

## Christina Schachtner: Das Subjekt im Cyberspace

Beitrag aus Heft »2011/03: Jugendarbeit und social networks«

Wie entwerfen sich Menschen im Cyberspace, welche Anforderungen stellen diese Selbstentwürfe an sie, welchen neuen Chancen und Gefährdungen begegnen sie? Die Bedingungen und Möglichkeiten, in einer medialisierten Welt zu bestehen, werden basierend auf ersten Ergebnissen der Studie ‚Subjektkonstruktionen und digitale Kultur‘, erläutert.

### Literatur

Albert, Mathias/Hurrelmann, Klaus/Quenzel, Gudrun (2010). Jugend 2010: Selbstbehauptung trotz Verunsicherung? In: Albert, Mathias/Hurrelmann, Klaus/Quenzel, Gudrun (Hrsg.), 16. Shell Jugendstudie, Jugend 2010, Frankfurt/Main, S. 37-51.

Bilden, Helga (2009). Das vielstimmige, heterogene Selbst – ein prekäres Unterfangen, Manuskript.  
[www.helgabilden.de/Artikel/Download-Artikelpdf-Version/Selbst-09-09-10.pdf](http://www.helgabilden.de/Artikel/Download-Artikelpdf-Version/Selbst-09-09-10.pdf) [Zugriff am 23.6.2010]

Ehrenberg, Alain (2004). Das erschöpfte Selbst, Depression und Gesellschaft in der Gegenwart, Frankfurt/Main.

Foucault, M. (1993): Technologien des Selbst, in: Foucault, M./R. Martin/L.H. Hartin/W.E. Paden/K.S. Rothwell/H. Gutmann/P.H. Hatton (Hrsg.), Technologien des Selbst, Frankfurt/Main, S. 24-62

Friesl, Ch./J. Kromer/R. Polak (Hrsg.) (2008): Lieben, Leisten, Hoffen, Die Wertewelt junger Menschen in Österreich, Wien

Helsper, Werner (1997). Das ‚postmoderne Selbst‘ – ein neuer Subjekt- und Jugendmythos? In: Höfer, Renate/Keupp, Heiner (Hrsg.), Identitätsarbeit heute, Frankfurt a.M., S. 174-206.

Huizinga, Johan (1938). Homo ludens, Frankfurt/Main.

Hurrelmann, K./M. Albert/G. Quenzel/A. Langness (2006): Eine pragmatische Generation unter Druck – Einführung in die Shell Jugendstudie 2006, in: Shell Deutschland (Hrsg.), Jugend 2006, Eine pragmatische Generation unter Druck, Frankfurt/Main, S. 31-48

Jenkins, Henry (2000). ‚Complete Freedom of Movement‘: Video Games as Gendered Play Spaces. In: Cassell, J./H. Jenkins (Hrsg.), From Barbie to Mortal Kombat, Gender and Computer Games, Massachusetts/London, S. 262-297.

Katzjäger, I. (2010): Identitäten und Internet in der Postmoderne, Diplomarbeit, Klagenfurt

Latour, B. (2007): Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft, Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie, Frankfurt/Main

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München  
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | [www.merz-zeitschrift.de](http://www.merz-zeitschrift.de)

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2010). JIM-Studie 2010, Jugend, (Multi-) Media, Forschungsberichte, Stuttgart.

Schachtner, Christina (2010). Kommunikation und Subjektivierung, Verbundenheit als anthropologische Größe und die Absage an das „starke Subjekt“, in: Pietraß, Manuela/Funiok, Rüdiger (Hrsg.), Mensch und Medien, Wiesbaden, S. 115-138.

Stauber, Barbara (2004). Junge Frauen und Männer in Jugendkulturen, Selbstinszenierungen und Handlungspotentiale, Opladen.

Turkle, Sherry (2006). Always-on/Always-on-you: The Tethered Self, [www.mit.edu/~sturkle](http://www.mit.edu/~sturkle) [Zugriff 3.3.2011]

Van Eimeren, B./B. Frees (2010): Fast 500 Millionen Deutsche online – Multimedia für Media Perspektiven 7, [www.daserste.de/service/studie\\_01\\_1.pdf](http://www.daserste.de/service/studie_01_1.pdf)

Waldenfels, B. (1985): In den Netzen der Lebenswelt, Frankfurt/Main Winnicott, Donald W. (1973). Vom Spiel zur Kreativität, Stuttgart.