

# Subjektivierungsweisen und Bildungsprozesse in Ordnungen der Digitalität

Manuel Neubauer M.A., Prof. Dr. Andreas Dörpinghaus (Lehrstuhl für Systematische Bildungswissenschaft)

## Kontextualisierung und Fragestellungen

Medien sind an der Konstitution von Wirklichkeiten beteiligt. So konstituiert jede neue Medientechnik veränderte Wahrnehmungs- und Denkweisen.<sup>[1]</sup> Auch die Digitalisierung, als Umwandlungsprozess physisch-analoger Artefakte in digitale Signale führt zu veränderten Wirklichkeiten, (Selbst-)Wahrnehmungen und Selbstverhältnissen. Mit der Digitalität kommen dabei Ordnungen in den Blick, die Subjektivierungsweisen prägen. Auf dieser Grundlage schließen sich folgende Fragestellungen an, die durch einen **kritisch-hermeneutischen Zugang** untersucht werden:

### Fragestellungen:

- I. Wie verändern sich Selbstverhältnisse und Subjektivierungsprozesse durch Ordnungen der Digitalität?
- II. In welchem Verhältnis stehen diese veränderten Subjektivierungsweisen zu Bildungsprozessen?

## Ordnungen der Digitalität

Digitalität bezeichnet die lebensweltliche Bedeutung der Digitalisierung, in der die strikte Trennung zwischen analog und digital aufgehoben ist.<sup>[2]</sup> Digitale Technologien sind nicht von der Lebenswelt getrennt zu betrachten, sondern in Praktiken verwoben. Sie prägen Kultur und Gesellschaft. Als Medien sind sie an unserer Wahrnehmung und unserem Verhältnis zu Welt und Selbst beteiligt. Medien bilden nicht nur ab, sondern vermitteln und präformieren Wirklichkeiten.<sup>[3]</sup> Digitalen Medien kommt dabei die Besonderheit zuteil, dass sie durch Algorithmen selbst zu Akteuren werden. So errechnen bspw. Suchmaschinen oder Learning Analytics Korrelationen, die auf Datensammlungen von Nutzer\*innen beruhen. Dadurch entwerfen sie Simulationen des Menschen, auf deren Grundlage sie Prognosen und Vorschläge erstellen, welche die (Selbst-)Wahrnehmung des Menschen beeinflussen. Sie sind damit an Denk- und Wahrnehmungsordnungen beteiligt, determinieren diese aber nicht. Zugleich ermöglichen sie eine zuvor unvorstellbare Vernetzung von Wissen, Informationen und Individuen.

## Das Spiel(en) als Haltung

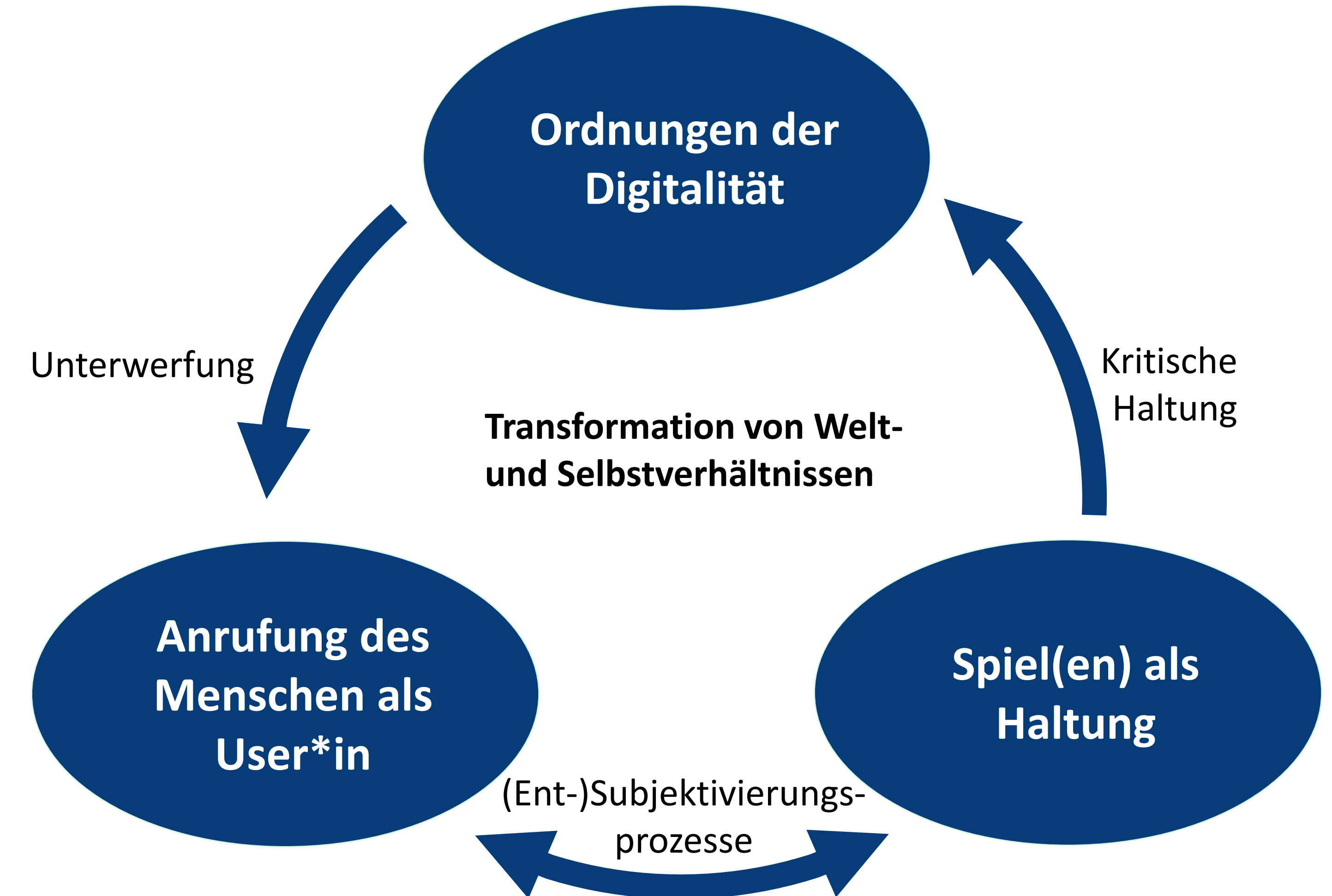
Spielen im hier verstandenen Sinne ist zu unterscheiden von funktionalisierten Spielen, die bspw. in Konzepten der Gamification mit dem Ziel der Motivations- und Effizienzsteigerung eingesetzt werden.<sup>[5]</sup> Dem gegenüber stehen Theorien des Spiels, die sich vor allem durch ihre Zweckfreiheit auszeichnen (z. B. Huizinga, Schiller u.a.). Spielen, obwohl an Regeln gebunden, eröffnet anschließend an diese Theorien Möglichkeitsräume des Denkens in einem Modus des ‚Als-Ob‘. Zu verstehen ist das Spiel damit als eine spielerische Haltung, das Perspektiven verändert, Notwendigkeiten relativiert und ‚Welt‘ anders denkt. Im Spiel, das den Menschen aus dem alltäglichen regelhaften Denken befreit, sind neue Erkenntnisse möglich. Im Spielen kann somit eine Transformation des Selbstverhältnisses stattfinden, das durch veränderte Perspektiven auch die Welt in ihrer Bedeutung transformiert.<sup>[6]</sup> Spielen bezieht sich zwar auf das Alltägliche, d. h. die Routine des intuitiven Umgangs mit digitalen Medien und der damit einhergehenden Anrufung als User\*in, spielt aber mit diesen und entzieht sich, wenn auch nur im Moment des Spielens, dieser Anrufung.

## Fazit:

Die Ubiquität digitaler Medien im Alltag implementiert veränderte Wahrnehmungs- und Denkordnungen. Durch einprogrammierte Zwecke und ‚richtige‘ Nutzungsweisen auf Grundlage einer Utopie der Regel, findet eine Anrufung der Individuen als User\*innen statt. Anrufungen sind nicht determinierend, sondern eröffnen zugleich Spielräume der Selbstpositionierung. Das Wechselspiel von Anrufung und Selbstpositionierung bildet den Konstitutionsprozess von Subjekten und Selbstverhältnissen. Neben der Anrufung als User\*in rückt damit das Spiel(en) als Möglichkeit der Selbstpositionierung ins Blickfeld.

Das Spielen mit dem Alltag ist nur im zeitlich und räumlich begrenzten Raum des Spiels möglich. Dabei bleibt es stets auf die alltägliche Wirklichkeit bezogen, eröffnet im Modus des ‚Als-ob‘ aber Denk- und Handlungsmöglichkeiten. Der bildungstheoretische Gehalt des Spiels liegt weniger in der Motivationsförderung als im Perspektivenwechsel und dem Denken in Möglichkeiten. Die im Spiel gemachten Erfahrungen inklusive der vollzogenen Transformationsprozesse verbleiben dabei nicht im Spiel, sondern können sich auf das Selbst- und Weltverhältnis auswirken. Im Spielen können somit Widersprüche auftreten, die (Krisen-)Erfahrungen auslösen und somit zu einem Umlernen und zu bildenden Transformationsprozessen führen. Im Spielen eröffnet sich ein Raum des nicht dermaßen User\*in seins, der diese Räume ermöglicht. Für Bildungs- und Lernprozesse ist es daher von Bedeutung, Spielen zuzulassen, durch digitale Medien zu fördern und Spielsituationen als potenziell bildende zu erkennen. Die Ambivalenz digitaler Medien liegt darin, dass sie Menschen zugleich als User\*innen anrufen und Spielräume eröffnen.

## Darstellung der Struktur



## Anrufung des Menschen als User\*in

Die Interaktion mit digitalen Medien erfolgt meist über ein intuitives Interface. Dieses verdeckt die im Hintergrund verborgene Funktionsweise über Algorithmen, die durch Eindeutigkeit (0/1) gekennzeichnet sind und einer „Utopie der Regel“<sup>[4]</sup> folgen, die Unbestimmtheit ausschließt. Digitalen Technologien sind damit Eindeutigkeit und Zwecke eingeschrieben, die Gebrauchsweisen nicht bindend festlegen, alternative und abweichende Nutzungsweisen aber unwahrscheinlicher machen. Der Umgang mit der Technologie liegt beim Menschen, dem durch visualisierte Interfaces aber bereits ein ‚richtiger‘ Gebrauch ‚einprogrammiert‘ ist. Gleichzeitig funktionieren diese Technologien vor allem dann reibungslos, wenn sich Menschen den ‚richtigen‘ Gebrauchsweisen und festgesetzten Zwecken und Ordnungen unterwerfen. Interfaces, die eine intuitive Nutzung ermöglichen und gleichzeitig verlangen, rufen Menschen in diesem Sinne als User\*innen an, indem sie diese für ein bestimmtes Verhalten, eine ‚richtige‘ Nutzung ‚programmieren‘. Interaktionen mit digitalen Medien werden zur intuitiven und unreflektierten Alltagsroutine. Für lernende Algorithmen als Akteure (siehe ‚Ordnungen der Digitalität‘) sind Datensammlungen nur brauchbar, wenn sie auf einer korrekten, das heißt der Programmierung intendierten Nutzungsweise beruhen. Die Anrufung als User\*in basiert hierbei auf Intentionen der Berechenbarkeit und Planbarkeit menschlicher Handlungsweisen, die Algorithmen im Sinne der Utopie der Regel verlangen.

Da die Anrufung als User\*in diese\*n jedoch nicht ausschließlich unter ihre Ordnungen unterwirft, sondern zugleich eine Ent-Unterwerfung, verstanden als eine Selbstpositionierung stattfinden kann, können sich die so Angerufenen zu dieser Anrufung verhalten. In diesem antwortenden Verhalten liegt die Möglichkeit eines freien spielenden Handelns, das einen Raum eröffnet, in dem Menschen nicht dermaßen User\*in sind.

### Literatur:

- [1] vgl. Hartmann, F. (2018): Medienmoderne. Philosophie und Ästhetik. Wiesbaden: Springer (S. 36).  
 [2] vgl. Noller, J. (2022): Digitalität. Zur Philosophie der digitalen Lebenswelt. Basel: Schwabe (S.10).  
 [3] vgl. Krämer, S. (2008): Medium, Bote, Übertragung. Kleine Metaphysik der Medialität. Frankfurt a. M.: Suhrkamp. (S.333)

- [4] Allert, H./ Richter, C. (2020): Learning Analytics: subversive, regulierende und transaktionale Praktiken. In: Iske, S./ Fromme, J./ Verständig, D./ Wilde, K. (Hrsg.): Big Data, Datafizierung und digitale Artefakte. Wiesbaden: Springer, S. 15-35 (S. 23).

- [5] vgl. Weiß, G. (2014): Sich verausgabende Spieler und andere vereinnahmende Falschspieler. Das Spiel zwischen Möglichkeit und Wirklichkeit in ästhetischen Lebensformen. In: Schäfer, A./ Thompson, C. (Hrsg.): Spiel. Paderborn: Schöningh, S. 35-61 (S.35).

- [6] vgl. Strätling, R. (2012): Einleitung. In: Dies. (Hrsg.): Spielformen des Selbst. Das Spiel zwischen Subjektivität, Kunst und Alltagspraxis. Bielefeld: transcript, S. 9-21 (S.15).

GEFÖRDERT VOM



Connected Teacher Education (CoTeach) wird im Rahmen der gemeinsamen „Qualitäts-offensive Lehrerbildung“ von Bund und Ländern aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert.



### Kontakt:

Manuel Neubauer  
 Lehrstuhl für Systematische Bildungswissenschaft  
 Universität Würzburg  
 Oswald-Külpe-Weg 86  
 97074 Würzburg  
 E-Mail: manuel.neubauer@uni-wuerzburg.de