Bd. I. Affect Imagery Consciousness. London: Tavistock.
- Whitehead, David (1994). »From Political Architecture to Stephanus Byzantius: Sources for the Ancient Greek Polis«. In: *Historia: Einzelschriften* 87.
- Wiener, Norbert (1965). *Cybernetics – or Control And Communication in the Animal And the Machine*. Cambridge: MIT Press.