

# Inhalt

<b>I. Das Zusammenspiel von Selbstmanagement, Wissenstechniken und kulturellen Formationen.</b>	
<b>Eine Einleitung</b> .....	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
<b>2. Selbstmanagement</b> .....	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
<b>3. Wissenstechniken</b> .....	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

<b>4. Kulturelle Formationen</b> .....	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