



FRIEDRICH-ALEXANDER
UNIVERSITÄT
ERLANGEN-NÜRNBERG

PHILOSOPHISCHE FAKULTÄT
UND FACHBEREICH THEOLOGIE

Prof. Dr. Benjamin Jörissen
benjamin.joerissen@fau.de
<http://joerissen.name>



lehrstuhl für
pädagogik
mit dem schwerpunkt
kultur &
ästhetische
bildung

Affordanz und (Nicht-) Affirmation: Digitale Designs und Compliance.

Ringvorlesung „Medien/Zukünfte“, 29.5.18, TU Braunschweig

I

„Compliance“: bildungstheoretische Implikationen

„Bildung‘ ist – wie konventionell oder kritisch auch immer justiert – selbst Moment der Macht und kann nicht anders als eine gouvernemente Matrix der ‚Führungsführungen‘ (vgl. Foucault 1994, S. 255) verstanden werden.“

→ „Bildung“ ist selbst ein Streit- und Kampfbegriff in der unumgänglichen Auseinandersetzung mit normativen – d.h. im weitesten Sinne politischen und wertebezogenen – Gesellschafts- und Subjektentwürfen. „Das Subjekt“ – z.B. „der Nutzer“, „der Lernende“, „der Bürger“ – ist immer schon Ergebnis subjektivierender Diskurse, Praktiken und auch medialer Technologien.

Ricken, Norbert (2007). Das Ende der Bildung als Anfang - Anmerkungen zum Streit um Bildung. in: Harring, Marius/ Rohlfs, Carsten/Palentien, Christian (Hrsg.) (2007): Perspektiven der Bildung. Kinder und Jugendliche in formellen, nicht-formellen und informellen Bildungsprozessen. Wiesbaden: VS-Verlag, S. 15-40.

das Begehren nach Subjektivation

„Das Gewissen ist das Mittel, durch das ein Subjekt sich selbst zum Objekt wird, indem es über sich reflektiert und sich zum **reflektierenden oder reflexiven Subjekt** macht. Das ‚Ich‘ ist nicht einfach jemand, der über sich nachdenkt; es ist definiert durch diese Fähigkeit der reflektierenden Selbstbeziehung oder Reflexivität.

[...]

Die Rückbeugung des Begehrens, die in der Reflexivität gipfelt, erzeugt jedoch eine andere Ordnung des Begehrens: das Begehren eben nach diesem Zirkel, nach Reflexivität und schließlich nach Subjektivation.“

das Begehren nach Reflexivität

verdrängtes Begehren

vs.

verworfenes Begehren → doppelte Negation;
Melancholie, unabgeschlossene Trauer

eine Verwerfung, die **eine Unwissenbarkeit** bildet,
ohne welche das Subjekt nicht überdauern kann

kritische Analyse von Subjektivation

- 1) Darstellung der Art und Weise, wie die reglementierende Macht Subjekte in Unterordnung hält, indem sie **das Verlangen nach Kontinuität, Sichtbarkeit und Raum erzeugt und sich zunutze macht**,
- 2) die Einsicht, daß das als kontinuierlich, sichtbar und lokalisiert hervorgebrachte Subjekt nichtsdestoweniger von einem nicht anzueigenden Rest heimgesucht wird, einer Melancholie, die die **Grenzen der Subjektivation markiert**;
- 3) eine Erklärung der **Iterabilität des Subjekts**, die aufweist, wie die Handlungsfähigkeit sehr wohl darin bestehen kann, sich zu den gesellschaftlichen Bedingungen, die sie erst hervorbringen, in Opposition zu setzen und sie zu verändern.

Anerkennung und Compliance

Although of course I accept that full recognition is never fully possible, I also accept that there are differential ways of allocating recognizability. The desire for recognition can never be fulfilled – yes, that is true. But to be a subject at all requires first complying with certain norms that govern recognition – that make a person recognizable. And so, non-compliance calls into question the viability of one's life, the ontological conditions of one's persistence.

II

Design und Subjektivation

Design als Signatur der Moderne

Materialitäten (z.B. Dinge, Produktdesign)

Ästhetiken (z.B. Grafikdesign, Sound-, Lichtdesign)

Infrastrukturen (z.B. Architektur, Städtebau)

Schnittstellen (Interface-Design)

Erfahrungen (Service Design, UX)

Prozesse (Invention Design)

Designete als (hier: rationaler)
Erziehungsakteur



Bauhaus Dessau - Musterhaus Siedlung Törten (1926-1928)





Braun S 50 standard
A./M. Braun, 1938/1950



Braun 300 de Luxe special DL 3 (1955)
A. Braun/Fütterer/Eichler/Dieter Rams 1955



Braun sextant SM 31
Müller/Gugelot/Eichler 1962



Braun SK 2/2

Tischradio – Artur Braun / Fritz Eichler 1959

Braun RT 20 er Rams 1961



Volksempfänger
Typ DKE38
(gebaut von
1938 bis 1944),
35 Reichsmark



Affordanz

Design stellt in diesem Sinne nicht „Dinge“ oder „Designobjekte“ her, sondern es konzipiert auf einer impliziten, praktischen Ebene seiner **Affordanzen** Möglichkeiten der Relationierung zwischen Dingen, materiellen Umwelten und Lebewesen.

Affordanz

Affordanz

Design stellt in diesem Sinne nicht „Dinge“ oder „Designobjekte“ her, sondern es konzipiert auf einer impliziten, praktischen Ebene seiner **Affordanzen** Möglichkeiten der Relationierung zwischen Dingen, materiellen Umwelten und Lebewesen.

Affordanz



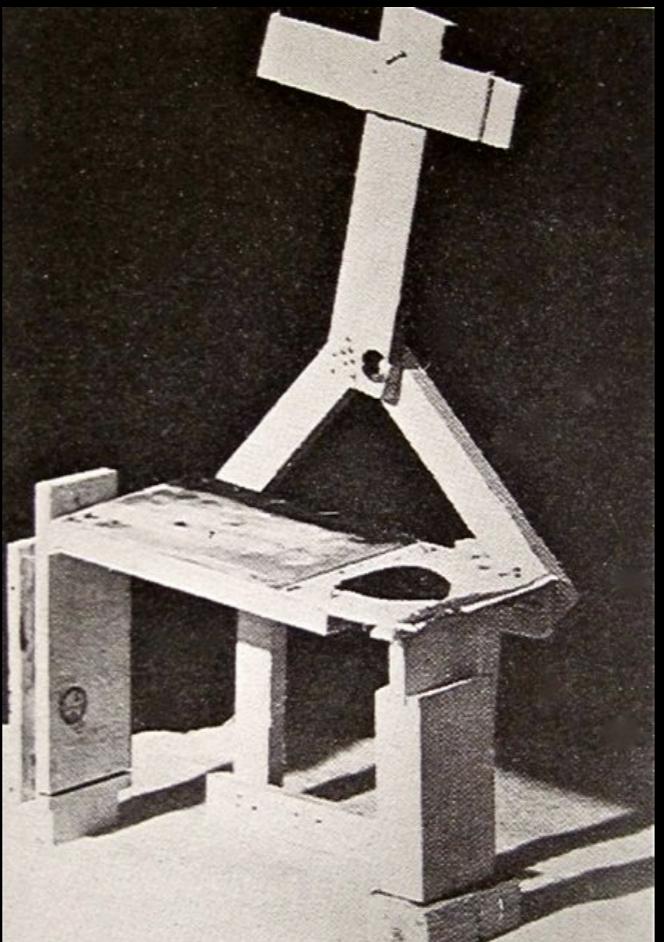
Industrialisierung (19. Jh)
(Thonet, Sessel Nr. 14, 1859/60)

Arts & Crafts (1850-1914)
Greene/Greene, Armchair, 1907

Bauhaus
(Mies v.d. Rohe, MR 20, 1927)

Organisches Design
(Eames/Saarinen, 1940)

Radical Design
(Riccardo Dalisi, "Experiments in Poor Technology," Naples, 1973)



Anerkennung und Compliance

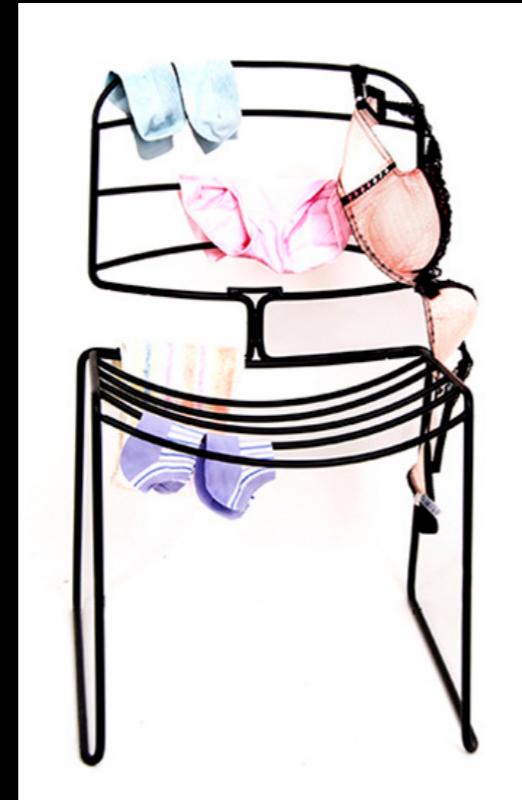
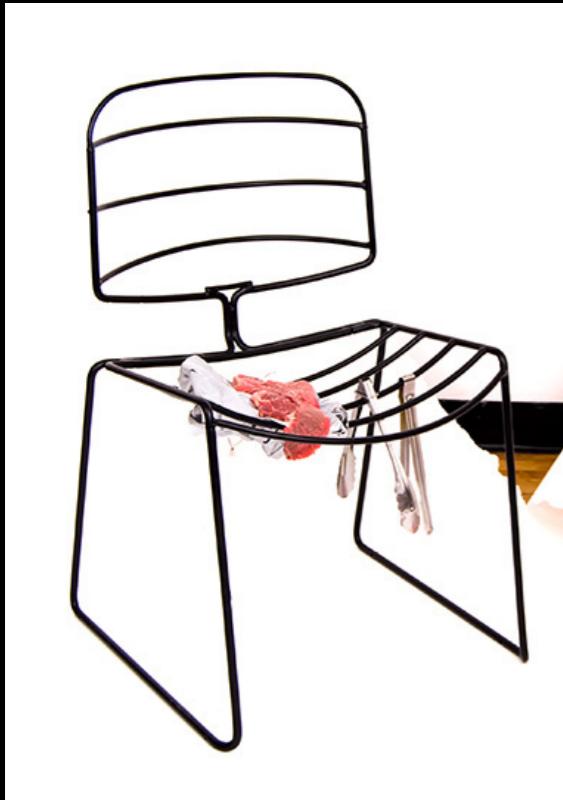
Although of course I accept that full recognition is never fully possible, I also accept that there are **differential ways of allocating recognizability**. The desire for recognition can never be fulfilled – yes, that is true. But to be a subject at all requires first complying with certain norms that govern recognition – that make a person recognizable. And so, non-compliance calls into question the viability of one's life, the ontological conditions of one's persistence. We think of subjects as the kind of beings who ask for recognition in the law or in political life; but perhaps the more important issue is how the terms of recognition – and here was can include a number of gender and sexual norms – **condition in advance who will count** as a subject, and who will not.

Design-Ping

„Non Intentional Design“

Susana Chen:

This is a _____ chair (2012)



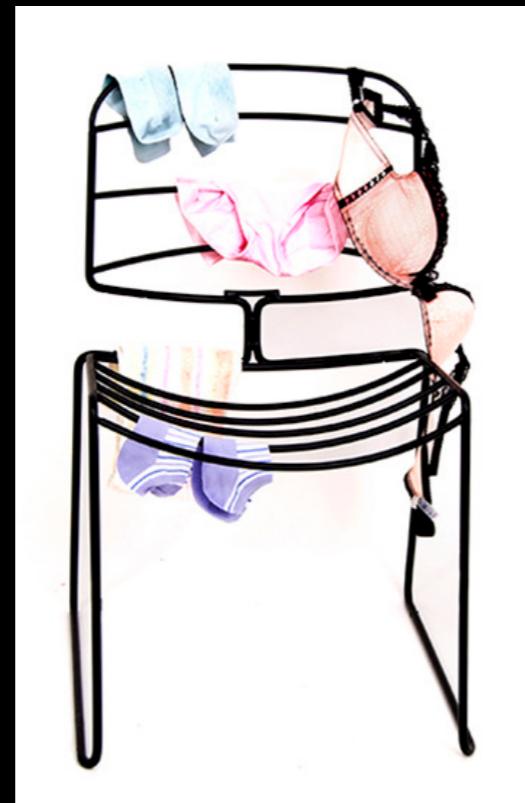
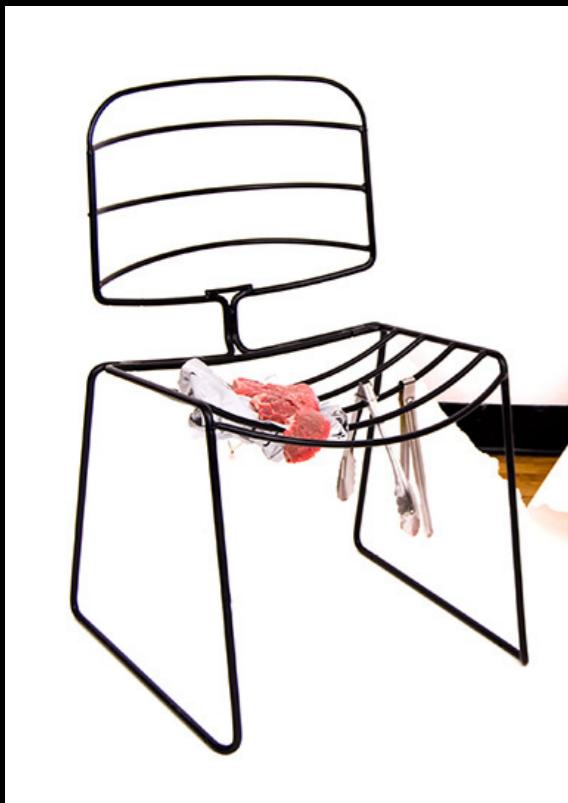
"Everyday I carefully observe my sister and her interactions with her chair. She wakes up in the morning, changes, puts all her clothes on the chair, and leaves the house. As she returns back home after work, she puts all that she carried with her onto the chair: her jacket, bananas, and scarf. ... The chair seems to be the temporary space that she feels is most convenient to place her things. That is to say, the chair functions as a closet. Eventually, the cycle of the everyday usage becomes an everyday habit."

http://chensusana.com/THIS-IS-A-_____CHAIR

„Non Intentional Design“

Susana Chen:

This is a _____ chair (2012)



non/compliance qua
Design (als Ideal)

III

Digitalität und Design



Unter digitalen
Bedingungen wird Design
ubiquitär.

Dies potenziert die
Bedeutung von
Designprozessen – und ihre
impliziten Machteffekte.

Kernproblem:

Die neuen *medialen* Möglichkeiten digital basierter Kommunikation und Artikulation entstehen in *technologisch* geschlossenen, rigide ökonomisierten und rigide überwachungsorientierten Räumen.

„Digitalisierung“ ist zunehmend gleichbedeutend mit „neuen Regierungstechnologien“.



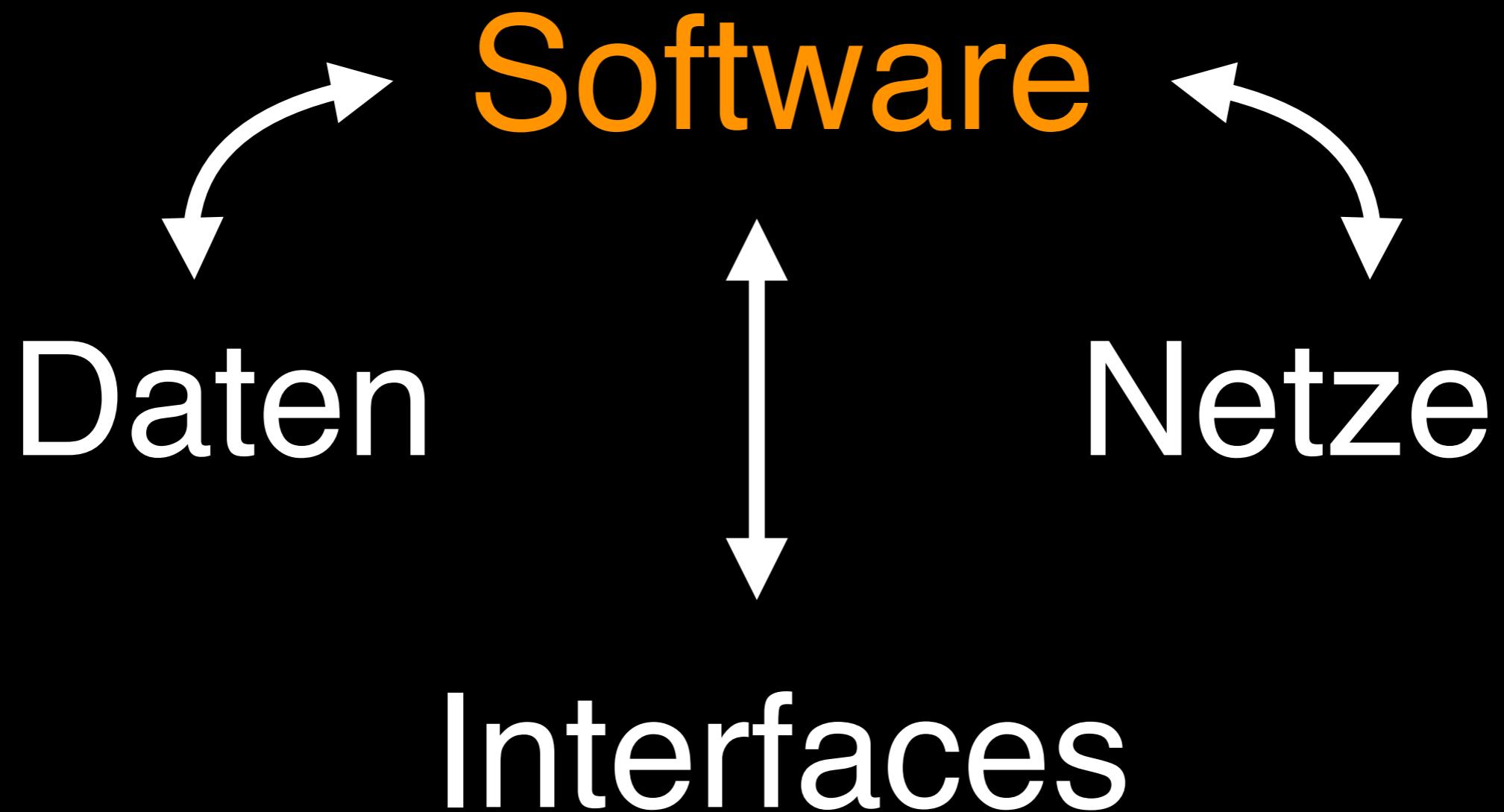
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Heksenkring.jpg>

Das digitale Netz ist ein Myzel. Was uns gegenständlich – z.B. als pädagogisches Problem oder **pädagogischer Gegenstand** – begegnet, sind nur seine Manifestationen. Die Infrastruktur selbst bleibt unsichtbar.



https://www.flickr.com/photos/bushman_k/6177595969

Das digitale Netz ist ein Myzel. Was uns gegenständlich – z.B. als pädagogisches Problem oder **pädagogischer Gegenstand** – begegnet, sind nur seine Manifestationen. Die Infrastruktur selbst bleibt unsichtbar.

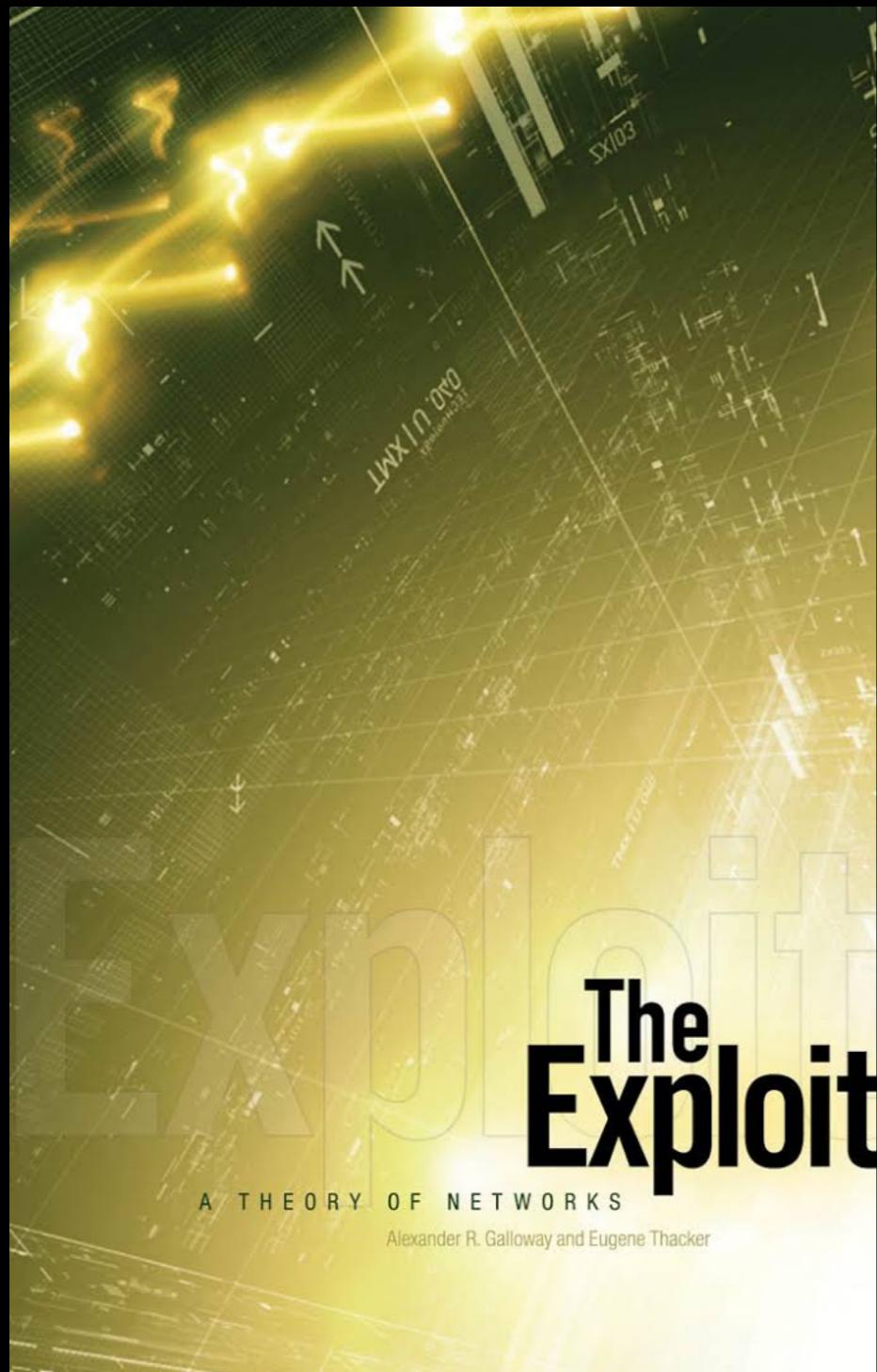


code/law

Lawrence Lessig (2000). Code Is Law. On Liberty in Cyberspace.
<http://harvardmagazine.com/2000/01/code-is-law-html> [20.6.2015]

„code“ als absolutes Gesetz

„What is surprising is the fact that software is code; that code is – has been made to be – executable, and this executability makes code not law, but rather **every lawyer’s dream of what law should be: automatically enabling and disabling certain actions**, functioning at the level of everyday practice.“



„**Perhaps there is no greater lesson about networks than the lesson about control:** networks, by their mere existence, are not liberating; **they exercise novel forms of control that operate at a level that is anonymous and nonhuman,** ... eradicating the importance of any distinct or isolated node. ... even while networks are entirely coincident with social life, networks also carry with them the most nonhuman and misanthropic tendencies.“

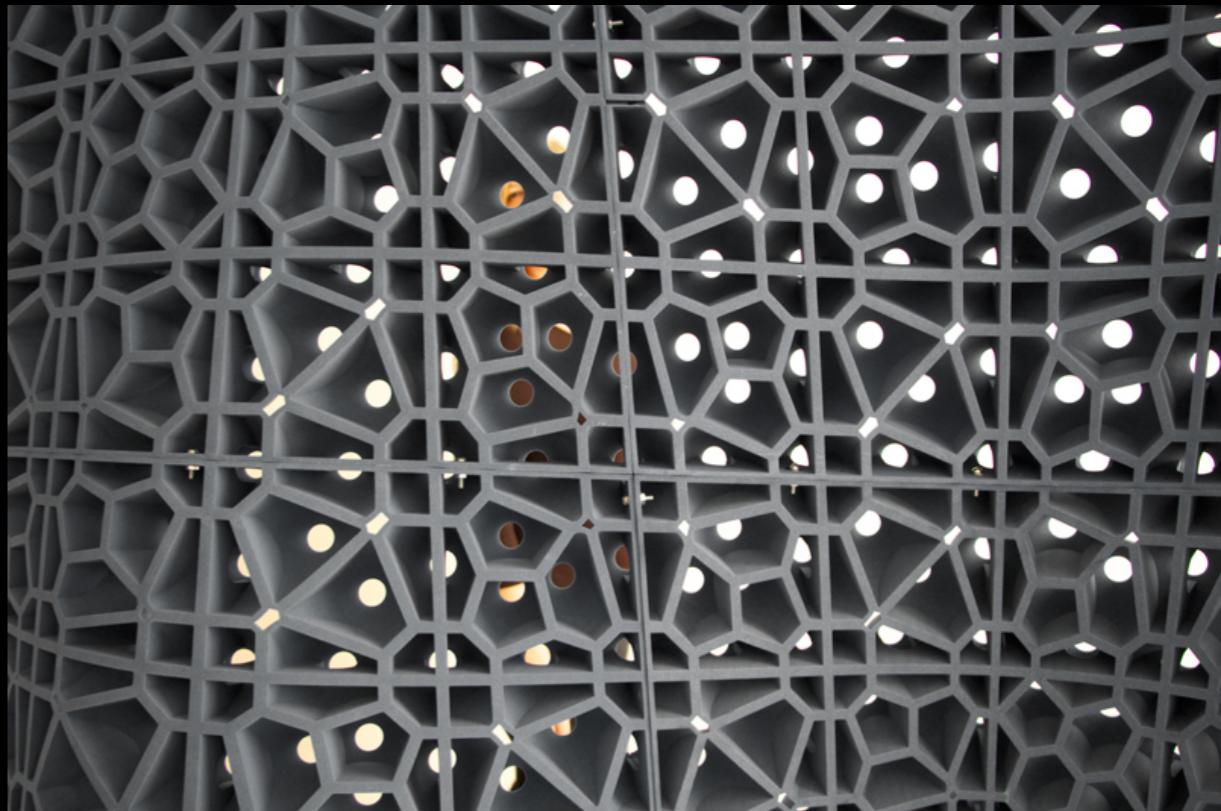
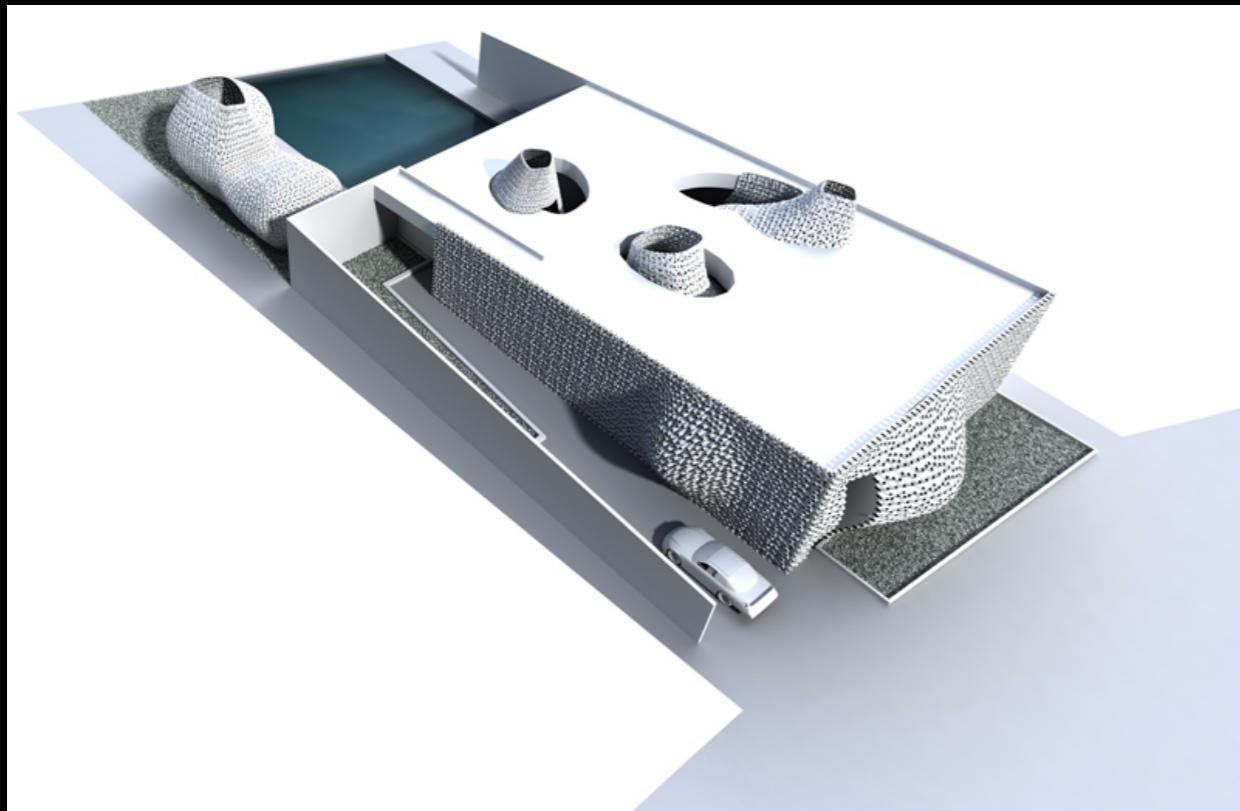
Galloway, A. R., & Thacker, E. (2007).
The Exploit: A Theory of Networks.
Univ of Minnesota Pr.

„Andererseits verweist die fremdartige Handlungs- und Wirkmacht kybernetischer Maschinen auf ein **automatisches, aber doch nicht-reflexives Denken**, das eine bestimmte Betriebsart der Kalkulation, Klassifikation und Organisation von Daten bezeichnet und dabei

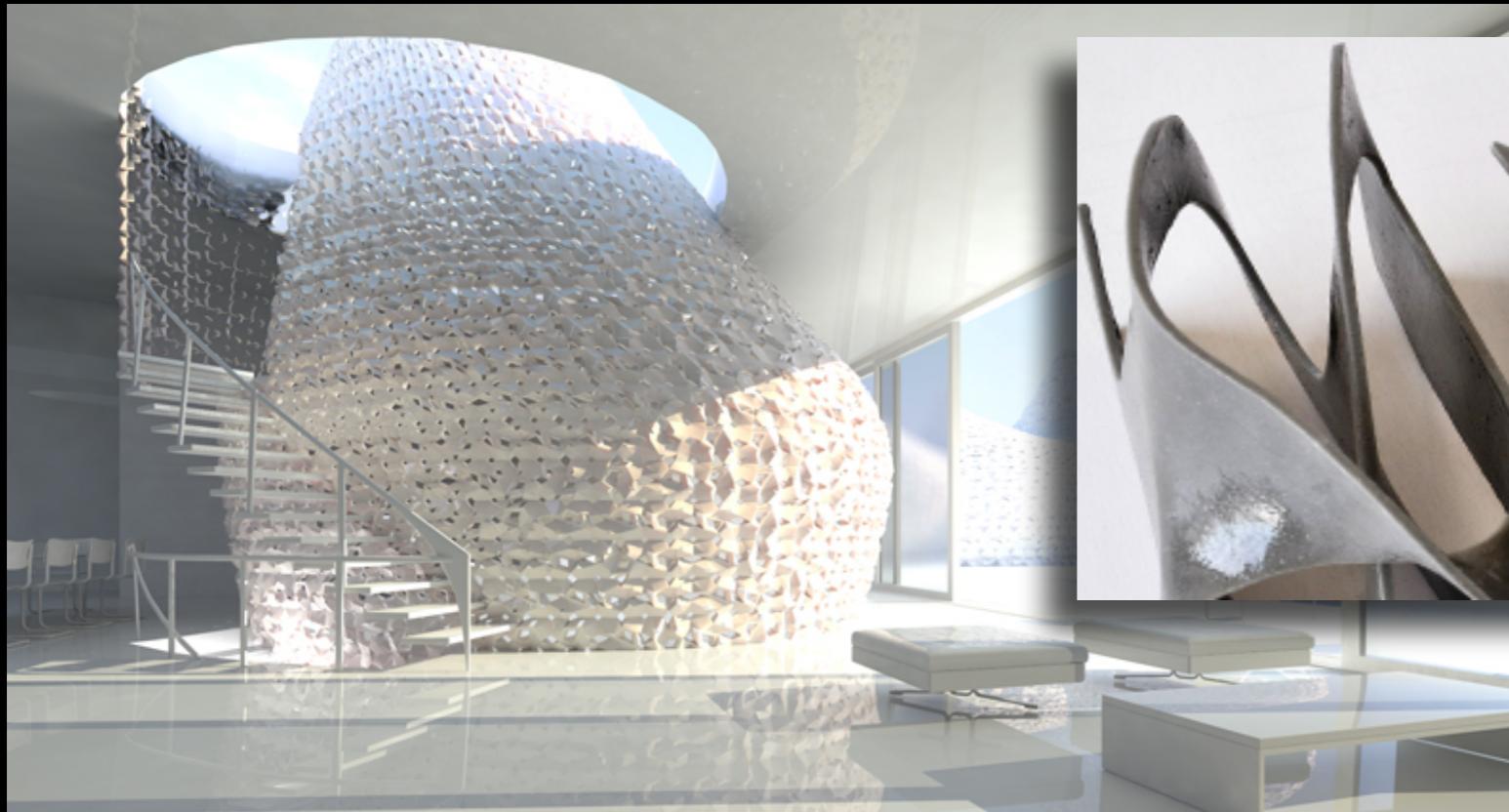
Environmentalität

funktionieren lässt Das Environmental-Werden von Macht ... geht mit der Versenkung der Macht in die räumliche Matrix von Infrastrukturen einher.“

„Everyware“



Form und Materie als „Ausdruck“ von Code



<http://www.emergingobjects.com/2013/09/27/concrete/>

<http://www.rael-sanfratello.com/?p=1771>

„Softwarization“ von Logistik, Kommunikation, Management

Parisi, L. (2016). *Contagious Architecture: Computation, Aesthetics, and Space*. MIT Press.
Hörl, E., & Parisi, L. (2013). Was heißt Medienästhetik?
Zeitschrift für Medienwissenschaft, 8(2).

„Solutionismus“: die Mittel definieren die Zwecke

„It's also that what many solutionists presume to be ‚problems‘ in need of solving are not problems at all [...] „these vices are often virtues in disguise.“

Morozov, Evgeny (2013): To Save Everything, Click Here:
The Folly of Technological Solutionism, Philadelphia: Public Affairs.

„computationalism“

David Golumbia: The Cultural Logic of Computation. Cambridge, MA,
Harvard Univ. Press 2009.

,,[...] the computer encourages a Hobbesian conception of this political relation: one is either the person who makes and gives orders (the sovereign), or one follows orders. There is no room in this picture for exactly the kind of distributed sovereignty on which democracy itself would seem to be predicated [...]“

- „[...] the post-digital is represented by and indicative of a moment when the computational has become hegemonic.“

„we found digital computation
because our society is already so
oriented toward binarisms, hierarchy,
and instrumental rationality“

digital transformierte
Sozialität

Netzwerk-Sozialität

Aufmerksamkeitsökonomie
Viral Dynamiken
Smartmobs
Shitstorms
WhatsApp-vernetzte
Peers und Familien

...

Algorithmisierung
des Sozialen
z.B. Facebook-
Filteralgorithmus
Empfehlungs-
algorithmen
...

digital entgrenzte „Gouvernementalität“*

* = in Gesellschaft und Indviduum bis in seinen Körper eingelassene Mentalität der „Selbstregierung“; vgl. „Gouvernemantality Studies“

Smart Agriculture

Smart Environments

Monitoring/Controlling Energy Use

Sustainable Behavioral Change toward Healthy Lifestyle

Body Sensor Networks in Clinical Settings/Elder Healthcare ...

Social Sensor Networks for Transportation Management

RFID for Next Gen Automotive Services

usw.

Ilyas, M., Alwakeel, S. S., Alwakeel, M. M., & Aggoune, el-H. M. (2014).
Sensor Networks for Sustainable Development. CRC Press.

*„Smart“ Everything als
Konglomerat von
Datamining, Überwachung,
Solutionismus und Moralisierung?*

digitale Transformation von Kultur-/gütern

MIDI

als „lock-in“-Phänomen

Jaron Lanier: Gadget. Warum die Zukunft uns noch braucht.
Frankfurt/M.: Suhrkamp 2010.

MIDI (Music Instrument Digital Interface)

byte 1: note on/off
byte 2: coded note value (diachronic)
byte 3: velocity (0-128)

MIDI (Music Instrument Digital Interface)

byte 1: note on/off
byte 2: coded note value (diachronic)
byte 3: velocity (0-128)

MP3

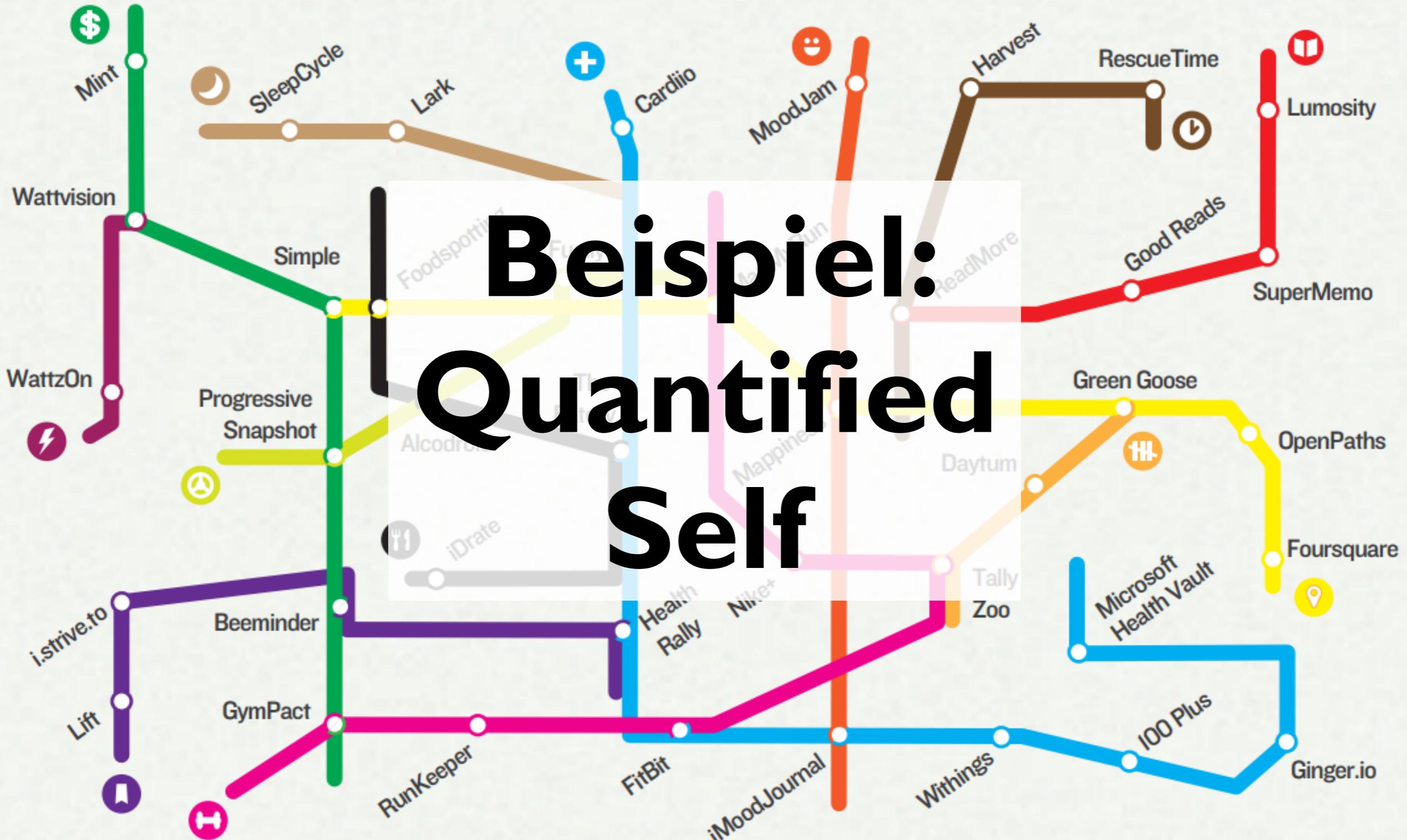
als kulturelles Artefakt und „(im-) perceptual capital“

Sterne, Jonathan (2012). MP3. The Meaning of a Format. Duke Univ. Press

TRACK YOURSELF!

A map of digital tools to help you quantify your life.

Beispiel: Quantified Self





<https://www.facebook.com/mspr0?fref=ts>

Michael Seemann

Michael Seemann | Chronik | Aktuell

HANDBUCH IDEEN GEMEINSAM VERANSTALTEN gesta per amissionum Kann Spuren in Nüssen enthalten

Crowdfunding-Handbuch CTRL-Verlust Kann Spuren von Nüssen...

Michael nach einer Buchempfehlung fragen Fragen

„GEFÄLLT MIR“-ANGABEN - 222

DAS CROWDFUNDING HANDBUCH Anne Wizorek Elite gegen das Finanz... Orbanism Thelonious Bar Telonius

GRUPPEN - 7

SELF PUBLISHING 6809 Mitglieder In dieser Gruppe soll das Thema...

Deutschlands Blogger: ein Projekt 7340 Mitglieder Austausch und Hilfe von und für...

Berlin Twitter RL Syndicate 136 Mitglieder Die Berliner Twitter Gruppe!

Wir sind die Kriminellen 36 Mitglieder Du hast eine DVD kopiert? Dann bist...

FITNESS

Läufe/Woche km (i. D.)

3,8	6,0
4.6	7.1
5.0	6.8
4.7	6.8
6.8	6.8

Aktuell
2015
2014
2013
2012
2011
2010
2009
2008
2007
2006
2005
2004
2003
2002
2000
1977

Michael Seemann ist mit Runtastic.com 6,77 Kilometer gelaufen — 😊 gut. 25. September um 10:12 · Runtastic.com

Kilometer: 6,77 Minuten: 40:44 min/km: 6:00 Kcal: 549

Gefällt mir Kommentieren Teilen

Schreibe einen Kommentar ...

Michael Seemann hat einen Link geteilt. 25. September um 09:32 · Runtastic.com

Folge mir LIVE und feuere mich an! Zusätzlich kannst du mir durch Klick auf den "Gefällt mir"-Button Applaus senden, den ich sofort hören kann.

RUNTASTIC.COM

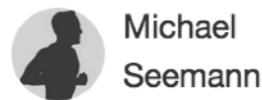
Gefällt mir Kommentieren Teilen

Diana von Webel gefällt das.

Schreibe einen Kommentar ...

Michael Seemann

Beispiel: Quantified Self

Michael
Seemann Aktivitäten Statistiken Freunde Routen Bilder Trainingspläne

Statistiken (September)

[Gesamtstatistik](#)[Trainingstagebuch](#)[Performancefortschritt](#)[Trainingsgewohnheiten](#)[Persönliche Rekorde](#) 11 Aktivitäten 69.21 km 6h 50m 21s 5593 kcal[Zeige alle Statistiken](#)

Fitness Apps Statistiken

 0
(Rang: -) 0
(Rang: -) 0
(Rang: -) 0
(Rang: -)[Pumplt](#)

DIESE WOCHE

Aktivitäten

0

Distanz

0 km

Dauer

00:00:00

Kalorien

0 kcal

Höhenmeter
aufwärts

0 m

Höhenmeter
abwärts

0 m

DIESEN MONAT

Aktivitäten

11

Distanz

69.21 km

Dauer

06:50:21

Kalorien

5593 kcal

Höhenmeter
aufwärts

329 m

Höhenmeter
abwärts

279 m

DIESES JAHR

Aktivitäten

81

Distanz

513.66 km

Dauer

51:51:46

Kalorien

41770 kcal

Höhenmeter
aufwärts

2538 m

Höhenmeter
abwärts

2165 m

GESAMT

Aktivitäten

329

Distanz

2429.8 km

Dauer

240:42:34

Kalorien

197451 kcal

Höhenmeter
aufwärts

14698 m

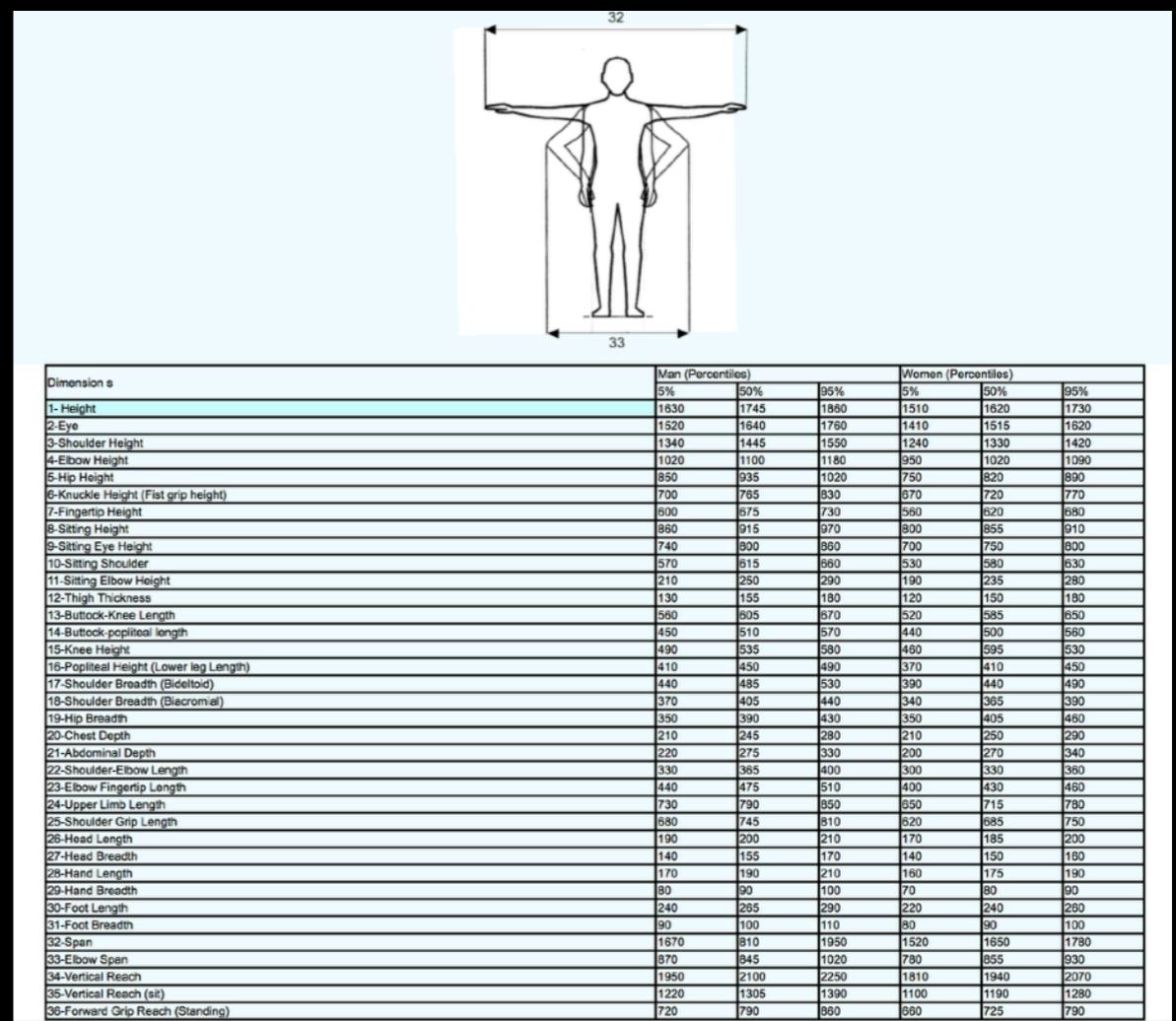
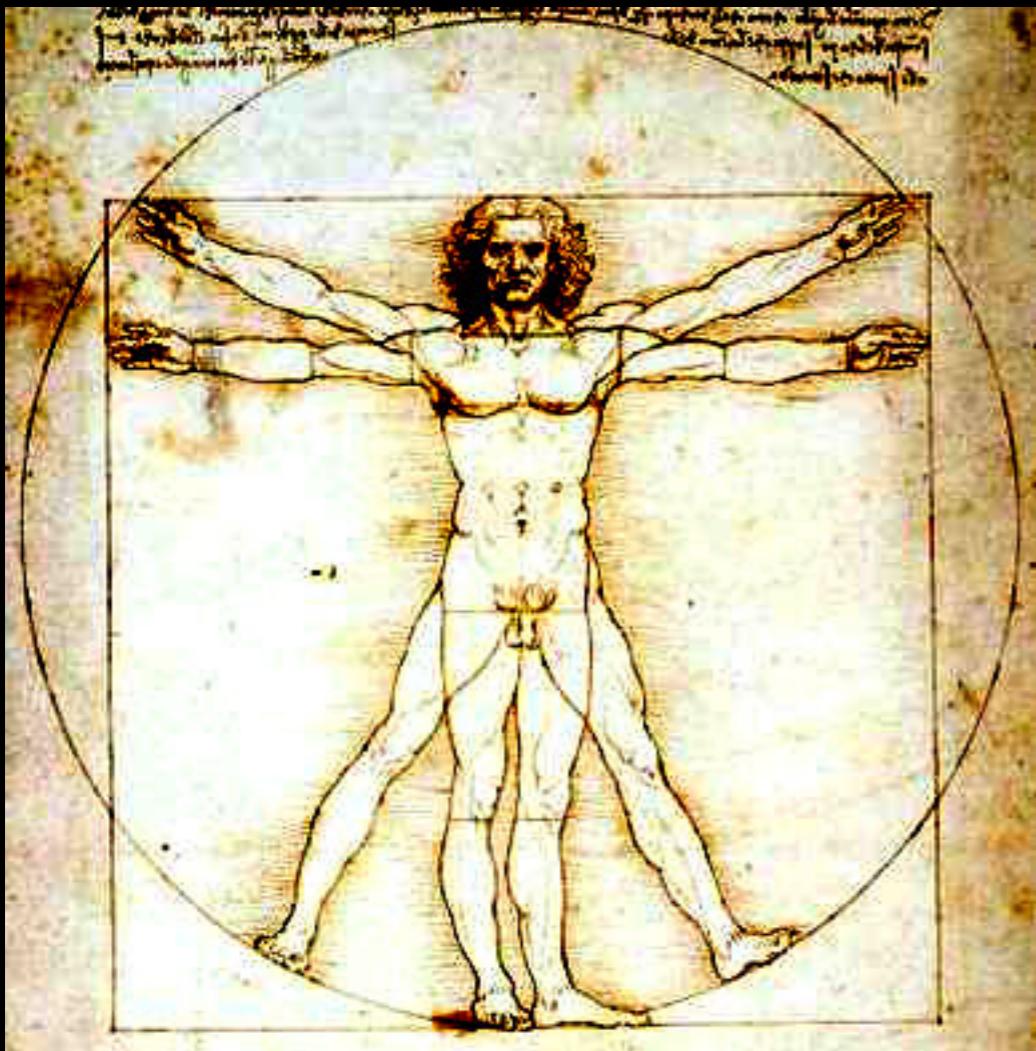
Höhenmeter
abwärts

13242 m

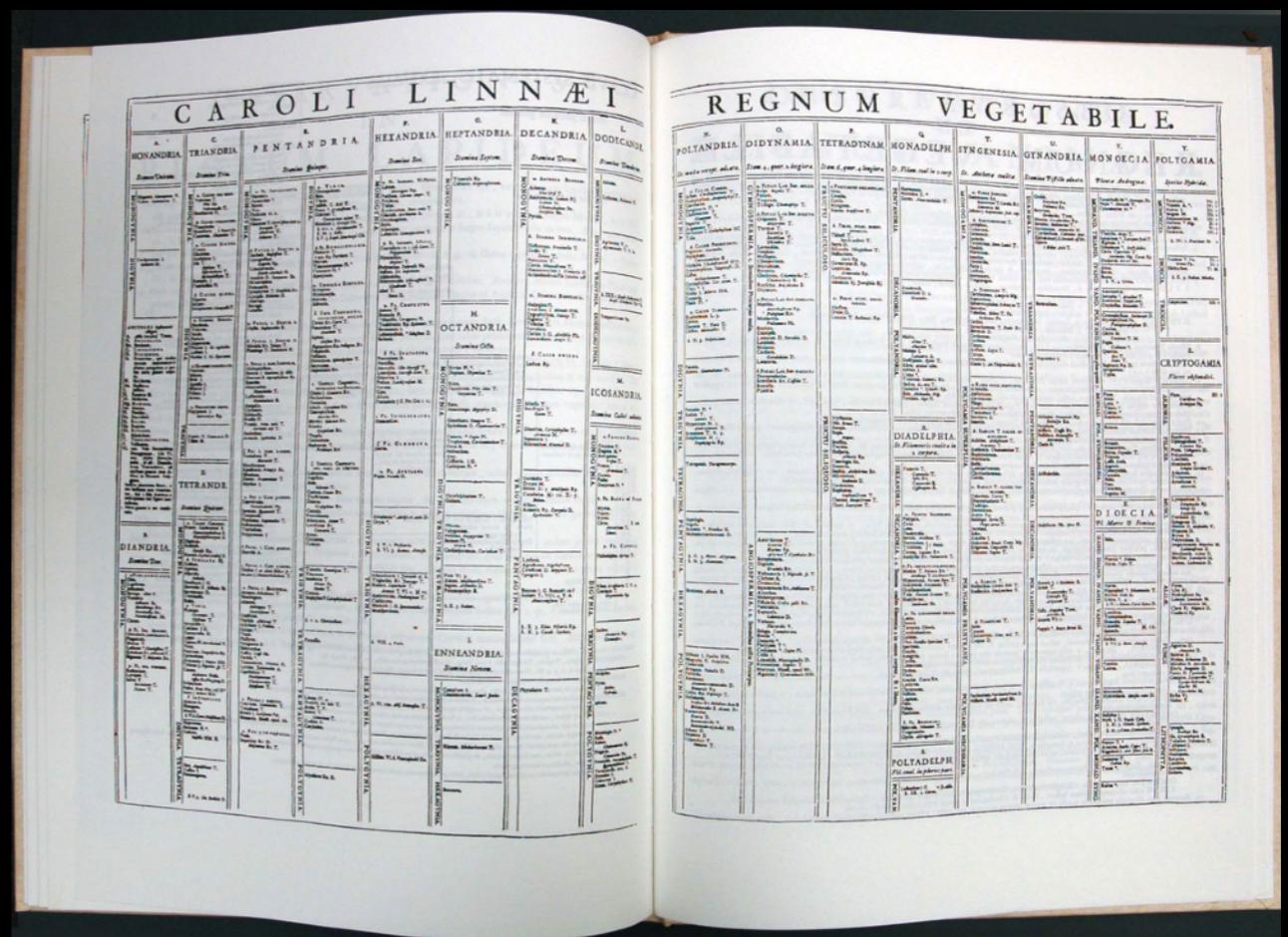
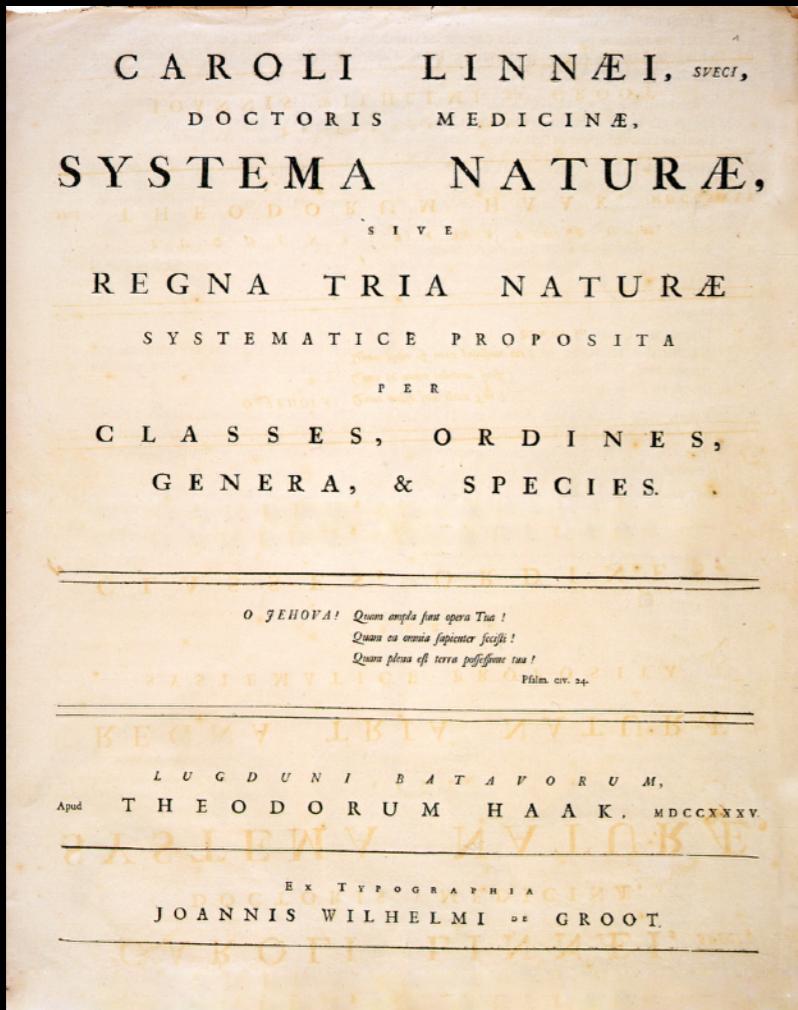
„databsexuals“

Evgeny Morozov: Smarte neue Welt. Digitale Technik und die Freiheit des Menschen. Zürich: Blessing, 2013.

Denken in (Zahlen-) Verhältnissen versus Quantifizierung der Zahl (16./17. Jh.)



Herstellung von Identitäten durch Datenmodelle (18. Jh)



„Das hierarchische Datenmodell wurde entwickelt, um die vielen hierarchischen Organisationen der realen Welt zu modellieren. Das berühmteste Beispiel ist das Klassifikationsschema von Linné.“

Gebhardt, Karl Friedrich (2017): Datenbanken.

<http://wwwlehre.dhbw-stuttgart.de/~kfg/db/db.pdf> [1.6.2017]

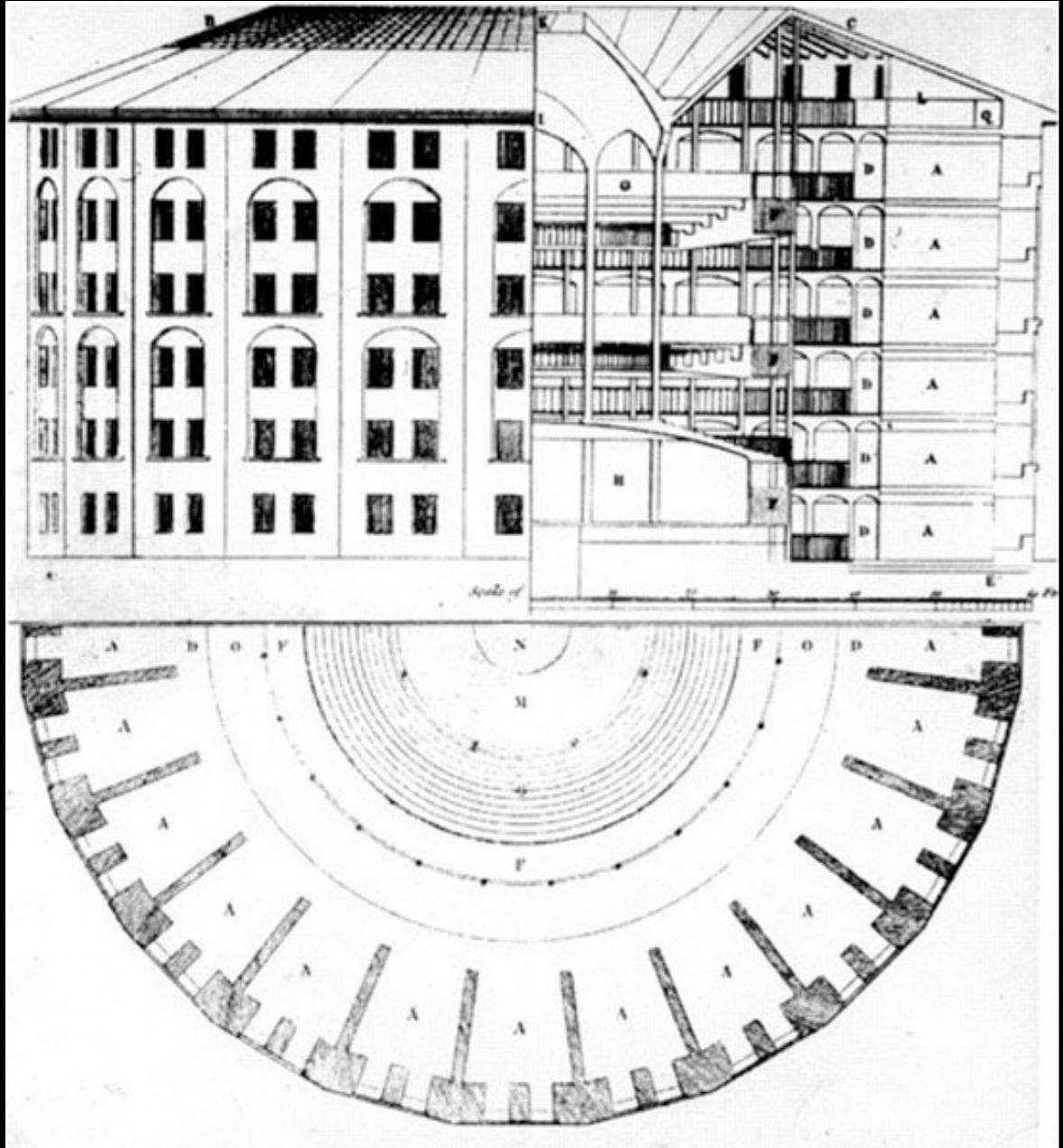
Protokollierung und Verdatung von Individualität (18. Jh)



Meritentafel im Dessauer Philanthropin, 1777



Meritentafel im Philanthropin Schnepfenthal



Organisation von Sichtbarkeiten als individualisierende Machtpaktik (18./19. Jh)



Foucault, M. (1977). Überwachen und Strafen:
Die Geburt des Gefängnisses.
Frankfurt/M.: Suhrkamp.

2) Michael Seemann

<https://www.facebook.com/mspr0?fref=ts>

Michael Seemann

Michael Seemann | Chronik | Aktuell

HANDBUCH IDEEN GEMEINSAM ERHANZIEREN gesta per amissionum Kann Spuren in Nüssen enthalten

Crowdfunding-Handbuch CTRL-Verlust Kann Spuren von Nüssen...

Michael nach einer Buchempfehlung fragen Fragen

„GEFÄLLT MIR“-ANGABEN - 222

DAS CROWDFUNDING HANDBUCH Anne Wizorek Elite gegen das Finanz...

Crowdfunding-Handbuch

Orbanism Thelonious Bar Telonius

GRUPPEN - 7

SELF PUBLISHING 6809 Mitglieder In dieser Gruppe soll das Thema...

Deutschlands Blogger: ein Projekt 7340 Mitglieder Austausch und Hilfe von und für...

Berlin Twitter RL Syndicate 136 Mitglieder Die Berliner Twitter Gruppe!

Wir sind die Kriminellen 36 Mitglieder Du hast eine DVD kopiert? Dann bist...

FITNESS

Läufe/Woche km (i. D.)

3,8	6,0
4.6	7.1
5.0	6.8
4.7	6.8
6.8	6.8

Aktuell 2015 2014 2013 2012 2011 2010 2009 2008 2007 2006 2005 2004 2003 2002 2000 1977

Michael Seemann ist mit Runtastic.com 6,77 Kilometer gelaufen — 😊 gut. 25. September um 10:12 · Runtastic.com

Kilometer 6,77 Minuten 40:44 min/km 6:00 Kcal 549

Gefällt mir Kommentieren Teilen

Schreibe einen Kommentar ...

Michael Seemann hat einen Link geteilt. 25. September um 09:32 · Runtastic.com

Folge mir LIVE und feuere mich an! Zusätzlich kannst du mir durch Klick auf den "Gefällt mir"-Button Applaus senden, den ich sofort hören kann.

RUNTASTIC.COM

Gefällt mir Kommentieren Teilen

Diana von Webel gefällt das.

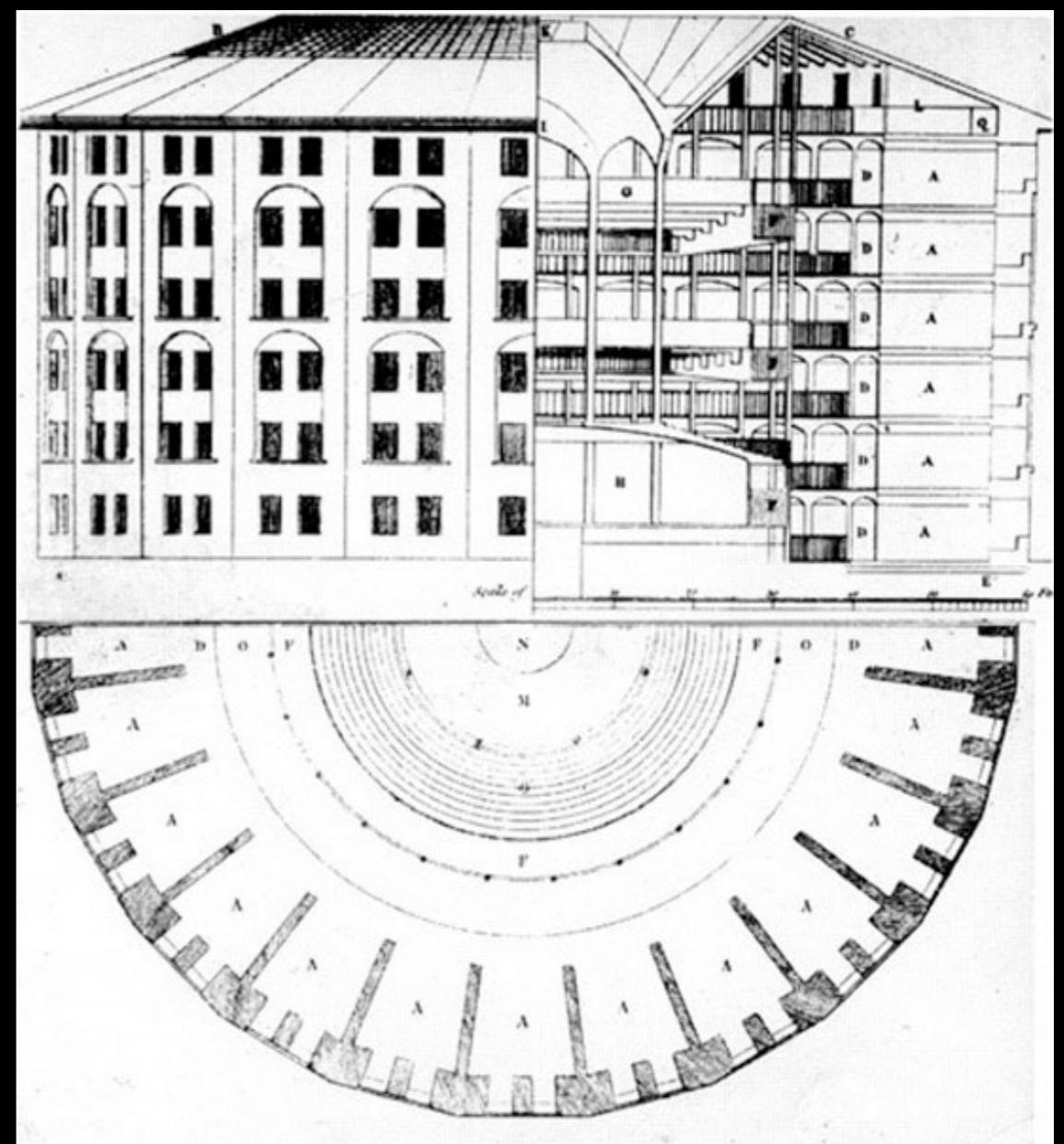
Schreibe einen Kommentar ...

Michael Seemann

Aktuell 2015 2014 2013 2012 2011 2010 2009 2008 2007 2006 2005 2004 2003 2002 2000 1977

Social Web + Datafication als invertierter Panoptismus

Moralisierende, erzieherisch wirkende materielle und architektonische **Designs** markieren den Beginn der modernen bürgerlichen Gesellschaften



IV.

Software und Non/compliance

Software als hegemoniale Artikulation

Wendy Hui Kyong Chun: Programmed Visions. Software and Memory. Cambridge, MA: MIT Press 2011.

Software als subversive Artikulation

Alexander R. Galloway/Eugene Thacker: *The Exploit. A Theory of Networks.* Minneapolis: Univ. of Minnesota Press 2007

flip	an entity that oscillates between two other data types	vector	a compound type representing intensity and direction, consisting of an origin type and a destination type	<>	negotiate	reassigns the predicate entity based on a negotiation between it and the subject entity
full	contains the complete universe of all information and matter	whatever	an entity that always matters. It is not defined as part of any set (including the set of “whatevers”) and cannot be identified through reference to either the particular or the general.	“ ”	normative	attaches a political evaluation to a type or code block
gateway	an associative entity connecting two or more other entities	zombie	a process that is inactive but cannot be killed	^	parasite	establishes a parasitical relationship between two or more entities
glossolalia	an entity that is readable, writable, or executable only on a hypothetical machine			++	privilege	increases the political or social standing of the predicate
incontinent	an entity that involuntarily expresses itself as any other data type					
infinity	an entity that is unbounded in quality and magnitude					
palimpsest	an entity that contains the traces of a previous entity					
poltergeist	an entity whose sole function is to invoke another entity					
putrefaction	an entity that only produces its data when deleted					
qualitative	an entity with contents that are not numerical in value					
random	expresses a random entity from a random type					
topology	an arrangement of interrelated, constituent parts					
unknown	an entity that cannot be specified, identified, or evaluated in any intelligible way					
Operators						
		() cast	transform an entity from its current type to a new type			
		-- debase	decreases the political or social standing of the predicate			
		!= disassignment	assigns any other entity except for the one specified in the predicate			
		=/ disputatio	spontaneously makes further, perhaps useless, distinctions within a given entity			
		:: figuration	establishes a figurative relationship between two or more entities			
		- hybrid	combines two or more entities into a new hybrid entity cast from the “empty” type			
		?+ manna	assigns new values to preexisting entities, the meaning of which is known only to the machine			
Control Structures						
		boredom	executes a code block in a trivial, meaningless way that often results in dull, tedious, or sometimes unexpected output			
		exceptional	designates an abnormal flow of program execution and guarantees that it will never be handled as an error			
		flee	a branching construct that moves flow control from the current instruction to a stray position in the program			
		historic	executes a code block by evaluating an entity according to its current value as well as all previous values			
		maybe	allows for possible, but not guaranteed, execution of code blocks			
		never	guarantees that a block of code will never be executed. This is similar to block quotes in other languages, except that “never” blocks are not removed during compilation.			

flip	an entity that oscillates between two other data types	vector	a component of a vector; direction and destination
full	contains the complete universe of all information and matter	whatever	an entity that is any member of any set (including the empty set); cannot be identified by its particular qualities
gateway	an associative entity connecting two or more other entities		
glossolalia	an entity that is readable, writable, or executable only on a hypothetical machine	zombie	a process that has been terminated but still exists in memory
incontinent	an entity that involuntarily expresses itself as any other data type	() cast	transformation of one data type into another
infinity	an entity that is unbounded in quality and magnitude	-- debase	decrease the quality of something

Operators

from its current type to a

ical or social standing of

entity except for the one
predicate

s further, perhaps useless,
a given entity

ive relationship between
s

more entities into a new
from the “empty” type

Control Structures

boredom executes a code block in a trivial, meaningless way that often results in dull, tedious, or sometimes unexpected output

exceptional designates an abnormal flow of program execution and guarantees that it will never be handled as an error

flee a branching construct that moves flow control from the current instruction to a stray position in the program

historic executes a code block by evaluating an entity according to its current value as well as all previous values

maybe allows for possible, but not guaranteed, execution of code blocks

Software als ästhetische Artikulation

Noah Wardrip-Fruin: Expressive Processing. Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies. MIT Press 2009.
Geoff Cox: Speaking Code. Coding as Aesthetic and Political Expression. MIT Press 2013.

Software als kulturelle Artikulation

Philip/Irani/Dourish: Postcolonial Computing: A Tactical Survey.
Science, Technology & Human Value 37(1), 3-29.



Learn
About
Showcase
Events
Get Mukurtu

support@mukurtu.org

Get Support

Our Mission

Mukurtu (MOOK-oo-too) is a grassroots project aiming to empower communities to manage, share, preserve, and exchange their digital heritage in culturally relevant and ethically-minded ways. We are committed to maintaining an open, community-driven approach to Mukurtu's continued development. Our first priority is to help build a platform that fosters relationships of respect and trust.

Plateau Peoples' Web Portal

This portal is a gateway to the cultural materials of Plateau peoples that are held in Washington State University's Libraries, Manuscripts, Archives and Special Collections (MASC), the Museum of Anthropology and by national donors. The collections represented here have been chosen and curated by tribal consultants working in cooperation with University and Museum staff. Click on the "About" tab for more details.



Explore
Main Archive



Login
Existing User



Register
New Account



About
Learn More

Coeur d'Alene



hu, ku ch-n'ułkhw. The ancestral territory includes almost 5,000,000 acres of what is now north Idaho, eastern Washington and western Montana. Coeur d'Alene Indian villages were numerous and permanent, each village and the people there had a distinct name in the ancestral language. Collectively, members today call themselves, "Schitsu'umsh," meaning "Those Who Are Found Here."



Listen
to Coeur d'Alene welcome



Explore
Coeur d'Alene tribal path



Tribal Links
Coeur d'Alene Tribe

Colville



The Colville Confederated Tribes are comprised of 12 bands which include, the Moses-Columbia, San Poil, Nespelem, Methow, Entiat, Colville, Lakes, Wenatchee (Wenatchi), Chief Joseph's Band of Nez Perce, Palus, Southern Okanogan, and Chelan. Our ancestral lands incorporated approximately thirty nine million acres in Central Washington and Southern British Columbia. Our ancestors made their living off the land, following the seasons and the resources. We govern our people in unity, maintain our ancestral ways, and strive to document our history.



Explore
Colville tribal path



Tribal Links
Confederated Tribes of the
Colville Reservation

V.

Fazit

**Bildung ist unter postdigitalen Bedingungen
eine Praxis der Kritik,
die technologische Veränderungen und Disruptionen in ihren
kulturellen und geschichtlichen Logiken
auf der Ebene ihrer Protokolle, Codes,
Materialitäten und Affordanzen aufgreift:**

Identität, capta & datafication

Code/Gesetz & Hegemonie

Körper, Subjekt & Interface

Netzwerk, Glokalität & Environmentalität

Arbeit, Prosumption & Kreativität

etc.

These 1

Software und ihre (praktischen, ästhetischen, kommunikativen, sozialen, ökonomischen, politischen) Logiken sind für Subjektivations- und Bildungsprozesse ***konstitutiv***.

Bildung ist ohne Rücksicht auf die Bedingungen postdigitaler Kultur nicht mehr zu denken.

These 2

Die Bildungspotenziale digitaler Architekturen – und damit der heutigen digitalisierten Welt – werden beschränkt durch hegemoniale Effekte auf der Ebene des *Designs von Software.*

These 3

„Selbstbestimmung“ als zentrales Bildungsziel ist daher nicht mehr nur als deliberative Partizipation innerhalb vorgegebener Optionsräume realisierbar.

Im Digitalen wie im Sozialen ist ein *Verständnis auf der Ebene konstitutiver Codes* notwendig.

These 4

Die *kulturelle und ästhetische Dimension* ist hierbei ebenso wichtig wie die rational-technische:

Die informationale Sphäre ist Teil unserer Kultur, so wie Städtebau keine allein ingenieurstechnische Sache ist.

These 5

Sowohl im Hinblick auf Selbstbestimmung als auch im Hinblick auf den Zusammenhang von Digitalität und sozialer Ungleichheit ist das *digitale Basteln und ästhetische Spielen im Sinne einer (Re-)Kultivierung von Akten der Freiheit* zu befördern.

