

Digitale Öffentlichkeiten zwischen Produktion, Umdeutung und Negation – Eine bildungstheoretische Perspektive auf den Umgang mit Welt im Horizont des Digitalen

Digitale Technologien sind allgegenwärtiger Bestandteil unserer Lebenswelt geworden und haben sich in ganz unterschiedlichen Ausprägungen in alltägliche Handlungsvollzüge eingeschrieben. Daraus ergibt sich ein kompliziertes Wechselverhältnis mit dem Sozialen, das sich unter anderem im reflexiven Umgang mit den Technologien selbst zeigt und kulturell tief in soziale Aushandlungsprozesse eingeschrieben ist. Dies hat zur Folge, dass der Gedanke, sich gegenüber oftmals unsichtbaren algorithmischen Systemen autonom zu verhalten und Algorithmen, Code oder Software dem Subjekt gegenüberzustellen, in Frage gestellt werden kann (Jörissen und Verständig 2017; Seaver 2017). Dabei ermöglicht gerade der spielerische Umgang mit dem Digitalen neue Einsichten in die vernetzten rechenbasierten Architekturen und trägt so zur Ermöglichung *transaktionaler Bildungsprozessen* bei, wie es in Anlehnung an Nohl (2011) von Allert und Asmussen (2017) in praxeologischer Perspektive gefasst wird (ebd.: 28).

Der vorgeschlagene Beitrag geht der Frage nach, wie digitale Öffentlichkeiten durch Eingriffe in Software und Code sowie Prozesse des Umdeutens hervorgebracht werden können und wie sich die daraus resultierende Qualität für die Fragen der Bildung wenden lässt. Dies wird auf Basis der Arbeiten zu *coding publics* nach Cox und McLean (2013) diskutiert und in einen bildungstheoretischen Kontext überführt. Die daraus hervorgehenden digitalen Öffentlichkeiten können als Gegenstand von emergenten sowie verstreuten Formen der Macht (Galloway & Thacker 2007; Verständig 2017) verstanden werden. Für die Fragen der Bildung sind diese Verflechtung dahingehend von großem Interesse, als dass sich hieran (auch empirisch) aufzeigen lässt, wie eng Digitalität als eine Medialität zunehmend fundierendes, ihre Strukturen und Materialitäten hervorbringendes Phänomen (Jörissen 2014) mit unterschiedlichen Formen der Artikulation verknüpft ist und sich somit ein Analyserahmen aufspannen lässt, der diese reflexiven Potenziale in erfahrungs-, macht- und hegemonialtheoretischer Perspektive sichtbar macht.

Literatur

- Allert, H. & Asmussen, M. (2017). Bildung als produktive Verwicklung. In H. Allert & M. Asmussen (Hrsg.), *Digitalität und Selbst. Interdisziplinäre Perspektiven auf Subjektivierungs- und Bildungsprozesse* (S. 27-68). Bielefeld: transcript.
- Cox, G. und McLean, C. A. (2013). *Speaking code: Coding as aesthetic and political expression*. Software studies. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Galloway, A. R., & Thacker, E. (2007). *The Exploit: A Theory of Networks*. Univ of Minnesota Press
- Jörissen, B. (2014). Digitale Medialität. In: C. Wulf & J. Zirfas (Hrsg.), *Handbuch Pädagogische Anthropologie* (S. 503-514). Wiesbaden: VS-Verlag.
- Jörissen, B. & Verständig, D. (2017). Code, Software und Subjekt. Zur Relevanz der Critical Software Studies für ein nicht-reduktionistisches Verständnis

„digitaler Bildung“. In: R. Biermann & D. Verständig (Hrsg.), *Das umkämpfte Netz: Macht- und medienbildungstheoretische Analysen zum Digitalen* (S. 37-50). Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

Nohl, A.-M. (2011). *Pädagogik der Dinge*. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.

Seaver, N. (2017). Algorithms as culture: Some tactics for the ethnography of algorithmic systems. In: *Big Data & Society* 4 (2), 2053951717738104. DOI: 10.1177/2053951717738104.

Verständig, D. (2017). *Bildung und Öffentlichkeit – Eine strukturtheoretische Perspektive auf Bildung im Horizont digitaler Medialität*. Magdeburg: Universität, Diss.