

# Forschen mit Code: Digitale Methoden in Erziehungswissenschaft und Bildungsforschung

Tobias Hölterhof  
Universität Duisburg-Essen  
tobias.hoelterhof@uni-due.de

Dan Verständig  
Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg  
dan.verstaendig@ovgu.de

## **Einreichung zum DGfE-Workshop „Zur Lage der postgradualen Methodenausbildung in Erziehungswissenschaft und Bildungsforschung“**

Trotz der hohen Entwicklungsdynamik und Heterogenität der jeweiligen sozialen, kulturellen und politischen Ausprägungsformen des Digitalen lässt sich ein gemeinsamer Nenner bestimmen: Es ist der Code (vgl. Lessig 1999, 2010), der den digitalen Architekturen zu Grunde liegt und die Infrastruktur sowie die immer komplexer werdende „Algorithmizität“ (Stalder 2016) umspannt. Es scheint uns von gesteigerter Bedeutung, danach zu fragen, wie das Digitale den Forschungsprozess in epistemologischer Hinsicht durchdringt. Softwarecode schreibt sich mehr und mehr in den Forschungsprozess ein und besitzt ein Potential zur Gestaltung aber auch zur Verschleierung. So gibt Forschungssoftware oftmals Datenstrukturierungen vor, trifft verborgene Entscheidungen, prägt Erhebungen, Auswertungen und ermöglicht neue Forschungsverfahren.

Der Posterbeitrag möchte sich reflexiv und gestaltend zu den technologischen Entwicklungen verhalten und einerseits nach den Potenzialen bestehender Technologien und Werkzeuge fragen, andererseits jedoch auch die Entwicklung eigener Werkzeuge in den Blick nehmen, etwa als Aspekt gestaltungsorientierter Forschung (vgl. Tulodziecki 2013). Hierfür möchten wir am Beispiel eigener Forschungsprozesse mit eigenem Code auf digitale Methoden aufmerksam machen, die den Forschungsprozess in verschiedenen Phasen anreichern können – etwa indem Gegenstände und Phänomene sichtbar gemacht werden. Wir möchte aufzeigen, dass Code auch ein Mittel der Befähigung darstellt, denn durch den Einsatz digitaler Werkzeuge, Techniken und Methoden können digitale Daten in einer besonderen Weise aufbereitet, dokumentiert und ins Verhältnis zueinander gesetzt werden.

## **Literatur**

Hölterhof, T. (im Erscheinen). Digitale Optionen für agile und unstetige Bildungsprozesse: Gestaltung einer sozialen Lernumgebung für die Hochschullehre. In Getto, B.; Hinze, P.; Kerres, M. Digitalisierung und Hochschulentwicklung: Proceedings zur 26. Tagung der Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft e.V. mit elearn.nrw. Münster: Waxmann 2018.

Lessig, L. (1999). Code and other Laws of the Cyberspace. New York: Basic Books.

Lessig, L. (2010). Code: Version 2.0. 2. Auflage. [S.l.]: SoHo Books.

Stalder, F. (2016). Kultur der Digitalität. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Tulodziecki, G.; Grafe, S.; Herzig, B. (2013). Gestaltungsorientierte Bildungsforschung und Didaktik: Theorie - Empirie - Praxis. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

Verständig, D.; Holze, J. (im Erscheinen). Understanding Digital Media - Understanding Digital Media – 10 Thesen zu ethnographischen Verfahren im Hinblick auf die Online-Forschung. In Fromme, J.; Iske, S. Rehfeld, S.;Leik, T. (Hrsg.), Online-Forschung und Medienpädagogik. Jahrbuch Medienpädagogik 15. Springer VS.