

Inhalt

I. Das Zusammenspiel von Selbstmanagement, Wissenstechniken und kulturellen Formationen.	
Eine Einleitung	7
1.1 Web 2.0	8
1.2 Medialer Konvergenzraum und kollektive Wissensallmende	11
1.3 Ein Prototyp liberaler Regierungstechnologie	13
1.4 Die soziale Morphologie des Netzes	14
1.5 Theatralisches Paradigma und digitales Paradigma	15
1.6 Soziale Tektonik technischer Medienumbrüche	18
1.7 Selbstmanagement	19
1.8 Wissenstechniken	22
1.9 Kulturelle Formationen	23
1.10 Die Medien als soziale Institution	26
1.11 Die kulturellen Praktiken der Medienaneignung	27
1.12 Selbstpraktiken, Wissensapparate, Kulturtechniken	33
2. Selbstmanagement	37
2.1 Erzählökonomie im Web 2.0	47
2.2 Biografiearbeit auf Aufmerksamkeitsmärkten	60
2.3 Prosumer Cultures	66
2.4 Normalisierung der Lebensstile	70
3. Wissenstechniken	87
3.1 Die Wissensmedien der Social Software	92
3.2 E-Formulare als Regulative biografischer Wissenserfassung	95
3.3 Profiling und Behavioral Targeting	101
3.4 Populäre Evaluation	105
3.5 Das Portfolio und die Ausweitung der Bewerbungskultur	112
3.6 Feedbacksysteme im Dating Management	124
3.7 Testen und Trainieren	130
3.8 Matching und Assessment	137
3.9 Postdisziplinäre Wissenstechniken	150
3.10 Mapping und Remapping	154

4. Kulturelle Formationen	169
4.1 Gaming Government	171
4.2 Civilization zwischen Technology Tree und Master Narrative	174
4.3 Kontrollskripte im Controltainment	178
4.4 Gouvernamentalität und Hypermediatisierung	184
4.5 Machinima	190
4.6 Slash Fiction	194
4.7 »The Sims: Grandmothers are cooler than trolls«	204
4.8 Wikipedia als Protagonist des Netzwerkkapitalismus	209
4.9 Amateure als kulturelle Ressource	215
Literatur	221
Gameografie	241