



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

ETHIK DES CYBERSPACE

Didaktische Überlegungen zur Auseinandersetzung mit dem
Thema ‚digitaler Wandel‘ im schulischen Ethikunterricht.

verfasst von / submitted by

Philipp Tschirk, MEd BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Arts (MA)

Wien 2022 / Vienna 2022

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 066 641

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Interdisziplinäres Masterstudium
Ethik für Schule und Beruf UG2002

Betreut von / Supervisor:

ao. Univ.-Prof. Mag. Dr. Dr. Matthias Beck

*Für meine Familie
und Freunde*

Inhalt

Plagiatserklärung	6
1. Einleitung	7
2. Philosophische Grundlagen einer Ethik der Digitalisierung	10
2.1. Virtualisierungstechniken zwischen Wirklichkeit und Schein	10
2.2. Phantome und der Absolutismus des Kunstwerks: Günther Anders	15
2.3. Das Leben im Globalen Dorf: Marshall McLuhan	20
2.4. Simulation, Hyperrealität und fraktale Subjekte: Jean Baudrillard	25
2.5. Zwischenfazit.....	31
3. Das Selbst im Cyberspace. Probleme und Chancen	32
3.1. Identität und Gemeinschaft im digitalen Raum	32
3.2. Virtuelle Gewalt: Cyberbullying und Computerspiele.....	40
4. Informationsethische Aspekte der digitalen Medienkultur	49
4.1. Big Data, Fake News und das Problem der Meinungsverzerrung	49
4.2. Privatheit 2.0? Datenschutz und neue Öffentlichkeiten im Cyberspace	57
5. Jenseits des Menschen? Digitaler Postanthropozentrismus	63
5.1. Trans-human: Ubiquitous Computing, Enhancement und Mind-Extension .	63
4.2. Von der KI zur Superintelligenz: Nichtmenschliche Akteure im WWW	75
7. Didaktik des Ethikunterrichts im österreichischen Kontext	84
7.1. Lehrplan, Unterrichtsprinzipien und institutionelle Rahmenbedingungen	84
7.2. Didaktische Grundlinien des kompetenzorientierten Ethikunterrichts	85
7.3. Die Kompetenzbereiche und ihre methodische Umsetzung	85

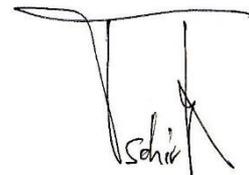
7.3.1.	Sich-Orientieren und Handeln.....	86
7.3.2.	Wahrnehmen und Verstehen	87
7.3.3.	Analysieren und Reflektieren	88
7.3.4.	Argumentieren und Urteilen	89
7.3.5.	Interagieren und Sich-Mitteilen.....	90
8.	Ausarbeitungen und didaktische Konzepte	91
8.1.	„Medien und Kommunikation“ (Kompetenzmodul 3)	92
8.1.1.	Einheit (1): <i>Einleitung, Referenztheorien</i>	92
8.1.2.	Einheit (2): <i>Identität im Cyberspace</i>	94
8.1.3.	Einheit (3): <i>Digitale Gewalt</i>	96
8.1.4.	Einheit (4): <i>Computerspielethik</i>	98
8.1.5.	Einheit (5): <i>Big Data und Persönlichkeitsanalyse</i>	100
8.1.6.	Einheit (6): <i>Fake News, Filterblasen, Echokammern</i>	102
8.1.7.	Einheit (7): <i>Digitale Privatheit</i>	104
8.2.	„Technik und Wissenschaft“ (Kompetenzmodul 7)	106
8.2.1.	Einheit (8): <i>Transhumanismus</i>	106
8.2.2.	Einheit (9): <i>Künstliche Intelligenz</i>	108
8.2.3.	Einheit (10): <i>Superintelligenz</i>	110
9.	Fazit und Ausblick	112
10.	Literaturverzeichnis.....	114
11.	Appendices	122
12.	Abstract	150

Plagiatserklärung

"Hiermit erkläre ich, die vorgelegte Arbeit selbständig verfasst und ausschließlich die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt zu haben. Alle wörtlich oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommenen Textpassagen und Gedankengänge sind durch genaue Angabe der Quelle in Form von Anmerkungen bzw. In-Text-Zitationen ausgewiesen. Dies gilt auch für Quellen aus dem Internet, bei denen zusätzlich URL und Zugriffsdatum angeführt sind. Mir ist bekannt, dass jeder Fall von Plagiat zur Nicht-Bewertung der gesamten Lehrveranstaltung führt und der Studienprogrammleitung gemeldet werden muss. Ferner versichere ich, diese Arbeit nicht bereits andernorts zur Beurteilung vorgelegt zu haben."

Wien, 02. Mai 2022

Unterschrift

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'T' shape with a horizontal top bar and two vertical stems. The word 'Schick' is written in a cursive script across the lower part of the stems.

1. Einleitung

„Doch still! welch Licht bricht aus dem Fenster dort?
...Es redet, doch es sagt nichts.“

William Shakespeare, *Romeo und Julia*

Am 28. Oktober 2021 gab Mark Zuckerberg, Gründer und CEO des Social-Media-Unternehmens *Facebook*, die Neuformierung seines Unternehmens unter dem Namen *Meta* bekannt und präsentierte in diesem Zusammenhang eine Reihe an Neuerungen, die von der systematischen Miteinbeziehung anderer sozialer Medienplattformen, dem stärkeren Einsatz künstlicher Intelligenz, bis hin zu erweiterter digitaler Integration mittels modernster VR-Technologie reichen¹. Durch diese Schritte solle, so Zuckerberg, ein neues Maß an medialer Konnektivität erreicht werden, welches über traditionelle Formen des schriftlichen oder akustischen Austausches hinausgehend die immersive Erfahrung leiblich-visuellen Zusammenseins möglich machen werde. Harsche Kritik an der neuen Marktstrategie, die nicht zuletzt auf den intendierten Imagewechsel des von Negativschlagzeilen gezeichneten Tech-Riesen abzielte, wurde in den folgenden Tagen von unterschiedlicher Seite geäußert. So bezeichnete die US-Abgeordnete Alexandra Ocasio-Cortez das Unternehmen in einer ironischen Anspielung auf den neuen Firmentitel als „Krebs für die Demokratie, der zu einer globalen Überwachungs- und Propagandamaschine metastasiert, die autoritäre Regime stärkt und die Zivilgesellschaft zerstört, um Geld zu machen.“²

An diesem zeitpolitisch aktuellen Beispiel wird auf eindrucksvolle Weise die fundamentale Ambivalenz deutlich, in der sich moderne, digitale Technologien immer schon bewegen. Mit dem Ausdruck *Digitalisierung* bzw. *digitaler Wandel* (lat. *digitus*: „Finger“, „Zehe“, bzw. engl. *digit*: „die Zahlen des arabischen Ziffernsystems“), wird ein „Prozess der Umwandlung von analogen (stetigen) Informationen in eine digitale (schrittweise, numerische) Form“ bezeichnet, welcher den Abschluss einer „mit der Buchstabenschrift beginnenden Rationalisierung der Informationssysteme durch eine nunmehr nur noch zweiwertige (0/1) Darstellungsform“ bildet³. Die Kleinschrittigkeit binärer Verfahren der Informationskodierung eröffnet dabei eine Vielzahl neuartiger technologischer Möglichkeiten, insbesondere in den Bereichen der computergestützten Kommunikation und Interaktion. Im weiteren Sinne

¹ Vgl. „The Metaverse and how we’ll build it together“, in: *YouTube*, <https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8>, letzte Aktualisierung 28.10.2021 (Zugriff 02.11.2021).

² „Reaktionen auf Metaverse: Zuckerbergs Zukunftsvision ‚sieht aus wie Müll‘“, in: *DerStandard* <https://www.derstandard.at/story/2000130831993/reaktionen-auf-metaverse-zuckerbergs-zukunftsvision-sieht-aus-wie-muell>, letzte Aktualisierung 01.11.2021 (Zugriff 02.11.2021).

³ Schanze, Helmut: *Metzler Lexikon Medientheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe*. Stuttgart: Metzler 2002, 64-65.

bezeichnet ‚Digitalisierung‘ daher ebenso den Wandel gesellschaftlicher Subsysteme, die sich im Übergang von analog zu digital neu strukturieren und organisieren, und in dem „die Grundlagen gelegt werden, um neue Handlungsabläufe, aber auch neue Wahrnehmungsformen und neue Denkstrukturen zu entwickeln“⁴. Mit diesem Transformationsprozess verbinden sich eine Reihe sozialer wie gesellschaftspolitischer Fragen und Problemfelder, deren Klärung eine grundlegende Erwägung auf philosophischer Ebene als notwendig und wünschenswert erscheinen lässt. Moderne digitale Technologien sind, so ließe sich das vorangestellte Shakespeare-Zitat deuten, nicht nur im metaphorischen Sinne über die Funktion des passiven Mediums erhaben – sie produzieren ihren eigenen opaken Logos, den es erst noch in die begriffliche Vermittlung ethisch-philosophischer Reflexion aufzuheben gilt. Den Ort für diese Auseinandersetzung bildet dabei die *Angewandte Ethik*, deren Charakteristikum einer allgemeinen Darstellung von Kurt Bayertz zufolge unter anderem in der Auseinandersetzung mit dem Strukturwandel sozialer Wirklichkeit besteht, wie er sich als „Folge des wissenschaftlich-technischen Fortschritts [ergibt], der beständig neue Handlungsmöglichkeiten erzeugt, für die der herkömmliche Kanon moralischer Normen und Werte keine hinreichenden Bewertungskriterien bereitstellt“⁵. Sie tut dies einerseits unter Bezugnahme auf gängige moralphilosophische Theorien und Argumentationsmuster, andererseits im direkten Rekurs auf den Erkenntnisstand innerhalb der relevanten Fachdisziplinen.

In diesem Sinne kann *Digitale Ethik* als Teilbereich innerhalb der Angewandten Ethik verstanden werden, der sich mit den Prozess des digitalen Wandels betreffenden Phänomenen unter ethisch-philosophischen Gesichtspunkten auseinandersetzt und darauf abzielt, Menschen bei der moralischen *Orientierung* „in der sich weiter modernisierenden Gesellschaft mit ihren vielfältigen digitalen Geräten und Anwendungen“ zu unterstützen⁶. Als einen Kernbereich lässt sich dabei insbesondere die Beschäftigung mit den ethischen Implikationen der computer- und internetgestützten *Hypermedialität* darstellen, die als Ort der immersiven Verknüpfung klassischer (visueller, akustischer, etc.) Medienformen ein vorrangiges Themengebiet moderner Medientheorien bildet. Zentrale ethische Fragestellungen verbinden sich insbesondere mit dem Begriff des *Cyberspace*, jenes „kybernetischen Raumes, in dem die Welt und das Wissen über sie nur noch als Datenverknüpfung bzw. als operationaler Zusammenhang erscheint“ und dem Klaus Wieglerling bereits 1998 eine sozio-kulturelle Reichweite bis hin zur

⁴ Stalder, Felix: „Was ist Digitalität?“, in Hauck-Thum, Uta; Noller, Jörg (Hg.): *Was ist Digitalität? Philosophische und pädagogische Perspektiven*. Stuttgart: Metzler 2021, 4.

⁵ Bayertz, Kurt: „Was ist angewandte Ethik?“, in: Ach, Johann S.; Bayertz, Kurt; Siep, Ludwig (Hg.): *Grundkurs Ethik. Band I: Grundlagen*. Paderborn: Mentis 2008, 168.

⁶ Grimm, Petra; Keber, Tobias O.; Zöllner, Oliver: „Digitale Ethik. Positionsbestimmungen und Perspektiven“, in: dies. (Hg.): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten. 2.*, durchgesehene Aufl. Stuttgart: Reclam 2020, 13.

Genese eines „neue[n] Stadium[s] im menschlichen Selbstverständnis“ attestierte⁷. Dabei kann es jedoch weder darum gehen, den ethischen Ambivalenzen moderner Technologien mit einer ablehnend moralisierenden Haltung zu begegnen, noch darum, beim bloßen Aufzeigen und Benennen der Aporien innerhalb digitaler Gesellschaften stehen zu bleiben. Der Philosoph Julian Nida-Rümelin hat in diesem Sinne den Begriff des *Digitalen Humanismus* geprägt, der als Paradigma einer produktiven Auseinandersetzungen mit den ethischen Fragen des digitalen Wandels gelten kann: „Der Digitale Humanismus möchte die digitalen Technologien einsetzen, um menschliche Handlungsmöglichkeiten zu erweitern und die Werte der Humanität zu realisieren. [...]. Es geht ihm um die Stärkung menschlicher Handlungskompetenz und die Verhinderung der Verantwortungsdiffusion in digital-technologischen Systemen.“⁸ Der digitale Humanismus kann insofern auch als Leitbild für die nachfolgenden Erörterungen gelten.

Nicht zuletzt ist es der Bereich ethischer Lehre an Schulen und anderen Bildungseinrichtungen, in dem zentrale Fragestellungen im Zusammenhang mit dem Wertewandel moderner Gesellschaften und ihrer Beziehung zu Lebenswelt und Selbstverhältnis zeitgenössischer Jugend thematisiert und reflektiert werden sollen⁹. Mit der flächendeckenden Einführung eines schulischen Ethikunterrichts im österreichischen Sekundarbereich wird unter diesem Gesichtspunkt die Frage virulent, wie sich eine ‚Ethik des Cyberspace‘ in dessen fachlich-institutionellem Rahmen umsetzen lässt. Verweise auf die Thematik finden sich in der aktuellen Version des Lehrplans für den Unterrichtsgegenstand *Ethik* (Stand 2022) vor allem im Kompetenzmodul 3 (6. Klasse, 3. Semester), wo im Zusammenhang mit dem Bereich „Medien und Kommunikation“ die Auseinandersetzung mit der „digitale[n] Welt“ sowie Fragen bezüglich „Wahrheit und Manipulation“ gefordert wird¹⁰, sowie im Kompetenzmodul 7 (8. Klasse, 7. Semester) unter „Technik und Wissenschaft“. Vor diesem Hintergrund hat die gegenwärtige Arbeit zum Ziel, eine theoretische sowie didaktische Basis für die Auseinandersetzung mit dem Thema ‚digitaler Wandel‘ im schulischen Ethikunterricht zu erarbeiten und orientiert sich dabei an der folgenden Forschungsfrage: *Wie lassen sich die zentralen Themenbereiche der Digitalen Ethik im Rahmen des Ethikunterrichts an österreichischen Schulen umsetzen?*

⁷ Wiegerling: Klaus: *Medienethik*. Stuttgart: Metzler 1998, 133.

⁸ Nida-Rümelin, Julian: „Digitaler Humanismus“, in Hauck-Thum, Uta; Noller, Jörg (Hg.): *Was ist Digitalität? Philosophische und pädagogische Perspektiven*. Stuttgart: Metzler 2021, 38.

⁹ Vgl. Pfeifer, Volker: *Didaktik des Ethikunterrichts. Bausteine einer integrativen Wertevermittlung*. 3. Aufl. Stuttgart: Kohlhammer 2013, 21.

¹⁰ Vgl. Rechtsinformationssystem des Bundes. *Bundesrecht konsolidiert: Gesamte Rechtsvorschrift für Lehrpläne – allgemeinbildende höhere Schulen, Fassung vom 20.10.2021*. Abschnitt „Ethik“. <<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10008568>> (04.11.2021).

Zum Zwecke der Beantwortung dieser Frage werden zunächst in einem umfassenden theoretischen Teil die zentralen Aspekte der Thematik im Rekurs auf einschlägige Fachliteratur aufgearbeitet und diskutiert. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf den Bereichen Virtualität, digitale Identität und Gewalt im virtuellen Raum, Informationssteuerung und -verzerrung, Persönlichkeitsrecht und Datenschutz, verschiedenen Konzepten des Transhumanismus sowie künstlicher Intelligenz. In einem ersten Abschnitt sollen die philosophischen Ausgangspunkte einer Ethik der Digitalisierung anhand dreier maßgeblicher medienphilosophischer Positionen erörtert werden. Davon ausgehend sollen in einem zweiten Abschnitt die einschlägigen informations-, medien-, und technikethischen Diskurse in separaten Unterkapiteln eingängige Behandlung finden. Entsprechend der interdisziplinären Grundausrichtung des Unterrichtsfaches Ethik sollen dabei – neben der primären Bezugswissenschaft Philosophie sowie den thematisch verknüpften Forschungsbereichen in Medienwissenschaft, Technik und Informatik – auch relevante Hintergründe aus Psychologie und Soziologie miteinbezogen werden. Methodisch wird im Sinne des für angewandte Themenbereiche besonders geeigneten Ansatzes der *Narrativen Ethik* zudem stellenweise auf die Illustration durch einschlägige Fallbeispiele zurückgegriffen¹¹. Der fachlichen Aufbereitung folgt, nach einer kurzen Darlegung der didaktischen Grundlinien des kompetenzorientierten Ethikunterrichts in Österreich, ein angewandter Teil mit konkreten Ausarbeitungen zu Unterrichtseinheiten für die bereits genannten Kompetenzmodule.

2. Philosophische Grundlagen einer Ethik der Digitalisierung

Den Gegenstand des folgenden Abschnitts bildet die Auseinandersetzung mit den allgemeinen philosophischen und medientheoretischen Voraussetzungen, an denen sich eine Ethik des Cyberspace zu orientieren hat. Dazu werden zunächst paradigmatisch eine Reihe philosophischer Ausgangspunkte erörtert, sowie insbesondere die medienphilosophischen Positionen Günther Anders', Marshall McLuhans und Jean Baudrillards behandelt, von denen her sich Digitalität als fundamentaler Wandel des menschlichen Selbst- und Weltverhältnisses in den Blick nehmen lässt.

2.1. Virtualisierungstechniken zwischen Wirklichkeit und Schein

In dem Themenbereich *virtuelle Realität* – im weiteren Sinne verstanden als immersive und interaktive Erfahrungsweise innerhalb eines technologisch vermittelten, multisensorischen Erlebnishorizontes – verbinden sich Aspekte technologischen Wandels mit der philosophisch-

¹¹ Vgl. Grimm, Keber: „Digitale Ethik“, 18-20.

epistemologischen Diagnose einer Verunsicherung über den *Status von Wirklichkeit*, von der wiederum zentrale ethischen Erwägungen der Digitalen Ethik auf den Spielplan gerufen werden. In Anlehnung an Andreas Kaminski lässt sich die Verschränkung dieser unterschiedlichen Dimensionen wie folgt darstellen¹²: Virtuelle Realität kommt in einer Vielzahl von Anwendungsbereichen zum Einsatz, die neben der Unterhaltungsindustrie auch etwa Schulung und Training in Medizin, Militär oder Transportwesen sowie industrielle Produktion umfassen. Zu differenzieren ist dabei zwischen verschiedenen „Virtualisierungstechniken“, die von „einfachen Displays“ über „Datenbrillen“ bis hin zu Technologien reichen, die eine Überlagerung von physischer Wirklichkeit und virtuellem Inhalt ermöglichen¹³. Angesichts der Pluralität in Verwendungszweck und technischer Umsetzung von virtueller Realität sowie der Historizität ihrer Eingliederung in die menschliche Lebenswelt ergibt sich dabei die Frage, inwiefern Technologien der Virtualität die Grundlage für einen tiefergreifenderen Wandel im menschlichen Selbst- und Weltverhältnis darstellen als dies ‚klassische‘, allenfalls bestimmte Modalitäten unseres Weltbezug vermittelnde Technologien getan haben. Hier liegt Kaminski zufolge „ein wesentlicher Unterschied vor, sofern Virtualisierungstechnologien nicht lediglich neue Optionen *in* die Welt bringen, sondern eine *neue Welt* eröffnen oder eine neue Weise, sich zur Welt zu verhalten, erschließen“¹⁴.

Die Vorstellung, wonach Technik nicht bloß bestimmte Arten des Weltbezugs vermitteln, sondern im empathischen Sinne Welt als ursprünglichen Bezugshorizont hervorbringen könne, setzt eine Überwindung des von Aristoteles begründeten Paradigmas voraus, demzufolge Kunstfertigkeit (τέχνη) wesentlich als Nachahmung (μίμησις) einer bereits gegebenen Natur (φύσις) verstanden wird¹⁵. Nach Hans Blumenberg ist die Abkehr von diesem Paradigma charakteristisch für das Selbstverständnis des modernen, schöpferischen Menschen, der den Horizont seines künstlerischen wie technischen Schaffens nicht mehr auf den Möglichkeitshorizont des natürlich Gegebenen beschränkt sieht: „Das Werk bezieht sich nicht hindeutend und präsentierend auf ein anderes, ihm vorgehendes Sein, sondern es ist originär in seinem Seinsanteil an der Welt des Menschen. *Ein neues Bild ist ein einmaliges Ereignis, eine Geburt, die das Weltbild, wie es der Menschegeist erfaßt, um eine neue Form bereichert.*“¹⁶

¹² Vgl. Kaminski, Andreas: „Virtuelle Realität“, in: Henke, Jessica (Hg.): *Handbuch Medien- und Informationsethik*. Stuttgart: Metzler 2016, 274-283.

¹³ Ebd., 275.

¹⁴ Ebd., 276.

¹⁵ Vgl. Capurro, Rafael: *Homo Digitalis. Beiträge zur Ontologie, Anthropologie und Ethik der digitalen Technik*. Wiesbaden: Springer VS 2017, 17.

¹⁶ Blumenberg, Hans: „Nachahmung der Natur“. Zur Vorgeschichte der Idee des schöpferischen Menschen“, in: ders. (Hg.): *Ästhetische und metaphorologische Schriften*. Auswahl und Nachwort von Anselm Haverkamp. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001, 11.

Schon der platonische Demiurg – wie auch später der Gott des Christentums im Mittelalter – fungiert nur als Nachbildner dessen, was ideell schon in der Gesamtheit des Ideenkosmos verwirklicht war. Innerhalb einer solchen Konstellation konnte es demnach auch für den Menschen keine Möglichkeit geben, originär schöpferisch zu werden: „[D]er Demiurg schöpft das Potential der Ideen aus, das Reale repräsentiert erschöpfend das Ideale. Alles Mögliche ist *schon da*, und für das Werk des Menschen bleiben keine unverwirklichten Ideen übrig.“¹⁷ Mit der Vorstellung der schöpferischen Allmacht Gottes kommt jedoch schon bei Augustinus ein Bereich des *Möglichen* jenseits der Totalität des Seins ins Spiel, die dem Menschen jedoch als Reservat ontologischer Potenzialität des Göttlichen grundsätzlich vorbehalten bleibt¹⁸.

Erst mit Beginn der Neuzeit löst sich die schöpferische Potenzialität aus ihrem theologischen Vorbehalt und verschiebt sich spätestens im 18. Jahrhundert ausgehend von Leibniz' metaphysischem Optimismus hin zum künstlerischen Genie, das in seinem Schaffen nicht mehr bloß das Wirkliche, sondern originär das im Raum der möglichen Welten situierte hervorzubringen vermag¹⁹. Vor diesem Hintergrund wird der ideengeschichtliche Rahmen deutlich, in dem die modernen Virtualisierungstechnologien als erstmalige Möglichkeit einer künstlerisch-technischen Setzung autonomer Wirklichkeit verstanden werden können. Umgekehrt lässt sich angesichts der schöpferischen Unabhängigkeit der *techné* von der *mimesis* und dem Eintreten in eine Sphäre der originären Realitätsbildung auch der Verdacht eines *Verlustes* von Welt in ihrer Ursprünglichkeit konstatieren, wie er paradigmatisch im Anschluss an Walter Benjamins Aufsatz *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* formuliert werden kann²⁰. Darin argumentiert Benjamin bekanntlich, dass mit der technischen Reproduzierbarkeit von Kunst ein „Verfall der Aura“ des ursprünglichen Kunstwerks einhergehe, wobei die *Aura* assoziativ als „einmalige Erscheinung einer Ferne, so nahe sie auch sein mag“, bestimmt wird²¹. Was in der Autonomie technisch-künstlerischer (Re)produktion verloren geht, ist demnach das einzigartige ‚Hier und Jetzt‘ einer Echtheit, die nicht nur dem originalen Kunstwerk, sondern eben auch den wirklichen Gegenständen selbst eignet, welche Benjamin zur Illustration seines Aura-Begriffes zwar heranzieht, dabei die Implikationen ihrer technischen Wiederholung jedoch nur zum Teil weiterverfolgt²². Hier

¹⁷ Blumenberg: „Nachahmung“, 23.

¹⁸ Vgl. Ebd., 34-35.

¹⁹ Vgl. Ebd., 41-46; siehe auch Capurro, *Homo Digitalis*, 18.

²⁰ Vgl. Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. 4. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2015.

²¹ Ebd., 16-19.

²² Vgl. Ebd., 19. Dort liefert Benjamin eine Beschreibung der Aura, wie sie natürlichen Gegenständen in ihrer Einzigkeit zukommt: „An einem Sommernachmittag ruhend einem Gebirgszug am Horizont oder einem Zweig folgend, der seinen Schatten auf den Ruhenden wirft – das heißt die Aura dieser Berge, dieses Zweiges atmen.“

werden Positionen wie etwa die von Günther Anders anschließen, die die Genese neuer Welten in der technischen (Re)produktion primär als Geschichte eines Verlustes interpretieren.

Die Vermutung einer grundlegenden Möglichkeit des Weltverlustes, die im Phänomen der virtuellen Realität quasi ihre Vollendung findet, stellt bereits den impliziten Gegenstand einer Vielzahl klassischer philosophischer Theorien dar, die entsprechend einer Formulierung des Medienwissenschaftlers Andreas Ströhl als „Medientheorie vor der Medientheorie“ aufgegriffen und für weiterführende Reflexionen fruchtbar gemacht werden können²³. So kennt etwa die Philosophie des Vedanta, wie sie im Indien des achten vorchristlichen Jahrhunderts entstand, den Begriff der *Maja*, mit dem der umfassenden Verblendungszusammenhang einer in Täuschung und Illusion befangenen Sinnlichkeit bezeichnet wird²⁴. In ihrer verführerischen Schönheit präsentiert Maja dem Menschen die ephemeren, vergänglichen Dinge der phänomenalen Wirklichkeit als eigentliches Sein und verschleiert so seinen Zugang zum Absoluten, welches in der ekstatischen Einheit von *Brahman* (metaphysisches Prinzip) und *Atman* (inneres Wesen des Selbst) besteht²⁵. Ein ähnlicher Akzent findet sich innerhalb der abendländischen Philosophietradition im Werk Platons, der im Rahmen seiner *Ideenlehre* das eigentliche Sein der ewigen, unwandelbaren Urbilder von der Welt der Erscheinungen und des Werdens unterscheidet, dem – wenn überhaupt – nur ein verringerter Seinsgrad zuzusprechen sei. Im Dialog *Politeia* formuliert Platon die Unterscheidung zwischen den konkreten Einzeldingen in ihrer Vielheit, welche den Gegenstand der Sinneswahrnehmung bilden „aber nicht gedacht“ werden können, und den Ideen, die umgekehrt „gedacht werden, aber nicht gesehen“, und die ihrerseits als Erkenntnis- wie auch als Seinsgrund der ersteren fungieren²⁶.

Zur Illustration des Verhältnisses von Urbild (Idee) zu Abbild (Sinnending) zieht Platon ein fiktionale Erzählung heran, die als *Höhlengleichnis* in die Geschichte der westlichen Philosophie eingegangen ist und bis heute eine nicht abreißende Reihe zum Teil stark assoziativer Deutungen und Aktualisierungen erfahren hat – bis hin zur neuzeitlichen Kritik medial vermittelter Pseudorealitäten²⁷. In dem Gleichnis wird die Situation von Menschen geschildert, die von Geburt an in einer Höhle gefesselt sind und anstelle realer Gegenstände bloß deren Schatten, die von einer in ihrem Rücken befindlichen Lichtquelle an die Höhlenwand geworfen werden, zu Gesicht bekommen. Für Gefangene von dieser Art gäbe es,

²³ Ströhl, Andreas: *Medientheorien kompakt*. München: UVK 2014, 29.

²⁴ Vgl. Ebd., 30.

²⁵ Vgl. Hiriyan, Mysore: *Vom Wesen der indischen Philosophie*. Aus dem Englischen übersetzt, mit einer Einleitung, zusätzlichen Anmerkungen und einer Bibliographie versehen von Karl-Hein Golizo. München: Eugen Dietrichs 1990, 26-32.

²⁶ Platon, *Rep.* VI, 507b

²⁷ Zur Variation des Höhlenmotivs in der abendländischen Ideengeschichte siehe Blumenberg, Hans: *Höhlenausgänge*. 6. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2019

so Platon, keine Möglichkeit, die Unwirklichkeit und Scheinhaftigkeit der Objekte ihres alltäglichen Verkehrs zu durchschauen: „Denn zuerst, meinst du wohl, daß dergleichen Menschen von sich selbst und von einander etwas anderes zu sehen bekommen als die Schatten, welche das Feuer auf die ihnen gegenüberstehend Wand der Höhle wirft? [...] Auf keine Weise also können diese irgend etwas anderes für das Wahre halten als die Schatten jener Kunstwerke?“²⁸ In der ‚Höhle‘ der virtuellen Realität – so ließe sich das Gleichnis im Hinblick auf die menschliche Situation in der digitalen Medienwelt interpretieren – verstellt sich uns der Blick auf das wesensmäßig Seiende. In diesem Zusammenhang muss auch Platons Ablehnung der bildenden Künste verstanden werden, die zu der ohnehin schon ontologisch depotenzierten und von Täuschung gezeichneten Seinsweise der empirischen Realität noch eine zusätzliche Ebene der Verfremdung hinzufügt²⁹. Rafael Capurro sieht den Nutzen des platonischen Höhlenmythos für die kontemporäre Medientheorie jedoch kritisch. Unter Bezugnahme auf die Fundamentalontologie Martin Heideggers weist er darauf hin, dass wir eben nie im Sinne Platons „in einer wie auch immer gearteten Höhle leben [...], sondern einem offenen Horizont von Sinndeutungen und Sinnentwürfen ausgesetzt sind, dem wir uns allerdings kapselartig verschließen können“³⁰. Der Verzicht auf die Berufung auf einen absoluten Standpunkt kann es uns umgekehrt ermöglichen, virtuelle Medialität von der Struktur unseres In-der-Welt-seins her nicht hierarchisch, sondern als relationale und offene Vernetzung zu denken³¹. Hier ließe sich etwa der Ansatz Marshall McLuhans verorten.

In diesem Sinne kann auch eine Position als sinnvoll erscheinen, in der gegen ein einseitiges Verlustnarrativ das produktive Potenzial virtueller Künstlichkeit hervorgekehrt wird. So verleiht Friedrich Nietzsche dem philosophischen Attest über den Scheincharakter unserer Wirklichkeit eine entscheidende Wendung, indem er das Illusorische selbst als Leben begründendes und ermöglichendes und das Streben nach einem wahren Sein ‚hinter‘ der Welt der Erscheinungen als anmaßende Schwärmerei entlarvt. So heißt es etwa in *Über das Pathos der Wahrheit*: „Dies würde das Loos des Menschen sein, wenn er eben nur ein erkennendes Tier wäre; die Wahrheit würde ihn zur Verzweiflung und Vernichtung treiben, die Wahrheit, ewig zur Unwahrheit verdammt zu sein. Dem Menschen geziemt aber allein der Glaube an die erreichbare Wahrheit, an die zutrauensvoll sich nahende Illusion. Lebt er nicht eigentlich durch ein fortwährendes Getäuschtwerden?“³². Zwischen Subjekt und Objekt, Bewusstsein und Gegenstand, kann es angesichts der Physiologie unseres Wahrnehmungsapparates keine direkte

²⁸ Platon, *Rep.* VII, 515a-515c.

²⁹ Vgl. Platon, *Rep.* X, 598b.

³⁰ Capurro: *Homo Digitalis*, 33-34.

³¹ Vgl. Ebd., 36.

³² KSA I, 760.

Kausalität geben, wohl aber ein „ästhetisches Verhalten“, eine „Uebersetzung in eine ganz fremde Sprache“, die selbst einer „frei dichtenden und frei erfindenden Mittel-Sphäre“ bedarf, wie Nietzsche in seinem Text *Über Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinne* argumentiert³³ – eines Mediums im grundlegendsten Sinne also. Als entscheidendes Werkzeug der Vermittlung führt Nietzsche dabei insbesondere die *Sprache* an, die in der Selbstreferentialität des metaphorischen Gebrauchs nicht über sich selbst hinausgreifen kann: „Was ist also Wahrheit? Ein bewegliches Heer von Metaphern, Metonymien, Anthropomorphismen, kurz einer Summe von menschlichen Relationen, die, poetisch und rhetorisch gesteigert, übertragen, geschmückt wurden, und die nach langem Gebrauche einem Volke fest, canonisch und verbindlich dünken: die Wahrheiten sind Illusionen, von denen man vergessen hat, dass sie welche sind [...]“³⁴ In diesen Formulierungen klingt bereits Jean Baudrillards Theorie vom Absolutwerden der Zeichen im Stadium der Simulation an, in der sie in der Abgeschlossenheit ihres wechselseitigen Verweisungszusammenhanges mehr und mehr die Referenz auf eine externe Realität verlieren.

2.2. Phantome und der Absolutismus des Kunstwerks: Günther Anders

Eine Denkrichtung, ausgehend von der sich das platonische Verlustmotiv in medientheoretischer Hinsicht weiterspinnen lässt, bildet vor allem die *Kritische Theorie* ausgehend von der *Frankfurter Schule* dialektisch-materialistischer Intellektueller in der Tradition des Marxismus und der Psychoanalyse. Im Rahmen ihrer „negative[n] Dialektik“ zeichnen vor allem Theodor W. Adorno und Max Horkheimer ein pessimistisches Bild moderner Massenmedien – allen voran des Fernsehens – die sie im Rahmen der marxistischen Struktur von „*Unterbau*“ und „*Überbau*“ als Instrument zur „ideologischen Verklärung“ der gegenwertigen wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Verhältnisse interpretieren und deren Zweck als Produkt der *Kulturindustrie* kein anderer sei als der „des Konsums, der Vernichtung kulturell tradierter Werte, der Verblendung ihrer Rezipienten durch bloße Vorspiegelung kulturellen Lebens, der Profitmaximierung und der Programmierung der Bevölkerung mit dem Ziel des Systemerhalts einer ungerechten, kapitalistisch-bürgerlichen Gesellschaft“³⁵. Gegenwärtige Trends zur Schöpfung maximal immersiver virtueller Realitäten müssten ausgehend von derartigen Überlegungen unter das relativ hoffnungslose Verdikt gestellt werden, dass in ihnen quasi die Verabsolutierung des gesellschaftlichen

³³ KSA I, 884.

³⁴ KSA I, 880-881.

³⁵ Ströhl: *Medientheorien*, 100-103

Verblendungszusammenhanges an ihre logische Konklusion gelangt sei: Die letztgültige Aufhebung des Realitätsprinzips zugunsten nahtloser, sozio-ökonomischer Unterwerfung.

Im Rahmen dieser Denkrichtung bewegt sich auch der deutsch-amerikanische Philosoph und Schriftsteller Günther Anders, dessen Interesse als jüdischstämmigem Exilanten in den USA der Nachkriegszeit allen voran der Wahrung menschlicher Grundwerte in Zeiten des technologischen Wandels galt. Wegweisend für Anders' Denken ist dabei zunächst die These von der *prometheischen Scham* des Menschen, der sich im Zuge der fortschreitenden technischen Entwicklung von der Vollkommenheit seiner eigenen Hervorbringungen überflügelt sieht und in der „Defizienz des Erzeugers angesichts der Perfektibilität seiner eigenen Geschöpfe“ ein wachsendes Bewusstsein über die eigene Entbehrlichkeit mit sich führt³⁶. Das „Gefälle“ zwischen dem menschlichen Schöpfer und seinen „Geräten, Apparaturen und Maschinen“, gegenüber denen er sich zunehmend als minderwertig betrachtet, nimmt dabei zunehmend die Form der Unterwerfung an, insofern ihm angesichts dieser fundamentalen Diskrepanz auch die Möglichkeit der Folgenabschätzung im Hinblick auf technische Neuerungen mehr und mehr abhandenkommt³⁷. In diesem Zusammenhang wendet sich Anders auch explizit den Begleiterscheinungen der Medienkultur in den 1950er Jahren – insbesondere Radio und Fernsehen – zu, die er mit einem fundamentalen Wandel des menschlichen Welt- und Selbstverhältnisses in Verbindung bringt. Angeregt wurde er zu dieser Auseinandersetzung durch ein persönliches Erlebnis: Während eines Spazierganges in einer Straße der berliner Vorstadt ‚begegnete‘ Anders der entkörpererten Stimme einer Sängerin, die in geisterhaftem Gleichklang aus den Radios mehrerer Wohnungen gleichzeitig zu vernehmen war³⁸. In einer Glosse mit dem Titel *Spuk im Radio* verarbeitete Anders diese Erfahrung in der These, dass die ‚phantomhafte‘ Präsenz der modernen Medienprodukte in ihrer ontologischen Unbestimmtheit nicht bloß die Provenienz unserer tradierten Wirklichkeitskonzeptionen in Frage stelle, sondern insbesondere auch die Gefahr einer unmittelbaren Rückwirkung auf den Menschen in seinem Selbstverständnis und konkreten Vollzügen mit sich bringen würde³⁹.

Als Ort der theoretischen Konfrontation mit dieser Problematik kann der als Teil von Anders' philosophischem Hauptwerk *Die Antiquiertheit des Menschen* veröffentlichte Text *Die Welt als Phantom und Matrize* gelten. Darin sieht der Autor die spezifische Wirkungsweise der Medien Fernsehen und Radio als durch ihre „ontologischen Zweideutigkeit“ bestimmt, also dem

³⁶ Dries, Christian: *Die Welt als Vernichtungslager. Eine kritische Theorie der Moderne im Anschluss an Günther Anders, Hannah Arendt und Hans Jonas*. Bielefeld: Transcript 2012, 124.

³⁷ Vgl. Schanze: *Medientheorie*, 7-8.

³⁸ Vgl. Liessmann, Konrad Paul: *Günther Anders. Philosophieren im Zeitalter der technologischen Revolutionen*. München: C.H. Beck 2002, 82.

³⁹ Vgl. Ebd.

Umstand, dass sich die in ihnen tradierten Medienphänomene nicht klar in die Unterscheidung von „gegenwärtig“ und „abwesend“, Realität und Abbild einordnen lassen, da sie „zugleich wirklich *und* scheinbar, zugleich da *und* nicht da, kurz: weil sie *Phantome* sind“⁴⁰. Sieht man sich beispielsweise ein Sportevent live im Fernsehen an, ermöglicht es die relative Gegenwart der Echtzeitübertragung in quasi synchroner Weise am Geschehen zu partizipieren – und trotzdem wird durch das Fernsehbild eine abwesende, nur scheinbar gegenwärtige Präsenz vermittelt. Konrad Liessmann betont in diesem Zusammenhang, dass Anders in seinen Überlegungen bereits auf paradigmatische Weise dem Phänomen der Virtualität vorgreift: “Denn die digitale Erzeugung virtueller Realitäten im strengen Sinn stellt ebenfalls die Produktion ontologisch zweideutiger Erfahrungsräume dar, die weder Abbilder noch Simulationen, aber auch keine authentischen Wirklichkeitsräume sind.”⁴¹

Für die Situation des Menschen im Kontext einer derartigen, metaphysisch ambivalenten Medienwirklichkeit prägt Anders den eingängigen Begriff des *Masseneremiten*, der zugleich die soziale Entfremdung und die ökonomische Einbindung der modernen MedienkonsumentInnen zum Ausdruck bringen soll. In der Immersion audio-visueller Medien ist „jeder vom anderen abgeschnitten, dennoch jeder dem anderen gleich“, und leistet in solipsistischer Hingabe an die Medienwelten der “Verwandlung seiner selbst in einen Massenmenschen” Vorschub, und zwar gerade “durch seinen Konsum der Massenware, also durch *Muße*”⁴². Dass der Autor hier bereits in frappierender Weise das Geschäftsmodell von Social Media Unternehmen wie Facebook vorwegnimmt, einer Plattform, die gegenwärtig auch im Sinne einer verstärkten Anbindung an die virtuelle Realität umstrukturiert wird, sei an dieser Stelle angemerkt. Einen weiteren Effekt der ontologischen Ambivalenz moderner Massenmedien sieht Anders in einer „*Verbiederung der Welt*“, deren spezifischer Ausgangspunkt darin liegt „daß man uns fremde Menschen, Dinge, Ereignisse und Situationen so liefert, als wären sie Vertrautes“⁴³. In dem paradoxen Zwischenbereich von Nähe und Distanz erfahren wir Personen, die uns eigentlich fremd sind, nunmehr als gute Bekannte oder sogar als Vertraute oder Freunde. Tatsächlich handelt es sich jedoch auch hier um eine Wirkung, welche die ökonomisch instrumentalisierbare Entfremdung der MedienrezipientInnen noch verstärkt, denn die *Verbiederung* hat gerade den Zweck, „die Ursachen und Symptome der Verfremdung, deren ganze Misere, abzublenden“ indem sie die

⁴⁰ Anders, Günther: „Die Welt als Phantom und Matrise“, in: ders. (Hg.): *Die Antiquiertheit des Menschen 1. Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution*. 4., durchgesehene Aufl. München: C.H. Beck 2018, 131.

⁴¹ Liessmann: *Günther Anders*, 85.

⁴² Anders: “Phantom und Matrise”, 102-103.

⁴³ Ebd., 117.

„Welt mit Bildern von Scheinvertrauten bevölkert“⁴⁴. Hier bietet sich die Möglichkeit, soziale Atomisierung auf eine ethisch höchst fragliche Weise auszubeuten, wie sie gegenwärtig in der Vorgehensweise von Influencern und anderen Online-Persönlichkeiten beobachtet werden kann. Indem die elektronischen Massenmedien zudem eine Tendenz aufweisen, raum-zeitliche Maßstäbe zu nivellieren, befördern sie dem Autor zufolge eine moralisch problematische Auflösung der Differenz von *Ernst* und *Unernst*. Während die Menschen mehr und mehr dazu neigen, den phantomhaften Phänomenen in Fernsehen und Radio eine übertriebene Bedeutung für ihr Leben beizumessen, begegnen sie tatsächlichen Katastrophen oder Notsituationen mit Gleichgültigkeit: „[D]as Jetzt als wirklich gemeinsames, als ein und dasselbe dort-und-hier-Jetzt aufzufassen, gelingt nicht; also bleibt auch unsere Erschütterung klein und imaginär“⁴⁵.

Aus dem Umstand, dass sich die medialen Repräsentation ihrem Wesen nach der ontologischen Festlegung entziehen, ergibt sich nach Anders ein weiterer Effekt, der in der Verwischung des Unterschieds von Sein und Schein das Fiktionale selbst zur Schablone des Realen werden lässt – die Welt der *Phantome* wird zur *Matrize*, sie bildet die Gussform, nach der sich Wirklichkeit nun mehr und mehr zu richten hat. Dies lässt sich etwa am Beispiel vermeintlich dokumentarischer Fernsehsendung exemplifizieren, die von realen Ereignissen als ihrem Rohmaterial ausgehen, dieses aber bereits vorweg durch ihre spezifische Anspruchshaltung vorprägen: „Daher versucht man, auch diese [die realen Ereignisse] bereits zu züchten, sie also so geschehen zu lassen, daß sie fit für ihre Fertigwarenfunktion sind; ihnen so früh wie möglich, oder von vorneherein, eine optimale Reproduktionseignung zu verleihen; also dafür zu sorgen, daß sie ihren Reproduktionen ohne Schwierigkeit als Unterlage dienen können. Das Wirkliche – das angebliche Vorbild — muß also seinen eventuellen Abbildungen angemessen, nach dem Bilde seiner Reproduktionen umgeschaffen werden.“⁴⁶ Das ‚wirkliche‘ Leben im ‚hier und jetzt‘ jenseits der Repräsentation verliert angesichts dieser Universalisierung der medialen Warenform zunehmend seine Dignität: „Sofern der Zeitgenosse überhaupt noch Wert darauf legt, sich als ‚Leben‘ aufzufassen, ein autobiographisches Bild seiner selbst zu gewinnen, setzt er dieses aus den Fotos zusammen, die er geknipst hat.“⁴⁷ Indem Anders feststellt, dass die Produktion „künstlicher Modelle von ‚Welt‘“ durch die kapitalistische Medienindustrie letztendlich „das Wirkliche zum Abbild seiner Bilder“ macht⁴⁸, verkehrt der Autor gewissermaßen das ontologische Schema, wie es noch dem platonischen Höhlenmythos zu Grunde lag. Für den modernen Masseneremiten böte sich beim Austritt aus

⁴⁴ Anders: „Phantom und Matrize“, 124.

⁴⁵ Ebd., 153.

⁴⁶ Ebd., 190.

⁴⁷ Ebd., 182.

⁴⁸ Ebd., 179.

der Phantomwelt der medialen Höhle ein eher ernüchternder Anblick: “Denn draußen würde er nun nichts anderes mehr vorfinden, als die Vorbilder jener Bilder, die seine Seele schablonenhaft hatten prägen sollen; nichts anderes als die diesen Bildern nachgebildeten Vorbilder [...]”⁴⁹

In letzter Konsequenz erscheint die wirkliche Welt in ihrer Passung auf die in der medialen Repräsentation konstituierte Warenform nur mehr unter dem Aspekt ihrer Konsumierbarkeit – sie wird zum „*Schlaraffenland*“, bietet sich dar in gänzlicher Hingabe an ihre Kommodifizierung, in der ihr noch der „letzte ‚Widerstand‘, den die räumliche oder geldliche Distanz der Ware vom Konsumenten gewöhnlich darstellt“, völlig abgeht⁵⁰. Diese ontologische Widerstandslosigkeit kann unschwer auch als ideologischer Überbau medial gestützten Versandunternehmen wie etwa Amazon identifiziert werden, die die restlose Konsumierbarkeit im Virtuellen gewissermaßen um die universelle Verfügbarkeit im Praktischen ergänzen. Als Extrembeispiel für die resultierende Selbstentfremdung der Menschen nennt Anders eine SchauspielerIn, die sich durch plastisch chirurgische Eingriffe den Menschen im Fernsehen angleichen lässt, um aus berufsstrategischen Gründen dem Ideal der Matrizen so nahe wie möglich zu kommen⁵¹. In einer Welt, in der die vom Konsum prädisponierte Bildwelt die Schablone des Wirklichen bildet, entgeht der Mensch seiner Nichtigkeit nur mehr in der Angleichung an die Phantome – “um seiender, um überhaupt erst seiend zu werden”⁵². Trotz seiner Teilharschen Kritik an der radikalen, (post)ideologischen Unfreiheit, die sich in Anders' Einschätzung mit der Universalisierung der modernen Medien einstellt, sollte der Autor sein pessimistisches Urteil jedoch selbst in gewissen Punkten relativieren und dem Fernsehmedium in seiner Möglichkeit, aufrüttelnde Informationen über das Weltgeschehen zu tradieren und allgemein zugänglich zu machen, in späteren Publikationen auch ein gewisses emanzipatorisches Potenzial zuerkennen⁵³.

Eine Reihe bemerkenswerter Beobachtungen, die sich zur weiterführenden Reflexion über die Effekte virtueller Realitäten heranziehen lassen, finden sich zudem in Anders' kurzem Text mit dem Titel *Der 3D-Film*. Dort attestiert der Autor dem dreidimensionalen Film die Tendenz, seinen Kunstcharakter zu verschleiern und seine RezipientInnen so in die Unfreiheit einer radikalen Selbstausslieferung zu stürzen: „Werden wir, wie das im Gesamtkunstwerk geschieht, mit Hilfe aller Idiome zugleich in Anspruch genommen: als Hörende, Denkende, Sehende, kurz: total; und liefern wir uns total aus, dann sind wir, in ganz unmetaphorischem

⁴⁹ Anders: “Phantom und Matrize“, 193.

⁵⁰ Ebd., 195.

⁵¹ Vgl. Ebd., 204-206.

⁵² Ebd., 208.

⁵³ Vgl. Dries: *Vernichtungslager*, 194.

Sinne, überwältigt [...]“⁵⁴. Kunst im eigentlichen Sinne bestehe gerade aufgrund einer konstitutiven *Auslassung*, einem Verzicht auf bestimmte Aspekte von Wirklichkeit, der gerade durch die eigentliche Kunstfertigkeit ausgefüllt werden muss. Als Gesamtkunstwerk verwischt der 3D-Film jedoch den „Schnitt zwischen Szene und Hörer“ der immerhin im Theater noch gegolten hatte, und seine Zuschauer verlieren sich unter den „maschinell beschworenen Phantom[en]“ der immersiven Wirklichkeit⁵⁵. In diesem Zustand würden sich FilmrezipientInnen mitunter bedenkenlos den grausamsten Exzessen seelenloser Brutalität hingeben, sind dabei jedoch in die restlos passive Position „virtueller Opfer“ gedrängt, die „[a]ufs Schauerlichste [...] die Situation des entmachteten Menschen in der totalitären Situation imitiert, die Situation, in der der Terror dem Ohnmächtigen seine Ohnmacht als totale Teilnahme serviert“⁵⁶. Nicht weniger ließe sich von gegenwärtigen Videospiele sagen, in denen sich mitunter restlose Immersion und lineare Zielorientierung zu einem Modus der unreflektierten Rezeption von Gewalt Narrativen verdichten. Entscheidender Weise ist die individuelle Erfahrung des 3D-Films gemäß Anders eine gänzlich egozentrische, die ihre interne Spannung im Wesentlichen aus der Frage „Wird es mich treffen?“ bezieht und dabei den ethischen oder zumindest ästhetischen Wert von Handlungsbeteiligung oder Perspektivenwechsel suspendiert⁵⁷. Aus diesen Bemerkungen lassen sich mitunter deutliche Kriterien zur moralischen Bewertung moderner VR-Games ableiten.

2.3. Das Leben im Globalen Dorf: Marshall McLuhan

Zu einer ideengeschichtlichen Verortung des theoretischen Ausgangspunktes, von dem aus der Literaturwissenschaftler und Medientheoretiker Marshall McLuhan seine bis heute ausschlaggebenden Analysen zur Konstitution der modernen Informations- und Kommunikationssphäre entwickelt, kann auf ein Zitat von Günther Anders verwiesen werden, in dem bereits ein grundlegender Fokus auf die strukturellen Effekte des Mediums *in* seiner Medialität zum Ausdruck kommt: „Was uns prägt und entprägt, was uns formt und entformt, sind eben nicht nur die durch die ‚Mittel‘ vermittelten Gegenstände, sondern die Mittel selbst, die Geräte selbst [...]“⁵⁸ Medien – und darin spiegelt sich bereits der Grundtenor moderner medienwissenschaftlicher Forschung – lassen sich nur adäquat verstehen, wenn der theoretische Fokus vom eigentlichen Inhalt des Mediums hin zu dessen spezifischer Wirkungsweise

⁵⁴ Anders, Günther: „Der 3D-Film“, in: Ellensohn, Reinhard; Putz, Kerstin (Hg.): *Schriften zu Kunst und Film*. München: C.H. Beck 2020, 88.

⁵⁵ Ebd., 89.

⁵⁶ Ebd., 92.

⁵⁷ Ebd., 93.

⁵⁸ Anders: „Phantom und Matrize“, 100.

verschoben wird⁵⁹. Damit wendet sich McLuhan insbesondere gegen die während der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts vorherrschende soziologische Perspektive, die innerhalb der methodisch reduzierten Konstruktion idealer Sender-Empfänger-Modelle die Auswirkungen erfolgreicher Datenübertragung auf der Ebene konkreter Botschaften untersuchen wollte und dabei die Frage nach der Präfiguration von Nachrichten durch das Medium der Übertragung selbst weitestgehend außenvor ließ⁶⁰.

Dem stellt McLuhan eine fundamentale Neuorientierung gegenüber, die sich in der vielzitierten Formulierung *the medium is the message* subsumieren lässt. In seinem zentralen Werk *Die magischen Kanäle* formuliert der Autor die Grundintention hinter dem Slogan wie folgt: „In einer Kultur wie der unseren, die es schon lange gewohnt ist, alle Dinge, um sie unter Kontrolle zu bekommen, aufzusplittern und zu teilen, wirkt es fast schockartig, wenn man daran erinnert wird, daß in seiner Funktion und praktischen Anwendung das Medium die Botschaft ist. Das soll nur heißen, daß die persönlichen und sozialen Auswirkungen jedes Mediums – das heißt jeder Ausweitung unserer eigenen Person – sich aus dem neuen Maßstab ergeben, der durch jede Ausweitung unserer Person oder durch jede neue Technik eingeführt wird.“⁶¹ Als Beispiel für den Botschaftscharakter des Mediums dient dabei vor allem das elektrische *Licht*, McLuhan zufolge ein inhaltsloses Medium par excellence, dessen eigentlicher Inhalt vielmehr in den praktischen Möglichkeitshorizonten besteht, die es durch sein bloßes Vorhandensein eröffnet⁶². Die vorherrschende Art und Weise medialer Vermittlung prägt dabei fundamental die sozio-kulturelle Konstitution von Individuen sowie der Gesellschaft im Ganzen, wobei sich die entscheidenden Demarkationslinien in der historischen Abfolge verschiedener Mediengesellschaften an der Prävalenz von *Mündlichkeit*, *Schriftlichkeit* und letztendlich *Digitalität* im Mediationsprozess bemessen lassen⁶³.

Den Gedanken, wonach sich die menschliche Kulturgeschichte als durch bevorzugte Formen der Mediatisierung in bestimmte Epochen untergliedern lässt, hat McLuhan insbesondere in seinem zentralen Werk *Die Gutenberg-Galaxis* ausgearbeitet. Ausschlaggebend ist dabei die Vorstellung, dass es sich bei technischen Artefakten – insbesondere auch bei Medientechnologien angefangen von der Sprache selbst – um Erweiterungen der menschlichen Sinnesorgane handelt⁶⁴. Damit greift McLuhan das von Ernst

⁵⁹ Vgl. Wieglerling: *Medienethik*, 135.

⁶⁰ Vgl. Ströhl: *Medientheorien*, 87.

⁶¹ McLuhan, Marshall: *Die magischen Kanäle. Understanding Media*. Düsseldorf: Econ 1992, 17.

⁶² Vgl. Ebd., 18-19.

⁶³ Vgl. Ströhl: *Medientheorien*, 89.

⁶⁴ Vgl. McLuhan, Marshall: *Die Gutenberg-Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters*. Bonn: Addison-Wesley 1995, 5-6.

Kapp begründete Verständnis von Technik als „Organprojektion“ auf, nach dem etwa der Hammer als externalisierende Erweiterung der menschlichen Faust oder die Telegrafie als Veräußerlichung des zentralen Nervensystems zu interpretieren ist⁶⁵. Aus der historisch vorherrschenden Art der Erweiterung menschlicher Sinnesvermögen und deren Rückwirkung auf die kognitive Organisation des Individuums lassen sich, so die These McLuhans, die jeweiligen Formen der sozialen Organisation in den entsprechenden kulturgeschichtlichen Perioden ablesen: „Wer zum erstenmal den Einbruch einer neuen Technik erlebt – handle es sich um das Alphabet oder das Radio –, reagiert auf äußerst lebhaft Weise, weil die neuen Sinnesverhältnisse, die von der technischen Erweiterung des Auges oder Ohres geschaffen werden, den Menschen vor eine überraschende neue Welt stellen [...]. Aber der anfängliche Schock nimmt allmählich ab, wenn sich die ganze Gemeinschaft dem neuen Wahrnehmungshabitus anpaßt und ihn tatsächlich auf allen Gebieten ihrer Arbeit und ihres Zusammenlebens absorbiert. Die eigentliche Revolution jedoch besteht in dieser späteren und längeren Phase der ‚Anpassung‘ des gesamten persönlichen und gesellschaftlichen Lebens an das durch die neue Technik geschaffene neue Wahrnehmungsmuster.“⁶⁶

Anhand dieses Schemas lässt sich eine Abfolge von vier zentralen Epochen herausarbeiten, deren Abfolge sich an einschneidenden Neuerungen in Einsatz und Verfügbarkeit von Medientechnologien festmachen lässt:

Zeitalter	orale Stammeskultur	Literale Manuskriptkultur	Gutenberg-Galaxis	Marconi-Galaxis
Leitmedium	Mündlichkeit	Schriftlichkeit	Druck	elektronische Medien
Bevorzugtes Sinnesorgan	Ohr	Ohr & Auge	Auge	‚Taktilität‘, d.h. Ausgewogenheit
Gesellschaftsform	Stamm, Familie	Stadt, Klostersgemeinschaft	Nation, Individuum	Globales Dorf
Grundcharakteristik	zeitlich bewahrend	flexibel (Mischform)	räumlich expansiv	integrativ

Abbildung 1: Kulturgeschichtliche Epochen und ihre Medientechniken nach Marshall McLuhan⁶⁷.

So ist der Übergang von oraler Stammeskultur zur Manuskriptkultur – bedingt durch die Einführung des phonetischen Alphabets – vor allem durch die Abkehr von magisch-holistischen Weltbildern und der rezitativen Verinnerlichung kollektiver Normen hin zu einer Logik linear-kausaler Räumlichkeit und der Autonomie freier Meinungsäußerung bestimmt⁶⁸. Die

⁶⁵ Vgl. Kapp, Ernst: *Grundlinien einer Philosophie der Technik. Zur Entstehungsgeschichte der Kultur aus neuen Gesichtspunkten*. Mit einer Einleitung herausgegeben von Harun Maye und Leander Scholz. Hamburg: Meiner 2015, 40-45, 50-52, 129.

⁶⁶ McLuhan: *Die Gutenberg-Galaxis*, 27-28.

⁶⁷ Ströhl: *Medientheorien*, 90.

⁶⁸ Vgl. McLuhan: *Die Gutenberg-Galaxis*, 21-26.

Radikalisierung dieser Tendenz vollzieht sich in paradigmatischer Weise mit der Einführung der *Gutenbergpresse* im Europa der Frühen Neuzeit. „Der Buchdruck bildet die Endphase der Alphabet-Kultur“ und besiegelt damit die Herauslösung des Menschen aus dem Kollektivismus des Stammesverbandes – er wird die „Technik des Individualismus“⁶⁹. Die Neuzeit, in ihrer einseitigen Betonung des Visuellen, ist geprägt von der nüchternen Distanziertheit des Auges, das in seinem analytischen Zugang zur Welt ein Universum starrer Identitäten konstituiert, zu dem es sich wiederum selbst in der mitunter problematischen Fiktion eines standpunktunabhängigen und nicht-involvierten Beobachters verhält.

Diese Entwicklung bildet McLuhan zufolge jedoch nicht den Abschluss der durch die Entwicklung von Medientechnologien bestimmten Kulturgeschichte. Vielmehr erfolgt mit der Genese moderner elektronischer Medien eine Abkehr von der schriftlich-visuellen Kultur des Gutenberg-Zeitalters hin zur gegenwärtig vorherrschenden taktilen Ausrichtung. Unter ‚Taktilität‘ versteht McLuhan dabei eine Wahrnehmungsweise, die sich aus dem homogenen „Zusammenspiel aller Sinne“ ergibt, und die insofern mit den immersiven Erfahrungsräumen moderner digitaler Medien in Verbindung gebracht werden kann⁷⁰. Im modernen Zustand der „elektronischen Interdependenz“, in dem die zuvor disparaten Modalitäten der menschlichen Sinnlichkeit integriert und zu einer global ausgedehnten „Noosphäre“ erweitert sind, ist dem Autor zufolge gleichsam auch die Zivilisation „wieder auf die Basis einer neuen Stammeskultur“ gestellt – ein Zustand, den McLuhan mit der eingängigen Phrase des *globalen Dorfes* bezeichnet⁷¹. In *Die Magischen Kanäle* erklärt McLuhan den Zustand der weltumspannenden Interdependenz auch anhand einer Metaphorik des *Netzwerkes*: „Heute, nach mehr als einem Jahrhundert der Technik und Elektrizität, haben wir sogar das Zentralnervensystem zu einem weltumspannenden Netz ausgeweitet und damit, soweit es unseren Planeten betrifft, Raum und Zeit aufgehoben.“⁷² Damit kollektivieren sich nicht nur etwa wissenschaftliche Erkenntnisprozesse, sondern auch die Reichweite moralischer Belange erfährt in der technischen Erweiterung menschlicher Handlungsräume eine zunehmende Entgrenzung: „Die elektrische Geschwindigkeit, mit der alle sozialen und politischen Funktionen in einer plötzlichen Implosion koordiniert werden, hat die Verantwortung des Menschen in erhöhtem Maß bewusst werden lassen.“⁷³ Als durch die integrative Kraft moderner, elektronischer Medien vermittelte BewohnerInnen des globalen Dorfes sind wir immer schon zu „Engagement und zu aktiver Beteiligung“ in potenziell überforderndem Maße

⁶⁹ McLuhan: *Die Gutenberg-Galaxis*, 197.

⁷⁰ Wiegerling: *Medienethik*, 134.

⁷¹ McLuhan: *Die Gutenberg-Galaxis*, 39-40.

⁷² McLuhan: *Die magischen Kanäle*, 11.

⁷³ Ebd., 13.

gezwungen – ein Zustand, den der Autor auch durchaus kritisch als den eines „Zeitalter[s] der Angst“ bezeichnet⁷⁴. Aus diesen Bemerkungen lassen sich wichtige Folgerungen bezüglich der ethischen Dimension digitaler Kommunikationsmedien ableiten.

Wenngleich McLuhan bei seinen Ausführungen allen voran die in den 1960er Jahren prävalente Ausweitung der Telekommunikation sowie des Fernsehens vor Augen hat, so ist es nicht schwer zu erkennen, dass sich das Bild vom externalisierten Nervensystem als taktilem Raum der Interrelationalität in vorzüglichem Maße auch auf die gegenwärtigen Phänomene des digitalen Cyberspace sowie des Web 2.0 umlegen lässt. Um die Art und Weise zu verdeutlichen, wie uns moderne Technologien mitunter zur Partizipation in globalen Interaktionsräumen bestimmen, führt McLuhan die zentrale theoretische Unterscheidung zwischen *heißen* und *kalten Medien* ein, die im Folgenden Anhand eines Interviews mit Eric Norden für den *Playboy* erläutert werden soll. Dort erklärt McLuhan die Unterscheidung wie folgt: „Heiße Medien erfordern von den Benutzern nur geringe Eigen- oder Ergänzungsleistung, kalte Medien hohe. Ein heißes Medium erweitert einen einzigen Sinn mit hohem Detailreichtum. Hoher Detailreichtum bedeutet, daß das Medium die komplette Information liefert, ohne daß dafür die intensive Beteiligung des Benutzers nötig wäre.“⁷⁵ So können etwa ein Foto oder auch das Radio als heiße Medien charakterisiert werden, zu deren Auffassung keine sinnlich-kognitive Teilnahme am Rezeptionsprozess von Nöten ist. Kalte Medien wie Comics, Telefone oder auch das Fernsehen hingegen verwandeln ihre BenutzerInnen in einen „aktive[n] Bestandteil der Seh- oder Hörerfahrung“⁷⁶. Handelt es sich bei den klassischen Medien aus der Gutenberg-Zeit noch vorzüglich um heiße Medien, so ist dem Autor zufolge in der gegenwärtigen Zeit zumeist kalter elektronischer Medientechnologien ein entsprechend höherer Grad an Partizipation und Eigeninitiative in der Medienrezeption zu konstatieren.

Grund dafür ist, wie Mike Sandbothe herausstellt, gerade der „multisensorische Aspekt des Fernsehens“, dessen Taktilität bei gleichzeitiger Reduktion der Informationsfülle uns stärker als bei sensorisch eindimensionalen Medien zur ganzheitlichen Partizipation und Anteilnahme am Geschehen anregt⁷⁷. Dabei ist jedoch fraglich, inwiefern diese Unterscheidung auch im Hinblick auf die hybride und zunehmend detailreiche Multimedialität des digitalen Cyberspace aufrechterhalten werden kann. Die „transmediale Struktur des Internet, in der

⁷⁴ McLuhan: *Die magischen Kanäle*, 13.

⁷⁵ McLuhan, Marshall: „Geschlechtsorgan der Maschinen. ‚Playboy‘-Interview mit Eric Norden“, in: Baltes, Martin; Boehler, Fritz; Höltzschl, Rainer (Hg.): *Das Medium ist die Botschaft*. Dresden: Verlag der Kunst 2001, 194; siehe auch McLuhan: *Die magischen Kanäle*, 35-47.

⁷⁶ Ebd.

⁷⁷ Vgl. Sandbothe, Mike: „Ist das Internet cool oder hot? Zur Aktualität von McLuhans Vision medialer Gesellschaft“, in: Telepolis <https://www.heise.de/tp/features/IST-DAS-INTERNET-COOL-ODER-HOT-3412579.html?seite=all>, letzte Aktualisierung 12.09.96 (Zugriff 12.12.21).

unterschiedliche Medientypen miteinander verflochten sind“, so Sandbothe, integriert mitunter sowohl heiße als auch kalte Medien bzw. bietet die Oberfläche für eine kontinuierliche Konfiguration und Rekonfiguration dieser Unterscheidung in der relationalen Art ihrer Verwendungsweise⁷⁸. Damit generiert der Cyberspace eine neuartige Form der Medienrezeption, in dem etwa auch das heiße Medium des Textes einer partizipativen Neuorientierung unterzogen wird: „Surfend produzieren wir hypertextuelle Sinnbilder und rhizomatische Zeichenkonstellationen. Ähnlich wie das Fernsehen und anders als der lineare Text reduziert der Hypertext die neutrale Distanz, emotionalisiert und aktiviert uns auf neuartige Art und Weise.“⁷⁹ Mit dem Internet als transversalem Medium par excellence vollendet sich demnach gewissermaßen die Entwicklung hin zu einem neuen holistischen Weltverhältnis, zur Integration des globalen Dorfes, die McLuhan bereits vor über einem halben Jahrhundert als letztgültigen Effekt der elektronischen Medienentwicklung prognostiziert hatte.

2.4. Simulation, Hyperrealität und fraktale Subjekte: Jean Baudrillard

Im philosophischen Diskurs der Postmoderne sind die Begriffe ‚Virtualität‘ und ‚Simulation‘ insbesondere mit dem Namen des französischen Philosophen und Medientheoretikers Jean Baudrillard verbunden. Im Gegensatz zu Günther Anders denkt Baudrillard die Dialektik von Sein und Schein im Kontext der modernen Medien jedoch nicht mehr bloß als rückwirkende Anbildung einer vorgängigen Wirklichkeit an ihre sekundären Repräsentationen. Vielmehr bewegt sich der Autor dezidiert auf dem Terrain des *umgekehrten Platonismus* Friedrich Nietzsches, dessen Werk für Baudrillards Denken auch systematisch eine zentrale Referenz darstellt⁸⁰. In seiner *Götzen-Dämmerung* stellt Nietzsche in genealogischer Manier die Auflösung des Realitätsprinzips im Verlauf über Platonismus, Christentum, kantischer Transzendentalphilosophie und Positivismus dar, die als Wegfallen des ursprünglichen Gegensatzes schließlich in eine Affirmation des Scheinhaften selbst mündet: „Die wahre Welt haben wir abgeschafft: welche Welt blieb übrig? die scheinbare vielleicht? ... Aber nein! mit der wahren Welt haben wir auch die scheinbare abgeschafft!“⁸¹ In diesem Sinne stellt Baudrillard die Frage, unter welchen historisch-genetischen Bedingungen es zur Konstitution verschiedener Realitäten innerhalb der Logik des Virtuellen kommt: „[F]ür mich bedeutet die Tatsache, eine reale Welt erscheinen zu lassen, bereits, sie zu produzieren, das Reale war stets nur eine Form von Simulation. Man kann zwar einen Realitätseffekt, einen Wahrheits- oder

⁷⁸ Sandbothe: „Internet“.

⁷⁹ Ebd.

⁸⁰ Vgl. Strehle, Samuel: *Zur Aktualität von Jean Baudrillard. Einleitung in sein Werk*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2012, 98, 107.

⁸¹ KSA VI, 81.

Objektivitätseffekt hervorrufen, das Reale an sich aber gibt es nicht.“⁸² Dem namentlichen (Ab)bild, dem Simulakrum, das somit eine Emanzipation aus seinem ursprünglichen Bedeutungsfeld des Illusionären und Geisterhaften erfährt, kommt so ganz im Sinne einer vollzogenen Umkehrung des antiken Mimesisgedankens genuine Autonomie und schöpferische Potenzialität zu. Das bedeutet jedoch ebenso eine Abwendung vom Unterbau/Überbau Schema des Marxismus und der Kritischen Theorie, insofern bereits die materiellen Produktionsverhältnisse als wesentlich durch Zeichenhaftigkeit und symbolische Praktiken des Warentausches geprägt sind⁸³. Das Virtuelle, das Simulakrum, die symbolische Ordnung selbst ist es, die konkrete Realitätseffekte hervorbringt, deren Konstitution (und schließlich Auflösung) es im Rahmen einer genealogischen Analyse nachzuvollziehen gilt.

In diesem Sinne liefert Baudrillard in seinem programmatischen Text *Die Präzision der Simulakra* ein erstes Modell der Produktion von Realität durch Zeichenprozesse. Dabei durchläuft das Bild auf dem Weg zum „Tod jeder Referenz“ vier Phasen: Es gibt sich zunächst als „Reflex einer tieferliegenden Wirklichkeit“, es „maskiert und denaturiert eine tieferliegende Realität“ bevor es nur mehr deren „Abwesenheit“ maskiert und schließlich „auf keine Realität“ mehr verweist und nur mehr „sein eigenes Simulakrum“ bildet⁸⁴. Ausschlaggebend ist dabei – wie auch bei Nietzsche – der Übergang von der zweiten zur dritten Stufe, nach dem die Zeichen nicht mehr bloß *etwas* „dissimulieren“, i.e. verschleiern oder verbergen, sondern vielmehr „dissimulieren, dass es nichts gibt“⁸⁵. In diesen Kontext fällt die vielbeachtete Zeitdiagnose vom „Verschwinden der Realität“, die Falko Blask als „eine der grundlegenden Annahmen in Baudrillards Theoriegebäude“ herausstellt⁸⁶. Die zentrale Analyse ihrer Bedingungen liefert Baudrillard in seiner Theorie der *drei Ordnungen der Simulakren*, die sich in seinem Hauptwerk *Der symbolische Tausch und der Tod* ausformuliert findet. Wegweisend ist dabei die Vorstellung, dass die Art der Produktion von Realität innerhalb gesellschaftlicher Zeichensysteme „im Laufe der Geschichte einer strukturellen Evolution unterworfen“ ist, mit der sich auch die spezifische Dynamik der Konstitution sozio-kultureller Sinnhorizonte verändert⁸⁷. Klaus Kraemer charakterisiert den Begriff des *Simulakrums* bei Baudrillard wie folgt: „Ein ‚Simulakrum‘ ist ein abstraktes System von Zeichen, das in einer spezifischen Beziehung zur materiellen Welt steht und ein Konstruktionsmodell von Wirklichkeit bildet, aus

⁸² Baudrillard, Jean: *Paßwörter*. Aus dem Französischen von Markus Sedlaczek. Berlin: Merve 2002, 37.

⁸³ Ströhl, *Medientheorien*, 184.

⁸⁴ Baudrillard, Jean: „Die Präzision der Simulakra“, in: ders. (Hg.): *Agonie des Realen*. Aus dem Französischen übersetzt von Lothar Kurzawa und Volker Schaefer. Berlin: Merve 1978, 15.

⁸⁵ Ebd.

⁸⁶ Blask, Falko: *Jean Baudrillard zur Einführung*. Hamburg: Junius 1995, 23.

⁸⁷ Ebd., 27.

dessen Sinnfundus Welt symbolisch erzeugt und gedeutet, abgestützt und reproduziert wird.“⁸⁸ Dem Einwand, wonach Baudrillard im Bezug zur ‚materiellen Welt‘ als Fokus von Sinnkonstruktionen letztendlich doch nicht umhinkomme, den Absolutismus einer externen Wirklichkeit anerkennen zu müssen, kann durch Hinweis auf den terminologische Unterschied zwischen *Realität* und *Realitätsprinzip* begegnet werden: „Wenn man sagt, daß die Realität verschwunden sei, dann heißt dies nicht, daß sie in einem physischen Sinne verschwunden wäre [...]. Die Realität existiert weiter – es ist ihr Prinzip, das tot ist.“⁸⁹ Was verschwindet, ist demnach der notwendige Bezug unserer Zeichensysteme auf eine Wirklichkeit jenseits ihrer selbst, der lediglich eine der Möglichkeiten ihrer internen Legitimation darstellt.

Dieser Bezug gilt vor allem in der ersten Ordnung der Simulakren, die Baudrillard als *Imitation* bezeichnet, und die er im Zeitalter der Renaissance bis zur Französischen Revolution einordnet. Historisch ist sie aus der „Auflösung der feudalen Ordnung durch die bürgerliche Ordnung und dem Beginn des offenen Wettbewerbs auf dem Gebiet der Distinktionszeichen“, in dem die Zuordnung von Zeichen zu einer Position in der symbolischen Ordnung noch fixiert und unumstößlich gegolten hatte, hervorgegangen⁹⁰. Diesem Verlust an *innerer* Verbindlichkeit – jener historisch ursprünglichen Krise der Repräsentation – versuchen die Zeichensysteme nun durch eine Bezugnahme der Referenz auf eine *externe* Realität beizukommen: „Das moderne Zeichen träumt vom früheren Zeichen und möchte mit seinem Bezug auf das Reale eine *Verpflichtung* wiederfinden [...].“⁹¹ Im Simulakrum der Imitation wird daher die Form des Theaters universal, die nach Baudrillard die gesamte barocke Gesellschaft bis hinein in Mode, Architektur und soziale Gepflogenheiten kennzeichnet. Überall wird versucht, symbolische Werte durch den abbildenden Bezug auf ein vermeintlich ‚natürliches‘ zu legitimieren. Den Übergang vom ersten zum zweiten Simulakrum macht der Autor am Unterschied von *Automat* und *Roboter* deutlich: Ersterer bildet seinen Gegenstand (den Menschen) gemäß dem Prinzip der *Analogie* ab und bleibt somit innerhalb der repräsentationalen Logik der Imitation⁹². Der Roboter ist hingegen nicht mehr bloß theatralisch-mimetische Abbildung, sondern erweist sich bereits als „Äquivalent des Menschen und annektiert ihn in der Einheit des Arbeitsprozesses [...].“⁹³ Anders als bei der Analogie, wo das Symbol seinen Gegenstand bloß abbildet, wird das

⁸⁸ Kraemer, Klaus: „Schwerelosigkeit der Zeichen? Die Paradoxie des selbstreferentiellen Zeichens bei Baudrillard“, in: Bohn, Ralf; Fuder, Dieter (Hg.): *Baudrillard. Simulation und Verführung*. München: W. Fink 1994, 48-49.

⁸⁹ Baudrillard, Jean: *Die Intelligenz des Bösen*. 2., durchgesehene Aufl. Aus dem Französischen von Christian Winterhalter. Wien: Passagen Verlag 2010, 14.

⁹⁰ Baudrillard, Jean: *Der symbolische Tausch und der Tod*. Aus dem Französischen von Gerd Bergfleth, Gabriele Ricke und Ronald Voullié. München: Matthes & Seitz 1991, 80.

⁹¹ Ebd., 81-82.

⁹² Vgl. Ebd., 84.

⁹³ Ebd.

analoge Verhältnis Symbol – Gegenstand in der Äquivalenz von der Abfolge identischer Kopien innerhalb einer *Serie* abgelöst.

Dem entspricht Baudrillard zufolge die *Produktion* als zweite Ordnung der Simulakren. Sie ist historisch in der Zeit der industriellen Revolution zu verorten, wo die Imitation der Natur durch die serielle Reproduktion identischer Kopien abgelöst wird. Damit tritt jedoch eine erste Ablösung vom Realitätsprinzip ein: Die Ordnung der Produktion zielt auf die „Beherrschung der Welt“, ist in ihrer Emphase der „tote[n] Arbeit“, des „industriellen Mechanismus, des Fließbands, der erweiterten Reproduktion“ jedoch nur ein Übergangsstadium⁹⁴. Wie Samuel Strehle betont, bleibt auch in dieser Periode noch ein gewisser externer Referenzwert bestehen, nämlich der dem Produktionsprozesses zu Grunde liegende Wert der *Arbeit*⁹⁵. Der Wandel zur dritten Ordnung der Simulakren vollzieht sich laut Baudrillard in dem Moment, an dem die symbolischen Formen „nicht mehr mechanisch reproduziert, sondern im Hinblick *auf ihre Reproduzierbarkeit selber konzipiert werden*, wo sie nur noch unterschiedlich Reflexe eines erzeugenden Kerns, des Modells, sind“⁹⁶. Die dritte Ordnung des Simulakrums, das der *Simulation*, reicht bis in die Gegenwart und entspricht der Existenzweise „moderner Simulationsgesellschaften, in denen weder die Nachahmung noch die Serialität eine Rolle spielen. Vielmehr herrschen hier Modelle und Codes, die selbst Produkt zufälliger Kombinationen sind. In dieser Ordnung ist alles Teil von Simulationen.“⁹⁷ Die iterative Abfolge der seriellen (Re)produktion ist aufgehoben in den *Code* als „genetische, generierende Zelle [...], in dem unaufhörlich dieselben Zeichen erzeugt werden“ und aus dem symbolische Formen gemäß der binären Logik digitaler Systeme quasi algorithmisch hervortreten⁹⁸. Im Zeitalter der *Simulation* verlieren die Bilder und Symbole endgültig ihren Bezug zu einem referenziell verankerten Realitätsprinzip – sie erheben nicht mehr den Anspruch, eine externe Wirklichkeit abzubilden, sondern beziehen sich nur mehr auf sich selbst.

In diesem Zusammenhang spricht Baudrillard auch von einer „göttlichen Referenzlosigkeit der Bilder“, in der das Simulakrum bar jedes Bezugs zu einer die Bild- und Zeichenwelt transzendierenden Wirklichkeit nur mehr „in sich selbst zirkuliert, und zwar in einem ununterbrochenen Kreislauf ohne Referenz [...]“⁹⁹. Als Beispiel für ein Zeichensystem, welches sich nur mehr aus dem blinden Automatismus des Codes schöpft, nennt Baudrillard etwa die *Mode*: „Mode gibt es dann, wenn eine Form nicht gemäß ihrer eigenen Determination

⁹⁴ Ebd., 88.

⁹⁵ Strehle: *Baudrillard*, 104.

⁹⁶ Baudrillard: *Der symbolische Tausch*, 89.

⁹⁷ Wiegerling: *Medienethik*, 140.

⁹⁸ Baudrillard: *Der symbolische Tausch*, 91.

⁹⁹ Baudrillard: „Präzision“, 10, 14.

produziert wird, *sondern ausgehend von einem Modell* – das heißt Mode wird niemals produziert, sondern immer und unmittelbar *reproduziert*. Das Modell ist zum einzigen Bezugs- und Referenz-Punkt geworden.“¹⁰⁰ Die Bedeutung einer Modeerscheinung bezieht sich auf nichts anderes als auf ihr Äquivalent, dem es nachfolgt und von dem es schließlich auch abgelöst wird. Im Zeichensystem der Mode gibt es demnach keinen Bezug zu einer sinnbildenden Äußerlichkeit, sondern nur das freie „Flottieren“ von Symbolen¹⁰¹. Vor diesem Hintergrund muss der Ansatz einer ideologischen Kulturkritik im Sinne Günther Anders‘, der insbesondere darin besteht, die „Wahrheit hinter den Simulakra restutieren“ zu wollen, bereits im Ansatz als verfehlt betrachtet werden¹⁰². Aus diesem Grund ist es auch konsistent, dass Baudrillard sich über die explizite Bezugnahme des Science-Fiction-Klassikers *The Matrix* von den Geschwistern Wachowski – quasi eine modernen Nacherzählung des platonischen Höhlenmythos – auf sein Werk mit größten Vorbehalten geäußert hat¹⁰³. Statt dem Versuch, einen Ausweg aus dem Höhlendunkel der Simulation zu finden, müsse vielmehr zunächst das festgestellt werden, was bereits Nietzsche in seiner dialektischen Auflösung des Gegensatzes von Sein und Schein, Wahrheit und Illusion postuliert hatte: „Die Differenz zwischen dem Bedeutenden und dem Bedeuteten hat sich aufgelöst und ist einer sich dem klärenden Zugriff entziehenden Indifferenz gewichen.“¹⁰⁴ Von einem Simulant, der die Symptome der von ihm simulierten Krankheit perfekt nachempfindet, lässt sich schlechthin nicht mehr sagen, er würde simulieren – eben darin besteht die besondere Pointe des Simulationsbegriffs.

Im Phänomen des *Reality-TV* etwa findet nicht bloß eine Angleichung der Wirklichkeit an ihre mediale Repräsentation statt, sondern die differenzlose und intraaktive Verschränkung zweier nur dem Augenschein nach unterschiedener Lebensbereiche: „Auflösung des Fernsehens im Leben, Auflösung des Lebens im Fernsehen – eine nicht mehr zu unterscheidende, chemische Lösung.“¹⁰⁵ Die Besonderheit von Baudrillards Argumentation ist dabei jedoch nochmals, dass der Bezug auf die externe Realität selbst immer schon ein Produkt von „Realitätseffekt[en]“ innerhalb der symbolischen Ordnung gewesen ist – ein letztlich unvollkommener Versuch, Kontrolle und Verfügbarkeit zu schaffen, der gegenwärtig von der „vollkommen homogenisierte[n], digitalisierte[n], ,operationalisierte[n]‘ virtuelle[n] Realität“ abgelöst werde, die im Gegensatz zur ‚eigentlichen‘ Realität „perfekt, kontrollierbar und

¹⁰⁰ Baudrillard: *Der symbolische Tausch*, 140.

¹⁰¹ Vgl. Ebd.

¹⁰² Baudrillard: „Präzision“, 43-44.

¹⁰³ Strehle: *Baudrillard*, 107.

¹⁰⁴ Blask: *Baudrillard*, 30.

¹⁰⁵ Baudrillard: „Präzision“, 49.

widerspruchsfrei“ ist¹⁰⁶. In diesen Kontext fällt Baudrillards bekannter Begriff des *Hyperrealen*, jenem Übermaß und mehr-an-Realität, in dem sich das Reale noch „in seiner Zerstörung bestätigt und überhöht“ und darin „ekstatische Verleugnung und rituelle Austreibung seiner selbst“ wird¹⁰⁷. Der eigentliche Zweck im Realitätsexzess der digitalen Medien läge demnach gerade darin, „zu kaschieren, daß das Reale nicht mehr das Reale ist, um auf diese Weise das Realitätsprinzip zu retten“¹⁰⁸. Diese Tendenz erkennt der Autor sowohl in fiktionalen Großveranstaltungen wie *Disneyland*, als auch in medial Inszenierten Politskandalen wie der *Watergate Affäre*.

Baudrillards Denken ist also nicht bloß als eine Theorie der Verwechslung von Wirklichkeit und Schein im Kontext der modernen Massenmedien bzw. im *trompe l'œil* digitaler Virtualisierungstechnologien zu verstehen. In seinem Spätwerk *Die Intelligenz des Bösen* spricht Baudrillard davon, dass sich die Tendenz zur allumfassenden Operationalisierbarkeit letztendlich im Projekt einer *integralen Realität* grenzenloser Verfügbarkeit des Gegebenen und Kontrolle von Kontingenz äußern würde, in der die Unterscheidung von Sein und Schein endgültig nivelliert sei: „[A]lles soll real, alles soll sichtbar und transparent werden, alles soll ‚befreit‘ werden, alles soll Erfüllung finden und einen Sinn haben [...]“¹⁰⁹. Die virtuelle Realität ist dann nichts anderes mehr als die Totalität jener reinen Transparenz des Seins, bei ihr „handelt es sich nicht mehr um eine Hinterwelt“, sondern sie ist die „identische Verdopplung, das perfekte Trugbild“ – eine „Hyperrealität, die zugleich der Realität wie der Illusion ein Ende setzt“¹¹⁰. Die digitalen Technologien – man denke insbesondere an die unter dem Begriff des *Ubiquitous Computing* angestrebte Integration von physischer Wirklichkeit und Virtualität – bilden insofern das „höchste Stadium der Simulation“, als sie die „Verflüchtigung der Substanz der Welt in einem immateriellen Feld“ ermöglichen – „Idealismus der neuen Informationstechnologien“¹¹¹. In dieser Situation verändert sich auch das menschliche Selbstverhältnis auf fundamentale Weise, was Baudrillard in seinem Konzept des *fraktalen Subjektes* zum Ausdruck bringt. In einer Welt pluraler, digitaler Repräsentationen zerfällt das Subjekt in „eine Vielzahl von winzigen, gleichartigen Egos“ und versucht nunmehr beständig, „sich selber in seinen Bruchstücken anzugleichen“¹¹².

¹⁰⁶ Baudrillard: *Passwörter*, 37.

¹⁰⁷ Baudrillard: *Der symbolische Tausch*, 114.

¹⁰⁸ Baudrillard: „Präzision“, 25.

¹⁰⁹ Baudrillard: *Intelligenz*, 13.

¹¹⁰ Ebd., 23.

¹¹¹ Ebd., 37.

¹¹² Baudrillard, Jean: „Videowelt und fraktales Subjekt“, in: *Ars Electronica* (Hg.): *Philosophien der neuen Technologie*. Berlin: Merve 1989, 113.

Der Autor recurriert dabei auf die lacan'sche Theorie des *Spiegelstadiums*, wonach die primäre Identifikation des Säuglings mit seinem Spiegelbild als wesentliche Leistung der Selbstintegration das Fundament für die Konstitution von Subjektivität sowie aller weiteren Formen der sekundären imaginären Identifikation bildet¹¹³. Diese Funktion ist in der digitalen Videowelt über den Bildschirm als Medium einer „ekstatischen Refraktion“ vermittelt, in dem sich der radikal individualisierte Mensch der modernen Mediengesellschaft nunmehr selbst erkennt¹¹⁴. Menschliches Selbstbewusstsein konstituiert sich demnach nicht mehr in einem Akt der Identifikation, sondern umgekehrt in einer schier grenzenlosen Diversifikation pluraler Icheinheiten. Hier lassen sich bereits Anklänge an Fragen der Identitätsbildung im Kontext moderner sozialer Medien (*digitales Selbst*) vernehmen. Der Bildschirm erzeugt jedoch auch eine fundamentale Leere, fordert zur Auffüllung etwa durch den intentionslosen Automatismus des reflexartigen Fotografierens und Weiterleitens sowie reduzierter Formen des Austausches in der abstrakten Distanz egozentrischer Online-Kommunikation¹¹⁵. Wir treten damit in einen Zustand der ständigen Integration, der Angeschlossenheit an die integrale Wirklichkeit des technischen Systems, in dem letztendlich auch der Unterschied zwischen Mensch und Nichtmensch verschimmt: „Bin ich nun Mensch, oder bin ich Maschine? Es gibt heute keine Antwort mehr auf diese Frage. [...] Durch die virtuellen Maschinen und die neuen Technologien jedoch bin ich keineswegs entfremdet. Sie bilden mit mir einen integrierten Schaltkreis.“¹¹⁶ Derartige Formulierungen machen es möglich, Baudrillards Denken auch positiv als eine Theorie der Affirmation menschlicher Schaffenskraft *in* den und *durch* die Möglichkeiten moderner Cybertechnologien zu verstehen – mitsamt einer Dimension integraler Verantwortung für ein postanthropozentrisches Handeln, das in der reinen Immanenz des digitalen Raumes immer schon wesentlich mit dem aller anderen verflochten ist.

2.5. Zwischenfazit

Ausgehend von den zentralen philosophischen Referenztheorien, die im vorherigen Abschnitt unter dem breiteren philosophiegeschichtlichen Aspekt der Wirklichkeitsproblematik dargestellt wurden, lassen sich drei wesentliche Grundlinien formulieren, an denen sich eine ethische Auseinandersetzung mit dem Phänomen ‚Digitalisierung‘ orientieren kann: Eine kritische Perspektive, die in Anlehnung an Günther Anders die Problematik von

¹¹³ Vgl. Lacan, Jacques: „Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion“, in: Haas, Norbert (Hg.): *Jacques Lacan. Schriften I*. 3. Aufl. Übersetzt von Rodolphe Gasché, Norbert Haas, Klaus Laermann und Peter Stehlin. Weinheim: Quadriga 1991, 64-67.

¹¹⁴ Vgl. Baudrillard: „Videowelt“, 119.

¹¹⁵ Vgl. Ebd., 121-126.

¹¹⁶ Ebd., 125.

Wirklichkeitsverlust und Selbstentfremdung durch die fortschreitende Mediatisierung der Lebenswelt aufzeigt, einer Herangehensweise, die in Bezugnahme auf Marshall McLuhan die Chancen und Gefahren einer technologisch vernetzten Informations- und Kommunikationssphäre zwischen Individualismus und neuer Öffentlichkeit herausarbeitet, bis hin zu einem postanthropozentrischen Denken, das mit Jean Baudrillard die affirmativ-schöpferische Dimension digitaler Technologien in den Blick nimmt. Diese Aspekte sollen für die weiteren, primär ethisch orientierten Erörterungen leitend sein.

3. Das Selbst im Cyberspace. Probleme und Chancen

3.1. Identität und Gemeinschaft im digitalen Raum

Die zunehmende Digitalisierung der menschlichen Lebenswelt findet ihren Niederschlag nicht zuletzt in einem Wandel individueller Selbstverhältnisse sowie der Art und Weise, wie sich diese im sozialen Austausch und in der Zugehörigkeit zu bzw. Abgrenzung von verschiedenen gearteten Kollektiven konstituieren. Besonders soziale Medien wie etwa Facebook, Twitter oder Instagram dienen dabei dem Aufbau virtueller Repräsentationen des Selbst, der über die Rückwirkung der Vernetzung mit anderen NutzerInnen die Herausbildung und Integration umfassender digitaler Identitäten ermöglicht und begünstigt. Rüdiger Funiok subsumiert diesen Aspekt unter den „individuellen Bedeutungen und Funktionen“ moderner Massenmedien im Allgemeinen, die neben der Beförderung „sozialer Teilhabe“ auch Angebote zur Selbstdefinition („identitätstiftende Funktion“) umfassen¹¹⁷. Die ethischen Problematiken im Zusammenhang mit dieser Funktion ergeben sich zunächst vor dem Hintergrund des rein quantitativen Ausmaßes, in dem Personen digitale Medien- und Informationstechnologien nutzen. Bereits 2008 prägte Naomi Baron die Phrase *always on*, um die allgemeine Zeitdiagnose einer steigende Prävalenz webbasierter Kommunikationsformen zu unterstreichen¹¹⁸. Allein in Österreich nutzen gegenwärtig rund 80% der Bevölkerung (7.2 Mio. Menschen) regelmäßig soziale Medien, wobei Facebook mit ca. 5. Mio. und Instagram mit ca. 3. Mio. nach wie vor die vordersten Ränge einnehmen¹¹⁹. In einer Umfrage unter 1.692

¹¹⁷ Funiok, Rüdiger: *Medienethik. Verantwortung in der Mediengesellschaft*. Stuttgart: Kohlhammer 2007, 13.

¹¹⁸ Vgl. Baron, Naomi S.: *Always on. Language in an online and mobile world*. Oxford: Oxford University Press 2008, S. 4-8, 24-27.

¹¹⁹ Vgl. Schulz, Eva: „Statistiken zur Nutzung sozialer Medien in Österreich“, in: *Statista* <https://de.statista.com/themen/2841/social-media-in-oesterreich/#dossierKeyfigures>, letzte Aktualisierung 03.11.2021 (Zugriff 29.12.2021).

regelmäßigen Social-Media-NutzerInnen im Alter zwischen 18 und 64 Jahren gaben zudem 71% der Befragten an, zumindest einen dieser Dienste auch täglich zu benutzen¹²⁰.

In Anbetracht dieser Daten kann mit Oliver Zöllner von einer grundlegenden „Erwartungshaltung“ an NutzerInnen digitaler sozialer Medien gesprochen werden, die sich, wenngleich nicht in einem klinisch-psychologischen Sinne als pathologisches Zwangsverhalten deklarierbar, dennoch auf sozio-kultureller Ebene als „zwanglose[r] Zwang“ zum always on artikuliert – mit der entsprechenden ethischen Problematik in Bezug auf Autonomie und Selbstbestimmung des Individuums¹²¹. Dieser Umstand ist nicht zuletzt durch die Tatsache bedingt, dass die Entscheidung zur Nichtteilnahme an sozialen Medien mitunter den sanktionierenden Charakter eines „Ausschluss[es] aus sozialen und kulturellen Gemeinschaften“ trägt – eine Tendenz, die sich als Ausgangspunkt schwerwiegender Konflikte zwischen dem Recht auf individuelle Informationskontrolle einerseits und sozialer Partizipation sowie kultureller Teilhabe andererseits erweisen lässt¹²². Wie bereits angedeutet besteht nämlich das Geschäftsmodell zahlreicher Online-Anbieter wie Microsoft, Apple oder Google, insbesondere aber auch das der führenden sozialen Medienkonzerne wie Facebook oder Instagram, im Verkauf persönlicher Informationen an Firmen bzw. Werbetreiber, die basierend auf dem Postingverhalten individueller NutzerInnen Persönlichkeitsprofile erstellen und davon ausgehend passgenau digitale Werbeeinschaltungen an die entsprechenden Personen verschicken¹²³. Dieser Aspekt wird noch in Zusammenhang mit Fragen bezüglich Big Data und Informationsorganisation ausgiebiger zu diskutieren sein.

Mit der zunehmenden Vorherrschaft des Online-Daseins vollzieht sich in jedem Fall auch ein fundamentaler Wandel unserer kollektiven, sozialen Existenzweise, den Sherry Turkle in einer an Günther Anders' Begriff des Masseneremiten erinnernden Wendung als „allein zusammen“-Sein („alone together“) bezeichnet¹²⁴. Computergestützte Kommunikationsmedien, so die These der Autorin, bieten den Menschen einen willkommenen Ausweg aus dem Spannungsfeld zwischen Einsamkeit und Furcht vor Intimität: „Digitale Verbindungen [...] bieten uns die Illusion von Gemeinschaft ohne den Anforderungen von Freundschaft. Unser vernetztes Leben erlaubt es uns, sich voreinander zu verstecken,

¹²⁰ Vgl. Kunst, Alexander: „Wie oft nutzen Sie soziale Medien wie Facebook oder Instagram?“, in: *Statista* <https://de.statista.com/prognosen/1000227/oesterreich-nutzungshaeufigkeit-sozialer-medien>, letzte Änderung 14.12.2020 (Zugriff 29.12.2021).

¹²¹ Zöllner, Oliver: „Der zwanglose Zwang des ‚Always On‘“, in: Grimm, Petra; Keber, Tobias O.; Zöllner, Oliver (Hg.): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten*. 2., durchgesehene Aufl. Stuttgart: Reclam 2020, 77-78.

¹²² Nida-Rümelin, Julian; Weidenfeld, Nathalie. *Digitaler Humanismus. Eine Ethik für das Zeitalter der Künstlichen Intelligenz*. 2. Aufl. München: Pieper 2020, 144.

¹²³ Vgl. Zöllner: „Always On“, 81-82.

¹²⁴ Vgl. Turkle, Sherry: *Alone together. Why we expect more from technology and less from each other*. New York: Basic Books 2011.

wenngleich wir nichtsdestotrotz aneinander angebunden sind.“¹²⁵ Die Interaktion im Cyberspace bietet Menschen die Möglichkeit sozialer Verbindungen ohne der damit einhergehenden emotionalen Risiken, dafür jedoch um den Preis authentischer Zugehörigkeit: „Wir bauen uns eine Gefolgschaft auf Facebook oder MySpace auf und wundern uns, inwiefern wir diese Personen tatsächlich als unsere Freunde betrachten können. Wir kreieren uns selbst eine Online-Identität und geben uns neue Körper, Häuser, Jobs und romantische Beziehungen. Und trotzdem kann es passieren, dass wir uns im Halbdunkel der virtuellen Gemeinschaft plötzlich vollkommen alleine fühlen.“¹²⁶ Dass die übermäßige Nutzung sozialer Medien in engem Zusammenhang mit einem Bedürfnis nach möglichst reibungslosem Miteinander steht, zeigt etwa eine 2017 von Andreassen, Pallesen und Griffiths durchgeführte Studie, in der mögliche Korrelationen zwischen Social-Media-Suchtverhalten einerseits und den sozialpsychologischen Konstrukten Narzissmus und Selbstwert untersucht wurden¹²⁷. Die Ergebnisse der Studie legen nahe, dass die exzessive Verwendung sozialer Medien ein Bedürfnis widerspiegelt, das eigene Selbstbild (entsprechend dem zentralen narzisstischen Persönlichkeitsmerkmal der Selbstverliebtheit) aufzubessern, sowie umgekehrt negative Persönlichkeitsbewertungen zum Schutze des eigenen Selbstwerts zu vermeiden.

Jedoch verbinden sich mit der Nutzung sozialer Online-Dienste in dieser Beziehung auch Chancen, etwa für die soziale Integration und Vernetzung von Personen, die sich in der komplexen Multimodalität realer Kommunikationsprozesse nur schwer zurechtfinden: „Insbesondere schüchterne oder unsichere Menschen profitieren, wenn sie hinter dem Schutzwall digital vermittelter Kommunikation verweilen können und sich nicht ganz exponieren müssen.“¹²⁸ Entgegen der Kritik am Entfremdungspotenzial digitaler Online-Medien hebt Jan-Henrik Schmidt die positiven Aspekte digitaler „virtuelle[r] Gemeinschaften“ hervor, die sich fern von einer bloßen Wirkung sozialer Desintegration durch eigene soziale Codes, Dynamiken und Ausdrucksweisen charakterisieren lassen und neuartige Räume für Austausch und Organisation gesellschaftlicher Interessengruppen bieten¹²⁹. Als Beispiel für den moralisch wertvollen Einsatz digitalen Beziehungsmanagements kann etwa die Aktion *#aufschrei* angeführt werden, die im Frühjahr 2013 ausgehend von der Social Media Plattform

¹²⁵ Ebd., 1 (Übersetzung P.T.).

¹²⁶ Ebd., 11 (Übersetzung P.T.); siehe auch Baron: *Always on*, 215.

¹²⁷ Vgl. Andreassen, Cecile S.; Pallesen, Stale; Griffiths, Mark D.: „The relationship between addictive use of social media, narcissism, and self-esteem: Findings from a large national survey“, in: *Addictive Behaviors* 64, 2017, 287-293.

¹²⁸ Spiekermann, Sarah: *Digitale Ethik. Ein Wertesystem für das 21. Jahrhundert*. München: Droemer Verlag 2019, 123.

¹²⁹ Vgl. Schmidt, Jan-Hinrik: „Linked. Vom Individuum zur Netzgemeinschaft“, in: Stiegler, Christian; Breitenbach, Patrick; Zorbach, Thomas (Hg.): *New Media Culture. Mediale Phänomene der Netzkultur*. Bielefeld: Transcript 2015, 86-88.

Twitter erfolgte. Dabei „veröffentlichten mehrere tausend Twitter-Nutzer und Twitter-Nutzerinnen Tweets, in denen sie eigene Erfahrungen mit sexueller Belästigung schilderten oder sich zu diesem Phänomen äußerten“ und erreichten damit, eine gesamtgesellschaftliche „Debatte um die Alltäglichkeit sexueller Belästigung“ zu initiieren und einen Diskurs über den Abbau deren struktureller Ermöglichungsbedingungen anzustoßen¹³⁰. Derartige Fallbeispiele unterstreichen das große demokratische Potenzial digitaler Vernetzung, das jedoch nur in einer von expliziter sowie impliziter Normativität bestimmten Sphäre auf fruchtbare Weise realisiert werden kann.

Mit der Prävalenz des *always on* verändern sich jedoch auch die sozialen Codes in der wirklichen Welt, wie Julia Schönborn herausstellt: Synchroner Kommunikation über Online- und Offlinekanäle wird im Rahmen zwischenmenschlicher Interaktion zunehmend geduldet, während Verabredungen und Treffen mit größerer Spontaneität erfolgen und individuelle Freizeit mehr und mehr von einem Gefühl der ständigen Verfügbarkeit geprägt ist – was moralisch jedoch als durchaus ambivalent einzuschätzen sei¹³¹. Manche NutzerInnen entscheiden sich vor diesem Hintergrund sogar, ihre Smartphonennutzung durch ein bewusstes „*Digital Detox*“ einzuschränken oder mittels eigener Apps wie „*Offtime*“ persönlichkeitschonender zu gestalten¹³². Die Neigung von Menschen, digitale Medientechnologien mit einer nahezu suchartigen Häufigkeit zu verwenden, lässt sich laut Sarah Spiekermann aus einer Reihe von Strategien erklären, die von Internetanbietern bewusst zur Maximierung der Teilnahme an Online-Anwendungen eingesetzt werden. So blendet etwa Facebook nach der „Annahme von ein paar Kontakteinladungen direkt die nächsten Personen“ ein, die NutzerInnen kennen könnten, um so deren Aufmerksamkeit durch unterbrechungslosen „Mehrkonsum“ aufrecht zu erhalten¹³³. Die Unvorhersehbarkeit von positivem Feedback in der Form von ‚Likes‘ oder Kommentaren für eigene Postings verleitet NutzerInnen zudem dazu, mit exponentieller Häufigkeit ihren Status zu kontrollieren, um so der Diskontinuität in der psychischen Belohnungsstruktur entgegenzuwirken¹³⁴. Nicht zuletzt ist es jedoch das *verstärkte positive Feedback* („*amplified positive feedback*“) der hyperrealen, immersiven Wirklichkeit des Cyberspace als solchem, die in ihrer widerstandslos-integralen Responsivität eine ungemein starke Wirkung auf das menschliche Belohnungssystem ausübt, indem es stets „genau so auf

¹³⁰ Schmidt: „Linked“, 92.

¹³¹ Vgl. Schönborn, Julia: „Always on: Ständige Erreichbarkeit, Onlinestatus und Lebensgefühl“, in: Stiegler, Christian; Breitenbach, Patrick; Zorbach, Thomas (Hg.): *New Media Culture. Mediale Phänomene der Netzkultur*. Bielefeld: Transcript 2015, 165-168.

¹³² Vgl. Ebd., 170.

¹³³ Spiekermann: *Digitale Ethik*, S. 103.

¹³⁴ Vgl. Ebd., 104.

uns reagiert, wie wir uns das wünschen“¹³⁵. Derartige kognitiv-motivationale Faktoren verbinden sich in der Nutzung sozialer Medien mit einem allgemeinen psychosozialen Streben nach Anerkennung – mit moralisch fragwürdigen Implikationen in Bezug auf die menschliche Selbstbestimmung.

Besondere Aufmerksamkeit gebührt in diesem Zusammenhang dem Phänomen des *Selfie*, dem „digitale[n] Selbstporträt einzelner oder mehrerer Personen“ zum Zwecke der Präsentation im Cyberspace, das in der Einschätzung Christian Stieglers einen „kaum mehr wegzudenken[den]“ Aspekt der gegenwärtigen Medienkultur bildet¹³⁶. Als spezifische Form der digitalen Kommunikation lassen sich Selfies insbesondere auch durch ihre Rolle in der Konstitution sozialer Wirklichkeit charakterisieren, indem sie als Medium „einer Inszenierung der eigenen Person und der medialen Symbiose zwischen Aufführung/Performance und Wahrnehmung durch und mit Medien“ dienen¹³⁷. Als Phänomen kollektiver „Sharing-Kulturen“ lassen sich Selfies bzw. deren prothetische Erweiterung im *Selfie Stick* in Anlehnung an Kapp und McLuhan als Extension des Auf-sich-Zeigens verstehen und bilden somit eine besondere Form der visuell-individualistischen Kulturen inhärenten „Automedialität“¹³⁸. Die Tendenz zum Rollenspiel in visuell geprägten Gesellschaften bildet seit jeher einen Kernbestand soziologischer Analysen, wie sie etwa in der Grundthese des Werkes *Wir alle spielen Theater* von Erving Goffmann paradigmatisch zum Ausdruck kommt: „Wir handeln, sprechen, interagieren nicht einfach. Wir inszenieren unser Handeln, Sprechen und Interagieren, indem wir es für uns und andere mit Deutungs- und Regieanweisungen versehen.“¹³⁹ Was für das Verhalten von Personen im digitalen Raum allgemein zutrifft, gilt dabei insbesondere für die Kultur der Selbstinszenierung mittels visueller Abbilder, die über das bloße posten von Selfies hinaus bis hin zu einer umfassenden Autobiographisierung des digitalen Selbstmanagements reicht¹⁴⁰. Im Selfie artikuliert sich dabei ein grundlegendes soziales Bedürfnis nach Akzeptanz sowie ein „Wunsch wahrgenommen zu werden“ und in dieser Wahrnehmung eine positive Rezeption durch relevante Bezugsgruppen zu erfahren: „Das Individuum möchte sich selbst durch Medien Wert und Sinn verleihen. [...] Es bleibt der Wunsch an der Teilhabe anderer an den eigenen Erlebnissen.“¹⁴¹

¹³⁵ Spiekermann: *Digitale Ethik*, 108.

¹³⁶ Stiegler, Christian: „Selfies und Selfie Sticks: Automedialität des digitalen Selbstmanagements“, in: Stiegler, Christian; Breitenbach, Patrick; Zorbach, Thomas (Hg.): *New Media Culture. Mediale Phänomene der Netzkultur*. Bielefeld: Transcript 2015, 67.

¹³⁷ Ebd., 67-68.

¹³⁸ Vgl. Ebd., 69.

¹³⁹ Goffman, Erving: *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*. München: Pieper 1969, 10. zit. in: Schicha, Christian: *Medienethik. Grundlagen – Anwendungen – Ressourcen*. München: UKV Verlag 2019, 51.

¹⁴⁰ Man denke etwa an digitale Karriereprofile oder umfassende Formen der Selbstdarstellung im Online-Dating.

¹⁴¹ Stiegler: „Selfies“, 71.

Als psychologischer Hintergrund für diese Tendenz lässt sich – neben offenkundigen Bezügen zu Baudrillard's Pluralisierung der lacan'schen Spiegelidentifikation – insbesondere die von Carl Rogers entwickelte Theorie des *Ideal-Selbst* („*ideal-self*“) anführen. Darunter versteht der Psychotherapeut – im Gegensatz zum Real-Selbst, dem habitualisierten Selbstbild einer Person – jenes „Selbstkonzept, von dem sich ein Individuum am meisten wünscht, es zu besitzen, und welchem er oder sie den höchsten Wert in Bezug auf sich selbst beimisst“¹⁴². In seiner regulativen Funktion hinsichtlich psychosozialer Identitätsbildung kommt dem Ideal-Selbst dabei auch eine eminent motivationale und volitionale Komponente zu. Unter diesem Gesichtspunkt kann das Teilen von Selfies in sozialen Medien sowie das Sammeln von Likes anderer NutzerInnen als Strategie verstanden werden, das eigene Real-Selbst durch intersubjektive Bestätigung an das im digitalen Abbild vermittelt durch artifizielle Formen der Inszenierung (Setting, Beleuchtung, Fotofilter, etc.) repräsentierte Ideal-Selbst anzugleichen bzw. Diskrepanzen innerhalb des eigenen Selbstkonzeptes abzubauen.

In diesem Zusammenhang weisen Julian Nida-Rümelin und Natalie Weidenfeld auf die ethische Problematik eines narzisstisch verkürzten Selbst- und Fremdverhältnisses hin, welches für genuine zwischenmenschliche Anerkennung nur noch ein Surrogat darstelle: „Anstatt real in der Welt zu sein, begnügen wir uns mit einem Bild, das [...] zwar *beachtet*, aber nicht wirklich wahrgenommen wird.“¹⁴³ Als Fallbeispiel, an dem sich die ethisch problematische Rückwirkung digitaler Repräsentationen in Selfies auf das reale Ich exemplifizieren lässt, sei ein Trend angeführt, über den Sam Wolfson unter dem Label der *Snapchat Dysmorphie* berichtet¹⁴⁴: Demnach erhalten plastische ChirurgInnen in zunehmendem Maße Anfragen von Personen, die ihr Gesicht an ihre mittels der in Social Media Diensten wie Instagram oder Snapchat integrierten Fotofilter retuschierten Selfies angeleichen lassen wollen. Die latente Sichtbarkeit der eigenen Selbstrepräsentation bei gleichzeitiger Verborgenheit des Blicks Anderer im Cyberspace – man weiß nie genau, ob bzw. wie häufig die eigenen Abbilder im Netz rezipiert werden – legt zudem eine an Michel Foucault angelehnte Interpretation nahe, die sie mediensoziologisch als Form der Selbstdisziplinierung nach dem Modell des *Panopticons* erscheinen lässt. Diese besteht in der „Schaffung eines bewußten und permanenten Sichtbarkeitszustandes [...], der das automatische Funktionieren der Macht sicherstellt“,

¹⁴² Rogers, Carl R.: „A theory of therapy, personality, and interpersonal relationships: As developed in the client-centred framework“, in: Koch, S. (Hg.): *Psychology: A Study of a Science. Formulations of the Person and the Social Context. Vol. 3*. New York: McGraw Hill, 200 (Übersetzung P.T.).

¹⁴³ Nida-Rümelin, Julian; Weidenfeld, Nathalie. *Digitaler Humanismus. Eine Ethik für das Zeitalter der Künstlichen Intelligenz*. 2. Aufl. München: Pieper 2020, 145.

¹⁴⁴ Vgl. Wolfson, Sam: „Snapchat photo filters linked to rise in cosmetic surgery requests“, in: *The Guardian* <https://www.theguardian.com/technology/2018/aug/08/snapchat-surgery-doctors-report-rise-in-patient-requests-to-look-filtered>, letzte Aktualisierung 09.08.2018 (Zugriff 26.12.2021).

wodurch die soziale Kontrolle über Einzelne „automatisiert und entindividualisiert“ wird¹⁴⁵. NutzerInnen würden demnach ihr Körperbild mehr und mehr der Normierung durch den unsichtbaren Blick imaginierter Social Media Communities unterwerfen – mit ethisch bedenklichen Folgen für die grundlegenden Werte der Unabhängigkeit und Selbstgestaltung.

Allerdings gestaltet sich das Phänomen des virtuellen Selbstmanagements im Selfie bei näherer Betrachtung als komplexer, als es eine einseitig kritische Interpretation zunächst nahelegen würde. So argumentiert etwa Daniel Hornuff, dass sich in der Anwendung diverser Fotofilter zur Optimierung des eigenen Abbildes in sozialen Medien zumeist eher eine spielerische Lust am Selbstentwurf artikuliert: „Gehört es nicht zur kommunikativen Grundstimmung des Agierens in den Sozialen Medien, zu wissen, dass man es mit gebauter, gemachter, entworfenener, zusammengesetzter, vermischter Authentizität zu tun hat? Anders gefragt: Liegt das ästhetische Authentizitätserlebnis nicht gerade darin, zu wissen, dass es kein Jenseits der Inszenierung gibt?“¹⁴⁶ Wichtiger als die moralische Verdammung digitaler Praktiken der Selbstoptimierung wäre gemäß dieser baudrillard’schen Wendung vielmehr das kritische Hinterfragen derjenigen hegemonialen Körperbilder, die in Fotofiltern sozialer Medien implizit grundgelegt und tradiert werden. Unter dieser Bedingung könnten derartige Funktionen mitunter ein positives Potential der ironischen Relativierung sowie des selbstkritischen Rollenspiels mit sich führen: „Sich ihnen ästhetisch-mimetisch anzunähern, ein Stück ihrer gestalterischen Leistungen am eigenen Bild des Körpers auszuprobieren, das macht wohl ebenfalls den Reiz der Filter aus. [...] Sie verführen, sich als andere Figur zu imaginieren, sich gar in sie einzufühlen. Und sie ermöglichen umgekehrt, das eigene Selbst zu begutachten, es zu relativieren und, wenn man so will, wieder auf neue, vielleicht sogar veränderte Weise anzueignen.“¹⁴⁷ Der Kunsthistoriker Wolfgang Ullrich attestiert dem Selfie im Allgemeinen sogar das Potenzial einer neuen „Weltsprache“, „vermittels derer sich Momentaufnahmen individueller oder kollektiver Stimmungslagen jenseits sprachlicher oder kultureller Grenzen kommunizieren lassen: „[N]ach vielen vergeblichen Versuchen etabliert sich offenbar erstmals in der Geschichte der Menschheit eine universal gültige Form der Kommunikation. Sie mag noch so rudimentär [...] sein, aber sie schafft vielleicht nach und nach die Basis für komplexere Weisen transkulturellen Verstehens.“¹⁴⁸

¹⁴⁵ Foucault, Michel: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Übersetzt von Walter Seitter. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1979, 258-259.

¹⁴⁶ Hornuff, Daniel: *Krass! Beauty-Ops und Soziale Medien*. Stuttgart: Metzler 2021, 99-100.

¹⁴⁷ Ebd., 102.

¹⁴⁸ Ullrich, Wolfgang: „Selfies als Weltsprache“, in: *Kunsthalle Karlsruhe* <https://www.kunsthalle-karlsruhe.de/wp-content/uploads/2019/06/kunsthallekarlsruhe-aufsatz-selfies-ullrich.pdf>, letzte Aktualisierung 06.06.2019 (Zugriff 27.12.2021), 40.

Eine besondere Form der virtuellen Identitätsbildung wird gängiger Weise mit dem Begriff des *Avatars* bezeichnet, der im Sanskrit „die Inkarnation bzw. körperliche Manifestation eines Gottes beschreibt“ und seit den 1990er Jahren verstärkt zur Bezeichnung personaler Repräsentationen verwendet wird, die die Kommunikation und Interaktion in digitalen Räumen ermöglichen sollen – als Form der „spielbaren Figur“ bzw. „als virtuelle Persona des Spielers in der Spielwelt“, oder aber im Kontext dreidimensionaler, simulierter Online-Plattformen¹⁴⁹. Als Beispiel für solche sozialen, virtuellen Plattformen können neben dem real-time Multimediaspiel *Second Life* sowie dem datenbrillengestützten *VRChat* auch die eingangs erwähnten Pläne Mark Zuckerbergs zur Errichtung eines virtuellen *Metaverse* angeführt werden. Dabei dient der Avatar Judith Ackermann zufolge insbesondere als Schnittstelle zwischen realer und digitaler Sphäre, die „ein Gefühl der Präsenz im digitalen Raum und die Empfindung des Eintauchens in virtuelle Welten, die sogenannte Immersion“, möglich werden lässt¹⁵⁰. Entscheidend ist dabei vor allem die Tatsache, dass auch Avatare als Form medialer Selbstrepräsentation im virtuellen Umfeld mitunter „als kreative Plattform für die Konstruktion von Identität“ fungieren, in deren Gestaltung NutzerInnen mitunter ein beträchtliches Maß an Aufwand investieren und hinter der die „körperliche Erscheinung“ als „unhintergebar Ausgangspunkt jeder Kommunikation“ letztendlich zurücktritt¹⁵¹.

Ethisch verbindet sich damit insbesondere unter Jugendlichen die entwicklungspsychologisch bedenkliche Tendenz zur einseitigen Identifikation mit einem statischen, unter vertriebsökonomischen Gesichtspunkten vorgefertigten Identitätsangebot¹⁵². Umgekehrt kann jedoch die freie Gestaltung von Avataren nach individueller Präferenz auch einen Raum für kreative Selbstgestaltung und explorative Identitätsentwürfe – etwa im Hinblick auf Gender oder alternative Körperkonzepte – bieten: „Dem Spieler eröffnet sich im Rahmen dieses [offenen] Identifikationsprozesses ein Identifikationsraum, der je nach den Bedürfnissen, Phantasien oder Zielsetzungen individuell gestaltet werden kann.“¹⁵³ Auch hier sind Bezüge zum Konzept des fraktalen Subjekts bei Baudrillard sowie der Formierung des Selbstkonzeptes bei Rodgers offenkundig, wenngleich in einer potenziell umfassenderen Art und Weise als im Falle des Selfie. Ethisch relevant ist dabei nicht zuletzt auch die intersubjektive Rezeption personaler Avatare, die über Ablehnung und Akzeptanz der virtuellen Repräsentation durch

¹⁴⁹ Ackermann, Judith: „Avatars: Identitäten und digitale (Ab-)Bilder im Netz“, in: Stiegler, Christian; Breitenbach, Patrick; Zorbach, Thomas (Hg.): *New Media Culture. Mediale Phänomene der Netzkultur*. Bielefeld: Transcript 2015, 51-52.

¹⁵⁰ Ebd., 52.

¹⁵¹ Ebd., 54-55.

¹⁵² Vgl. Misoch, Sabina: „Avatare: Spiel(er)figuren in virtuellen Welten“, in: Hugger, Kai-Uwe (Hg.): *Digitale Jugendkulturen*. 2. Aufl. Wiesbaden: Springer 2014, 183-185.

¹⁵³ Ebd., 185.

digitale Peers zu einer mitunter problematischen Verwerfung oder Bestätigung individueller Selbstbilder führen kann, wodurch die „im sozialen Kontext der virtuellen Welt gemachten Erfahrungen [...] in das alltägliche Leben“ zurückwirken¹⁵⁴. Dass die Bewertung derartiger Effekte unter moralischen Gesichtspunkten nicht unbedingt leichtfällt, sollte aus den vorhergehenden Ausführungen bereits deutlich genug hervorgegangen sein.

3.2. Virtuelle Gewalt: Cyberbullying und Computerspiele

Im vorherigen Kapitel konnte gezeigt werden, in welchem prekären Verhältnis sich Individualität und Persönlichkeitsbildung zu Prozessen der Selbstdarstellung und Gemeinschaftsbildung im Cyberspace verhalten. Die Extrapoliertheit des Individuums im digitalen Raum verweist unmittelbar auf die Problematik virtueller Verletzungen und Übergriffe, die im Weiteren anhand der ethischen Diskurse um ‚Cyberbullying‘, ‚Shitstorms‘ und ‚Hate Speech‘, sowie der moralischen Frage um den Status von Gewalt in Computerspielen erörtert werden soll. Als Illustration für die schwerwiegenden Folgen systematischer Gewaltaktionen im Internet kann das Fallbeispiel der 15-Jährigen Amanda Todd angeführt werden¹⁵⁵: Diese hatte in der 7. Klasse ein Foto ihres entblößten Oberkörpers an einen männlichen Chatpartner versendet und war in weiterer Folge von der unbekannt Person mit der Veröffentlichung des Fotos erpresst worden. Nachdem die bloßstellende Aufnahme von dem anonymen Erpresser an Todds SchulkollegInnen weitergeleitet wurde, erfolgte eine systematische Kampagne der Beschimpfung und Erniedrigung sowohl online als auch offline, die für Todd mit immenser psychischer Belastung bis hin zur Drogensucht einherging. Nachdem es der Familie der Betroffenen auch nach mehreren Wohnortswechseln nicht gelungen war, die Situation zu verbessern, nahm sich die Jugendliche schließlich das Leben.

Der Begriff des *Cyberbullyings* oder *Cybermobbings* (abgeleitet vom englischen Wort „mob“ für den koordinierten Angriff durch eine Gruppe von Personen) bezeichnet das „gezielte Drangsalieren einer einzelnen Person durch wiederholte Beleidigungen, Demütigungen oder auch körperliche Angriffe“ im Offlinebereich¹⁵⁶, dessen Prävalenz in der Auffassung Tilo Wagners durch spezifische Aspekte der Digitalisierung verstärkt wird: Einerseits führt diese auf Seiten potenzieller Opfer dazu, „dass gerade junge Menschen unvorsichtig Dinge von sich preisgeben, die sehr intim sind oder sie in den Augen anderer angreifbar machen“¹⁵⁷.

¹⁵⁴ Ackermann: „Avatars“, 60.

¹⁵⁵ Vgl. Eickelmann, Jennifer: „Hate Speech“ und Verletzbarkeit im digitalen Zeitalter. *Phänomene mediatisierter Missachtung aus Perspektive der Gender Media Studies*. Bielefeld: Transcript 2017, 228-230.

¹⁵⁶ Wagner, Tilo: „Verletzungen und Übergriffe: Cyber-Mobbing und andere Formen von Online-Gewalt“, in: Grimm, Petra; Keber, Tobias O.; Zöllner, Oliver (Hg.): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten*. 2., durchgesehene Aufl. Stuttgart: Reclam 2020, 123.

¹⁵⁷ Ebd.

Andererseits bringt die Distanziertheit der Online-Kommunikation auf Seiten der TäterInnen einen Empathieverlust sowie ein mangelndes Bewusstsein über die Folgen der eigenen Handlungen mit sich. Die fehlende Möglichkeit, sie im digitalen Raum zu identifizieren, eröffnet für die ProponentInnen virtueller Gewalt zudem eine „Asymmetrie der Macht“ gegenüber ihrem Opfer, für das aufgrund der Allgegenwart des Internets schlichtweg keine Rückzugsoptionen offenbleiben¹⁵⁸.

Eine andere Form virtueller Gewalt stellt das auch in akademischen Diskursen mit dem Begriff *Shitstorm* bezeichnete Phänomen dar. Gemeint sind damit in erster Linie „Empörungswellen, die sich gegen Unternehmen oder Einzelpersonen wie Politiker und Prominente richten“ und sich ausgehend von einer breiten Personengruppe über digitale Kommunikationsmedien, insbesondere Social Media, artikulieren¹⁵⁹. Exemplarisch hierfür ist etwas das Fallbeispiel der US-amerikanischen Unternehmensberaterin Justine Sacco, die infolge eines geschmacklosen, rassistischen Tweets vor ihrem Abflug nach Kapstadt¹⁶⁰ Ziel einer breitgefächerten Entrüstungskampagne auf Twitter wurde, infolge derer sie sich mit extremen Beschimpfungen und Mordaufrufen konfrontiert sah und schließlich sogar ihren Arbeitsplatz verlor¹⁶¹. Im Unterschied zum Cyberbullying sind die Opfer von Shitstorms zumeist Personen oder Institutionen mit einem gewissen Grad an Öffentlichkeitswirkung, die sich in der allgemeinen Wahrnehmung durch moralisch unsensibles Verhalten diskreditiert haben, während die TäterInnen ihr Handeln zumeist in einem Bewusstsein der Rechtfertigung ihrer eigenen Motive legitimiert sehen¹⁶². Jürgen Pfeffer und Thomas Zorbach führen eine Reihe von Erklärungsansätzen für die Entstehung des Phänomens Shitstorm im Zuge der Digitalisierung an¹⁶³: Durch den permanenten Informationsfluss sind NutzerInnen in Echtzeit mit neuen Ereignissen konfrontiert und können ebenso unmittelbar und unüberlegt auf diese reagieren. Zudem reduziert die inhärente Struktur der meisten sozialen Medien Meinungsbildungsprozesse auf simple „Entweder-Oder-Entscheidungen“ (Like/Dislike; Retweet oder kein Retweet), wodurch „Schwarz-Weiß-Denken“ und Mobmentalität in sogenannten „Echokammern“ (siehe unten) gegenüber der differenzierten Auseinandersetzung mit Sachverhalten begünstigt wird.

¹⁵⁸ Vgl. Wagner: „Verletzungen und Übergriffe“, 123.

¹⁵⁹ Vgl. Pfeffer, Jürgen; Zorbach, Thomas: „Shitstorms: Social Media und die Veränderungen der digitalen Diskussionskultur“, in: Stiegler, Christian; Breitenbach, Patrick; Zorbach, Thomas (Hg.): *New Media Culture. Mediale Phänomene der Netzkultur*. Bielefeld: Transcript 2015, 126.

¹⁶⁰ „Ich fliege jetzt nach Afrika. Hoffe, ich bekomme kein Aids. War nur'n Witz. Ich bin ja weiß.“

¹⁶¹ Vgl. Noffke, Oliver: „In 64 Zeichen zur meistgehassten Frau des Internets“, in: *Stern Online* <https://www.stern.de/digital/online/rassistischer-tweet-in-64-zeichen-zur-meistgehassten-frau-des-internets-3642070.html>, letzte Aktualisierung 21.12.2013 (Zugriff 07.12.2022).

¹⁶² Vgl. Pfeffer, Zorbach: „Shitstorms“, 128-129.

¹⁶³ Vgl. Ebd., 129-133.

Ungeachtet der konkreten Beweggründe, die hinter einem Shitstorm stehen mögen, erweisen sich diese angesichts ihrer potenziell irrationalen Bedingungsstruktur somit als durchaus moralisch fragwürdig. Problematisch ist in diesem Zusammenhang insbesondere das Spannungsverhältnis zwischen unreflektierter, teils aggressiver Polemik und der Möglichkeit einer durchaus wünschenswerten digitalen Dialog- und Kontrollpolitik (Stichwort „Liquid Democracy“), das sich insbesondere im Problem der Verhältnismäßigkeit virtueller Sanktionen darstellt. Pfeffer und Zorbach empfehlen vor diesem Hintergrund vier praktische Strategien für den Umgang mit Shitstorms, die jedoch insbesondere auf transpersonale Institutionen wie etwa Unternehmen zugeschnitten sind¹⁶⁴: Zunächst sollten Betroffene Ruhe bewahren, um Fehler und Impulshandlungen zu vermeiden. Anschließend sollte die Situation analysiert, die AkteurInnen hinter dem Shitstorm sowie deren Motive identifiziert sowie dessen Ausmaß erörtert werden. Darauf aufbauend sollten Interventionen möglichst zügig und auf Augenhöhe erfolgen, bestenfalls im persönlichen Kontakt zu den InitiatorInnen sowie sachlich und mit einer kohärent durchgehaltenen Linie, jedoch auch unter Ankerkennung eigener Verfehlungen. Als effektivste Strategie führen die Autoren jedoch eine gezielte Prävention an, die sich auf „Monitoring-Werkzeuge“, verbindliche „Social Media Guidelines“ sowie die „langfristige Vernetzung mit den Stakeholdern“ beläuft¹⁶⁵.

Zu differenzieren ist letztlich auch noch der Begriff des *Hate Speech*, in dem dezidiert „Macht- und Diskriminierungsstrukturen des realen Lebens“ aufgegriffen und in den digitalen Raum hineingetragen werden¹⁶⁶. Beleidigungen oder Ausgrenzungen erfolgen hierbei in Bezug auf „eine ausgewählte Eigenschaft wie Hautfarbe, Herkunft, Religion, Geschlecht oder sexuelle Orientierung“ und können somit als eine spezifische Form der „gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeit“ angesehen werden. Ein besonders erschütterndes Fallbeispiel stellen etwa die Botschaften dar, die infolge des Todes von 71 Flüchtlingen in einem Lastwagen nahe dem österreichischen Parndorf im Jahre 2015 in diversen Online-Foren geteilt wurden¹⁶⁷. Auch in diesem Zusammenhang lassen sich eine Reihe der bereits erörterten sowie noch zu erörternden Erklärungsansätze – von Distanz und Empathieverlust, Anonymität oder der verstärkenden Wirkung gewisser Social Media Strukturen bis hin zu Echokammern und Filterblasen – fruchtbar einbringen. Besonders hervorzuheben ist im Zusammenhang mit dem Phänomen Hate Speech jedoch der Umstand, dass sich in ihm der Cyberspace als Werkzeug zur schrittweisen Ausdehnung des Rahmens für im allgemeinen Diskurs akzeptierte

¹⁶⁴ Vgl. Pfeffer, Zorbach: „Shitstorms“, 134-139.

¹⁶⁵ Ebd., 139.

¹⁶⁶ Wagner: „Online-Gewalt“, 125.

¹⁶⁷ Vgl. Spiekermann: *Digitale Ethik*, 228. Darin waren Aussagen enthalten wie „immer noch zu wenig“ oder „71 Leute weniger denen i mei geld geben muss“.

Äußerungen (dem sogenannten „Overtone-Fenster“) erweisen kann, durch das es den VertreterInnen radikaler Ideologien mitunter gelingt, eine breitere Anerkennung ihrer Weltsicht im Mainstream zu erreichen und diese auf der politischen Bühne quasi ‚salonfähig‘ zu machen¹⁶⁸.

Eine eingängige Darstellung dieses Umstandes liefert Angela Nagle in ihrem teils kontrovers diskutiertem Buch *Die digitale Gegenrevolution*, in dem sie die Rolle soziokultureller Online-Dynamiken in der Entstehung von Alt-Right sowie der Wahl Donald Trumps zum US-Präsidenten 2016 nachzeichnet¹⁶⁹. Mit der fortschreitenden Digitalisierung hat sich, so die These der Autorin, in den frühen 2010er Jahren eine neue Form des *Onlinekulturkampfes* entwickelt, der sich nicht mehr im Rahmen einer politischen Öffentlichkeit, sondern in den sozialen Medien „unterhalb der öffentlichen Wahrnehmungsschwelle und des Radars der etablierten Medien“ ereignet¹⁷⁰. Gegenstand dieser Kulturkämpfe sind dabei Themen wie „Feminismus, Sexualität, Gender-Identität, Rassismus, Redefreiheit und politische Korrektheit“¹⁷¹, ihre Mittel reichen über etablierte Kommunikationsformen der neuen Medienkultur wie dem Erstellen und Teilen von Memes, ‚Shitposting‘ oder Twitter-Kampagnen, bis hin zu gezielter Belästigung und Diffamierung. Eine besondere Bedeutung kommt dabei der Tätigkeit des *Trolling* zu, die Jennifer Eickelmann folgendermaßen charakterisiert: „Die Praxis des Trollens zeichnet sich dadurch aus, dass sie Diskussionen im Netz insofern stört, als sie mittels spezifisch provozierender Kommentare – emotionale wie leichtsinnige und irrationale Reaktionen hervorzurufen sucht – dies insbesondere bei unerfahrenen Usern [...]“¹⁷². Aktives Trolling im Internet zeichnet sich demnach insbesondere durch ein bewusstes Changieren zwischen Ernst und Ironie aus, in dem sich die anonyme Figur des Trolls der eindeutigen ideologischen Verortung entziehen und gerade dadurch ein hohes Maß an Subversionskraft mobilisieren kann – mit teils moralisch schwerwiegenden Folgen.

Nagle stellt in diesem Zusammenhang etwa den englischsprachigen Imageboardkanal *4chan* als Nährboden frauenfeindlicher, rassistischer sowie radikaler Ideologien heraus, was insbesondere auf dessen immanente „Kultur der Anonymität“ zurückzuführen sei, die nichtsdestotrotz Möglichkeiten zur Initiation kollektiven Cyberbullyings sowie politischem Aktivismus bietet¹⁷³. Erwähnenswert in diesem Zusammenhang ist insbesondere die unter dem

¹⁶⁸ Vgl. Wagner: „Online-Gewalt“, 126.

¹⁶⁹ Vgl. Nagle, Angela: *Die digitale Gegenrevolution. Online-Kulturkämpfe der Neuen Rechten von 4chan und Tumblr bis zur Alt-Right und Trump*. Bielefeld: Transcript 2018.

¹⁷⁰ Ebd., 8.

¹⁷¹ Ebd.

¹⁷² Eickelmann: *Hate Speech*, 153.

¹⁷³ Vgl. Nagle: *Die digitale Gegenrevolution*, 24-29.

Namen *Gamergate* bekannte Belästigungskampagne, die sich um das Jahr 2014 ausgehend von Kontroversen um die Rolle feministischer Kritik im Videospielebereich entwickelte¹⁷⁴. Eines der Hauptsächlichen Opfer war die US-amerikanische Medien- und Kulturkritikerin Anita Sarkeesian, die in Folge einer Reihe feministisch orientierter YouTube Videos zum Thema Sexismus in der Gamingkultur über mehrere Jahre hinweg zum Ziel extremer Beleidigungen und Anfeindungen bis hin zu Mord- und Vergewaltigungsdrohungen wurde: „Pornografische Bilder, auf denen sie von Figuren aus Videospiele vergewaltigt wird, wurden erstellt; ein beleidigter männlicher Zocker kreierte sogar ein Spiel, in dem man auf Anitas Gesicht einprügeln kann, bis es blutig und lädiert ist und ihre Augen dunkel und angeschwollen sind. Sucht man Anita heute auf YouTube, findet man zahllose Hassvideos gegen sie, die wie besessen versuchen, ihre Karriere und ihren Ruf zu ruinieren.“¹⁷⁵ Ein weiteres Opfer war die Videospieldesignerin Zoe Quinn, die neben ähnlichen Formen der Belästigung auch mit gezielten Versuchen der Untergrabung ihrer beruflichen Laufbahn sowie Eingriffen in ihre Privatheit durch (vermeintlich männliche) anonyme 4chan Nutzer zu kämpfen hatte: „Sie brachten gefälschte Nacktbilder von ihr in Umlauf und schickten Links zu diesen an Quinns Unterstützer_innen. Sie versuchten, Informationen über ihre Familie und Verwandtschaft auszugraben und jeden aufzuspüren, der mit ihr in Verbindung stand. Ein Nutzer fand ein Bild von Quinn als Dreizehnjährige [sic] und postete einen Link dazu.“¹⁷⁶

Derart extreme Beispiele gruppenfokussierter Gewalt im Cyberspace müssen laut Nagle jedoch auch in der Tradition kultureller *Politiken der Transgression* verstanden werden, wie sie etwa im Werk des Marquis de Sade oder auch im Surrealismus zum Ausdruck kommen und die sich ebenso in den bizarr-schwarzhumorigen Praktiken moderner Internettrolle widerspiegeln¹⁷⁷. Dabei verweist die grundlegende Problematik hinter solchen Online-Phänomenen, eine adäquate Einordnung im Spannungsfeld zwischen spielerischer Ironie und moralisch ernstzunehmender Intentionen vorzunehmen, bereits auf einen zweiten zentralen Diskurs rund um virtuelle Gewalt: Die *Ethik des Computerspiels*. Bereits in seinem 1938 veröffentlichtem Werk *Homo Ludens* charakterisiert der Kulturtheoretiker Johan Huizinga das Spiel im Allgemeinen als eine existenzielle Grundverfassung des Menschen, der über ihren bloßen Unterhaltungswert hinausgehend auch eine zentrale Rolle in der Genese fundamentaler kultureller Funktionen und Institutionen zukomme¹⁷⁸. In seiner Autonomie gegenüber anderen

¹⁷⁴ Vgl. Nagle: *Die digitale Gegenrevolution*, 30-33.

¹⁷⁵ Ebd., 31.

¹⁷⁶ Ebd., 33.

¹⁷⁷ Vgl. Ebd., 41-54.

¹⁷⁸ Vgl. Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. 23. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2013, 12-13.

Lebensformen steht das Spiel Huizinga zufolge jedoch außerhalb der Dichotomie von „Gut und Böse“, es „ist in ihm an sich noch keine moralische Funktion, weder Tugend noch Sünde, gegeben“ – man tut „bloß so“, es ist alles „bloß zum Spaß“¹⁷⁹. Die grundlegende Ambivalenz des Spiels, die darin besteht, einerseits Mittel zur Identitätsbildung und Sozialisation zu sein, andererseits im Beharren auf seinen konstitutiven Unernst eine Sphäre der Amoralität für sich zu reklamieren, bildet auch die Ausgangsfrage der ethischen Auseinandersetzung mit Computerspielen, die spätestens seit der breiten Verfügbarkeit digitaler Videospieletechnologien auch in öffentlichen gesellschaftspolitischen Diskursen virulent geworden ist.

Vor allem unter männlichen Jugendlichen verschieben sich soziale Interaktionen mit der zunehmenden Digitalisierung mehr und mehr in den Bereich der Online-Spiele, weshalb Sabina Misoch zufolge in Bezug auf die gegenwärtige Medienkultur auch die Rede vom „Homo Ludens Digitalis“ nicht unangebracht sei¹⁸⁰. Hinsichtlich des Genres können dabei „z.B. Strategie-Spiele, Shooter-Spiele, Adventure-Spiele, Action-Spiele, Geschicklichkeits- und Denk-Spiele, Karaoke-Spiele, Rollen-Spiele oder klassische Gesellschaftsspiele voneinander unterschieden werden“, sowie bezüglich Spielmodus „Singleplayer- und Multiplayerspiele“¹⁸¹. Insbesondere mit letzterer Unterscheidung verbinden sich bereits eminent ethische Fragen bezüglich sozialer Integration bzw. Abkapselung sowie Fairness und Chancengerechtigkeit im gemeinschaftlichen Spielen. Wichtig ist zudem auch die Unterscheidung zwischen Spielen mit „first, second und third person“-Perspektive, mit denen sich in ethisch relevanter Weise jeweils andere Formen der Immersion in das Spielgeschehen verbinden¹⁸². Insbesondere im Zusammenhang mit der zunehmenden Realitätsnähe moderner Computerspiele – der „Möglichkeit zum ‚Eintauchen‘“ in die immersive Wirklichkeit digitaler Scheinwelten – verbindet sich mitunter die „Sorge, dass sich die spielerische Handlungen auf die Realität übertragen könnten“¹⁸³. Die geargwöhnte Matrizenfunktion zeitgenössischer Videospiele erscheint insbesondere dort als ethisch problematisch, wo diese einen hohen Grad an fiktiver Gewalt beinhalten, die sich gängiger Argumentationsweisen zufolge negativ auf das Verhalten jugendlicher SpielerInnen auswirken könnte. Angeführt wird in diesem Zusammenhang regelmäßig die Verbindung von Computerspielen mit gewalttätigem Inhalt einerseits und Amokläufen an Schulen andererseits, etwa an der US-amerikanischen Columbine High School

¹⁷⁹ Huizinga: *Homo Ludens*, 15-16.

¹⁸⁰ Vgl. Misoch: „Avatare“, 176.

¹⁸¹ Ebd., 177.

¹⁸² Ebd., 178-179.

¹⁸³ Riatti, Matteo: „Game on, Game over: Acht ethische Diskurse rund um das Videospiele“, in: Grimm, Petra; Keber, Tobias O.; Zöllner, Oliver (Hg.): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten*. 2., durchgesehene Aufl. Stuttgart: Reclam 2020, 134.

im Jahre 1999 oder auch an deutschen Schulen wie Erfurt im Jahre 2002 oder Winnenden im Jahre 2009.

In aktuellen Publikationen zum Thema finden sich diesbezüglich jedoch mitunter konträre Einschätzungen. So argumentieren etwa Julian Nida-Rümelin und Natalie Weidenfeld, dass insbesondere sogenannte „Ego-Shooter“ wie etwa die Spielreihen *Doom* oder *Call of Duty*, also first-person Spiele, in denen sich NutzerInnen zumeist in der Rolle virtueller GewächrschützInnen wiederfinden, konzeptionell auf militärische Desensibilisierungsprogramme zurückgehen und in ihrer Funktion der gezielten Hemmungsreduktion insbesondere bei psychisch labilen IntensivspielerInnen als Katalysator für reale Gewalthandlungen dienen können¹⁸⁴. Andererseits führt Matteo Riatti den Umstand ins Feld, dass sich dem derzeitigen Forschungsstand entsprechend kein „belastbare[r] Zusammenhang zwischen Videospieldkonsum und steigendem Gewaltpotenzial feststellen“ ließe und auch die derogative Bezeichnung „Killerspiele“ angesichts der Tatsache, dass alle kommerziell erhältlichen Computerspiele den Standards allgemeiner Jugendschutzbestimmungen zu genügen haben und Gewalt in Spielen zumeist nicht als Selbstzweck, sondern eingebettet in einen narrativen Kontext auftrete, unangebracht sei¹⁸⁵. Sowohl Nida-Rümelin und Weidenfeld als auch Riatti führen zur Bestätigung ihrer Argumentation jedoch keine empirischen Belege an, weshalb im Folgenden auf die Resultate einer 2021 von Sarah Coyne und Laura Stockdale veröffentlichten Langzeitstudie über den Zusammenhang zwischen dem Spielen gewalttätigen Videospiele und aggressivem Verhalten eingegangen werden soll¹⁸⁶. Im Kontext des induktiven Ansatzes der Studie konnten über einen Zeitraum von 10 Jahren hinweg unter den TeilnehmerInnen drei unterschiedliche Verlaufgruppen im Videospilverhalten unterschieden werden: Eine Gruppe mit anfänglich hoher Neigung zum Konsum gewalttätiger Computerspiele (4%), deren Disposition ab dem Ende der Pubertät jedoch abnahm, einer Gruppe mit gleichmäßig moderater Neigung zu Gewaltspielen (23%), und einer Gruppe mit geringer Neigung (73%), die sich über den Zeitraum der Untersuchung nur geringfügig veränderte. Am Ende der Langzeituntersuchung konnte festgestellt werden, dass die zweite Gruppe insgesamt die höchste Gewaltneigung an den Tag legte, während Gruppe eins und Gruppe drei wider Erwarten keine Unterschiede bezüglich Aggression und prosozialem Verhalten zeigten.

¹⁸⁴ Nida-Rümelin; Weidenfeld: *Digitaler Humanismus*, 146.

¹⁸⁵ Riatti: „Game on“, 135.

¹⁸⁶ Vgl. Coyne, Sarah M.; Stockdale, Laura: „Growing up with Grand Theft Auto: A 10-year study of violent video game play in adolescents“, in: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 24(1), 11-17.

Empirische Befunde von dieser Art sprechen gegen einen pauschalen Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalttätiger Computerspiele und tatsächlicher Gewaltbereitschaft. Zudem erscheint es gerade aufgrund der psychosozialen Komplexität einzelner Fälle und dem allgemeinen Mangel an Daten prinzipiell als äußerst schwierig, sachhaltige Aussagen über die kausale *Richtung* innerhalb derartiger Zusammenhänge zu tätigen. Sinnvoller erscheint es daher, Diskussionen über Videospiegelgewalt im breiteren kulturgeschichtlichen Kontext der Rezeption von Gewalt und Konflikt als menschlichem Existenzial in Mythos, Märchen oder Literatur anzusiedeln¹⁸⁷. Stephan Petersen und Benedikt Plass-Fleßenkämper weisen unter diesem Gesichtspunkt auf das eigenartige Miteinander von Abneigung und Faszination hin, mit dem viele RezipientInnen ästhetisch-künstlerischen Gewaltdarstellungen begegnen, und verweisen als mögliche Erklärungsansätze einerseits auf die aristotelische *Katharsistheorie*, andererseits auf das persönlichkeitspsychologische Konstrukt des *Sensation Seeking*¹⁸⁸. Als „κάθαρσις“ bezeichnet Aristoteles eine grundlegende Funktion der Tragödie im antiken Theater, die darin bestehe, durch die künstlerische „Nachahmung von Handelnden [...], die Jammer und Schauern hervorruft“ in dem oder der ZuschauerIn „eine Reinigung von derartigen Erregungszuständen“ zu bewirken¹⁸⁹. Der Gewalt im Kunstwerk komme demnach eine psychohygienische Wirkung zu, indem sie ihren RezipientInnen die Befreiung von gegenwärtigen emotionalen Bedrängungszuständen erlaubt. Mit dem Konzept des *Sensation Seeking* hingegen verbindet sich die Vorstellung, nach der es ein „*optimales Niveau*“ der Stimulation oder auch Aktivierung“ im psychischen Apparat gibt, bezüglich derer jedoch eine „*dispositionelle Verschiedenheit*“ zwischen unterschiedlichen Personen besteht¹⁹⁰. Als differenzielles Persönlichkeitsmerkmal verfüge somit jedes Individuum „über ein charakteristisches optimales Level von Stimulation“, welches in Personen mit einem hohen optimalen Niveau die Motivation bedingt, nach immer neuen bzw. stärkeren Quellen der Erregung zu suchen¹⁹¹. Solche Personen würden, dieser Logik folgend, eine erhöhte Neigung zum Konsum gewalttätiger Medien wie etwa Videospiele aufweisen. Eine moralische Bewertung der Gewalt in Computerspielen kommt demnach nicht umhin, die diversen anthropologischen Faktoren ihrer Produktion und Rezeption zu berücksichtigen. Wesentlich

¹⁸⁷ Vgl. Petersen, Stephan; Plass-Fleßenkämper, Benedikt: „Tod, Gewalt, Sex: Die Sache mit der Moral in Spielen“, in: Otto, Philipp; Gräf, Eike (Hg.): *3THICS. Die Ethik der digitalen Zeit*. Berlin: iRights Media 2017, 139.

¹⁸⁸ Vgl. Ebd., 141.

¹⁸⁹ Aristoteles, *Poet.* 1449b.

¹⁹⁰ Möller, Arnulf; Huber, Michael: „Sensation Seeking – Konzeptbildung und -entwicklung“, in: Roth, Marcus, Hammelstein, Philipp (Hg.): *Sensation Seeking – Konzeption, Diagnostik und Anwendung*. Göttingen: Hogrefe 2003, 5-6.

¹⁹¹ Ebd., 10.

erscheint dabei, dass Gewalt als gestalterisches Element im Spiel nicht als bloßer Selbstzweck fungieren sollte, sondern auf eine sinnvolle Art und Weise in den narrativen Kontext des Werkes eingebunden ist¹⁹².

Bisher wurde die ethische Frage rund um Gewalt in Videospielen in erster Linie unter dem Aspekt einer Ethik des Computerspiel*designs* erörtert, d.h. im Hinblick auf „eine bestimmte Art menschengemachter Artefakte“ und deren Inhalte, die nach Sebastian Ostritsch von einer Ethik des Computerspielens als Reflexion eines konkreten Tätigkeitsbereichs und seiner moralischer Implikationen differenziert werden muss¹⁹³. Es ließe sich nämlich durchaus denken, dass potenziell verwerfliche Spiele aus moralisch lauterer Intentionen gespielt würden (z.B. zu Forschungszwecken), oder dass SpielerInnen umgekehrt beim Spielen ansonsten unbedenklicher Spiele von ethisch fragwürdigen Motiven geleitet werden (z.B. Zweckentfremdung bestimmter Spielmechaniken zum Ausleben gruppenfokussierter Gewaltfantasien). Um das Handeln im virtuellen Raum der Computerspiele unabhängig von der ethischen Wertigkeit der Spiele selbst auf ihren moralischen Status hin begreiflich zu machen, hat Samuel Ulbrich eine umfassende Handlungstheoretische Analyse des Agierens in Computerspielen unternommen¹⁹⁴.

Als ethisch problematisch erweist sich dabei in erster Linie das sogenannte „fiktionale Handeln“, bei dem sich SpielerInnen in einem *fiktionalen* Kontext auf eine *fiktionale* Pro-Einstellung (z.B. „Ich will ein Tor schießen...“) mittels einer *wirklichen* Überzeugung über den Handlungstyp („...indem ich die Knöpfe xyz drücke.“) beziehen und das daraus resultierende Handeln so als eine in ihrem moralischen Status ambivalente „Quasi-Handlung“ analysierbar wird¹⁹⁵. Die Frage, ob derartiges Handeln überhaupt einer moralischen Evaluation zugänglich, oder aber unter dem Verweis auf ihren fiktionalen Charakter als grundsätzlich amoralisch abgetan werden kann, lässt sich dem Autor zufolge im Rekurs auf die ethischen Theorien des Utilitarismus sowie der aristotelischen Tugendethik nur unzureichend beantworten: Beide Theorien müssten letztendlich auf die externen Folgen des fiktionalen Handelns Bezug nehmen, im Falle des Utilitarismus auf negative Konsequenzen für das allgemeine Wohlbefinden der Betroffenen (etwa durch Videospieldsucht), im Falle der Tugendethik auf die langzeitige Herausbildung eines dispositionalen Habitus¹⁹⁶.

¹⁹² Vgl. Petersen; Plass-Fleßenkämper: „Tod, Gewalt, Sex“, 140.

¹⁹³ Ostritsch, Sebastian: „Ethik“, in: Feige, Daniel M.; Ostritsch, Sebastian; Rautzenberg, Markus (Hg.): *Philosophie des Computerspiels. Theorie – Praxis – Ästhetik*. Stuttgart: Metzler, 78.

¹⁹⁴ Vgl. Ulbrich, Samuel: *Ethik des Computerspiels. Eine Grundlegung*. Stuttgart: Metzler 2020, 9-50.

¹⁹⁵ Vgl. Ebd., 31-41, siehe auch 47-52. Ulbrich bezieht sich dabei auf die handlungstheoretische Grundbegrifflichkeiten Donald Davidsons, vgl. Davidson, Donald: „Handlungen, Gründe und Ursachen“, in ders. (Hg.): *Handlung und Ereignis*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1990, 19-42.

¹⁹⁶ Vgl. Ebd., 55-76.

Einen valideren Standpunkt bietet hingegen die deontologische Ethik Kants, mit der sich die Dimension individueller Videospieldhandlungen als solcher in den Blick nehmen lässt. Hier ist laut Ulbrich die Art und Weise der *Identifikation* von SpielerInnen mit der jeweiligen fiktionalen Handlung ausschlaggebend, die sich aufgrund der fundamentalen Plastizität des Imaginierens differenzieren lässt: Während im Rezeptionsmodus der „distanzierte[n]“ bzw. der „imitierende[n] Identifikation“ die Fiktion als solche akzeptiert wird (indem sich die spielende Person entweder gänzlich von der fiktionalen Situation distanziert oder aber ihr tun restlos in den fiktionalen Kontext des Spiels integriert), wird das fiktive Handeln in der „realisierende[n] Identifikation“ in die Wirklichkeit selbst transformiert¹⁹⁷. Anders ausgedrückt: Der oder die SpielerIn *imaginiert*, im fiktionalen Kontext *reale* Handlungen zu begehen, die seinem oder ihrem realen Willen entsprechen. Ein unter letzterer Form der Identifikation erfolgreiches Computerspielhandeln ist dabei durchaus einer moralischen Evaluation unter deontologischen Gesichtspunkten zugänglich, wie der Autor am Beispiel einer (fiktionalen) Vergewaltigung aufzeigt: „Interpretiert Mark seine quasi-unmoralische Quasi-Handlung aber dahingehend, dass sie einen Willen verkörpert, den es *in Wirklichkeit* zu erfüllen gilt, so *will er ipso facto* wirklich eine Frauenrechtlerin im Rahmen des *make-believe* misshandeln: Er macht sich glauben, sein fiktionales Tun *realisiere* diesen Willen. In diesem Fall widerspricht Marks Maxime dem kategorischen Imperativ und sein fiktionales Handeln ist unmoralisch, auch wenn er faktisch gar keine Frauenrechtlerin misshandelt (und sich dessen auch bewusst ist).“¹⁹⁸

Es bleibt dabei jedoch fragwürdig, inwiefern eine solche ethische Evaluation des Handelns in Videospielen dem Vorwurf gerecht werden kann, lediglich eine um das Moment der Identifikation erweiterte Art der Gesinnungsethik zu instituieren. Die grundlegende moralische Ambivalenz eines Handelns in fiktionalen Kontexten lässt sich jedenfalls auch im Rückgriff auf derartig differenzierte Analysen nur bedingt aufheben.

4. Informationsethische Aspekte der digitalen Medienkultur

4.1. Big Data, Fake News und das Problem der Meinungsverzerrung

Die Zeit der digitalen Medien ist eine Zeit des Informationswachstums. Dem Medienphilosophen Luciano Floridi zufolge vollzieht sich mit der Entwicklung moderner Informations- und Kommunikationstechnologien ein Übergang zahlreicher menschlicher Kulturen in einen Zustand, den er als *Hypergeschichte* bezeichnet. Dessen wesentliches Merkmal besteht darin, dass das „Wohlergehen der Menschheit“ in ihm nicht mehr „mit dem

¹⁹⁷ Ulbrich: *Ethik des Computerspielens*, 97.

¹⁹⁸ Ebd., 100.

erfolgreichen und effizienten Management des Lebenszyklus von Informationen nur *verbunden*“, sondern von diesem auf strukturell fundamentaler Ebene *„abhängig“* geworden ist¹⁹⁹. Der Lebenszyklus von Informationen umfasst dabei den gesamten Prozess vom *„Zustandekommen“*, *„Aufzeichnen“* und *„Übertragen“* bis hin zum *„Verarbeiten“* und *„Verwenden“* von Daten – eine Tätigkeit, die für die geregelte Existenzweise der meisten westlichen Industrienationen dem Autor zufolge nicht mehr bloß eine zureichende, sondern eine notwendige Bedingung darstellt, was sich vor allem in der großen wirtschaftlichen Rolle *„informationsbasierter Ressourcen“* zeigt²⁰⁰. Der Übergang in die Hypergeschichte wird dabei von einem exponentiellen Wachstum an Daten begleitet, die im Zuge von *„Mensch-Computer-Interaktion“*, vor allem aber von *„Maschine-zu-Maschine-Interaktion“* generiert werden²⁰¹. Für die Flut an Informationen (im Jahre 2015 global etwa ein *„Wert von über 8 Zettabyte“*) hat sich in der wissenschaftlichen Literatur der Begriff *Big Data* etabliert, ein relativ unscharfer Begriff, der nach Floridi in erster Linie *„eine Ansammlung so umfangreicher und komplexer Datenmengen“* bezeichnet, *„dass sich ihre Verwertung mit den vorhandenen Bearbeitungswerkzeugen oder der herkömmlichen Anwendungssoftware zur Datenverarbeitung zunehmend schwierig gestaltet.“*²⁰²

Neben dem rein epistemologischen Problem der Bewältigung derart gewaltiger Informationsmengen verbinden sich mit dem Phänomen Big Data auch eine ganze Reihe ethischer Fragestellungen. Nicht zuletzt involviert das Konzept nämlich stets auch neue Strategien zur (lukrativen) Verwertung der Datenmassen, die etwa bei der Kommunikation in sozialen Medien, Online-Käufen, der Sammlung mittels Fitness Trackern erhobener Vital- oder Standortdaten, dem Einsatz autonomer Fahrzeuge oder Smart Homes etc., erzeugt werden²⁰³. Die große Menge an Information erlaubt es dabei, durch vergleichende Korrelation mittels Algorithmen Datenmuster zu erkennen (*Data Mining*), von denen ausgehend sich Prognosen über zukünftige Ereignisse oder wahrscheinliches Verhalten generieren lassen²⁰⁴. Philipp Richter sieht die ethische Problematik solcher Formen von Datenverwertung zunächst in dem Umstand, dass sie die Möglichkeit bieten, personenbezogene Informationen über Merkmale wie Geschlecht, sexuelle Orientierung oder politische Einstellungen aus anonymisierten Daten zu gewinnen, ohne dabei die datenschutzrechtlichen Grundbestimmungen von Transparenz und

¹⁹⁹ Floridi, Luciano: *Die 4. Revolution. Wie die Infosphäre unser Leben verändert*. Aus dem Englischen von Axel Walter. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2015, 19.

²⁰⁰ Ebd., 20-22 (kursiv im Original).

²⁰¹ Ebd., 26-30.

²⁰² Ebd., 31-32.

²⁰³ Vgl. Richter, Philipp: *„Big Data“*, in: Henke, Jessica (Hg.): *Handbuch Medien- und Informationsethik*. Stuttgart: Metzler 2016, 210.

²⁰⁴ Ebd.

informierter Einwilligung zu wahren²⁰⁵. Zudem wird durch das Verfahren der statistischen Korrelation das Recht auf Selbstbestimmung über die eigene Informationsabgabe strukturell untergraben: „Big Data umgeht die individuelle Datenaskese, indem aus den Daten ähnlicher Personen, die nicht so zurückhaltend sind, zurückgeschlossen wird. Big Data kann so die Betroffenen in gegenseitige Sicherheitslücken verwandeln.“²⁰⁶ Indem sie Persönlichkeitsmerkmale als Indikatoren für zukünftiges Verhalten macht, fördert die digitale Datenanalyse zudem potenziell gesellschaftlichen Konformismus und eröffnet ethisch problematische Kanäle zur „direkte[n] Einwirkung auf die Willensbildung des Einzelnen [...], z. B. in Momenten schwacher Impulskontrolle gezielt Kaufangebote zu unterbreiten“²⁰⁷. Andererseits bieten Big-Data-Analysen auch die Möglichkeit, strukturelle Diskriminierungen offenzulegen oder Bestreben nach Verteilungsgerechtigkeit zu forcieren, sowie durch öffentlichkeitswirksame Aufbereitung komplexer (wirtschaftlicher) Sachverhalte die demokratische Meinungsbildung zu unterstützen²⁰⁸.

Jedoch bieten die diversen Formen der Informationsorganisation mittels Big Data auch das Potenzial ethisch problematischer Manipulation, was sich etwa am Fallbeispiel des 2018 heiß diskutierten Skandals um die Datenanalysefirma *Cambridge Analytica* zeigt²⁰⁹: Der Konzern hatte ein Verfahren entwickelt, um mittels Big-Data-Analysen Persönlichkeitsprofile zu erstellen, die im Weiteren dazu genutzt werden konnten, gezielt Wahlwerbung an potenzielle WählerInnen im US-Wahlkampf 2016 zu verschicken und so das politische Endergebnis in erheblichem Maße zu beeinflussen. Das Datenmaterial dafür bildeten die Facebook-Profile von ca. 320.000 US-AmerikanerInnen sowie deren FreundInnen, aus denen mittels eines Algorithmus zur Korrelationsanalyse Informationen über das Like-Verhalten von mehr als 87 Mio. Personen generiert werden konnte. Solches als *Microtargeting* bezeichnetes Vorgehen bildet Fabian Prietzel zufolge auch einen unverzichtbaren Aspekt der Geschäftsstrategien zahlreicher in Vertrieb und Marketing tätiger Firmen: Durch es können „Personengruppen unter der Berücksichtigung ihrer unterschiedlichen Werte und Einstellungen noch effektiver angesprochen werden (*Ad Targeting*)“, was insbesondere auch durch den Einsatz von *Native Advertising*, i.e. Werbung, die sich auf den ersten Blick nur schwer von der jeweiligen digitalen Oberfläche unterscheiden lässt, auf der sie erscheint, verstärkt werden kann²¹⁰. Um etwa aus

²⁰⁵ Vgl. Richter: „Big Data“, 211.

²⁰⁶ Ebd.

²⁰⁷ Ebd., 212.

²⁰⁸ Vgl. Ebd. 212-213.

²⁰⁹ Vgl. Prietzel, Fabian: „Big Data is watching you: Persönlichkeitsanalyse und Microtargeting auf Social Media“, in: Appel, Markus (Hg.): *Die Psychologie des Postfaktischen: Über Fake News, ‚Lügenpresse‘, Clickbait & Co.* Wiesbaden: Springer 2020, 81.

²¹⁰ Ebd., 84.

dem Like-Verhalten auf Facebook Rückschlüsse über diverse Persönlichkeitsmerkmale von Personen ableiten zu können, greifen ForscherInnen mitunter auf etablierte Modelle der differenziellen Psychologie wie etwa das *Big-Five-Modell* zurück, während andere Studien sogar einen Zusammenhang zwischen der Farbgestaltung mittels Fotofilter in *Instagram*-Profilen und der psychischen Gesundheit von Personen herstellen konnten²¹¹. Mit dem Einsatz solcher Strategien verbinden sich unmittelbar ethische Problematiken im Hinblick auf die Möglichkeit autonomer Meinungsbildung sowie dem Recht auf Freiheit von Manipulation.

Die Analyse und korrelative Interpretation von Big Data eröffnet jedoch insbesondere auch Chancen für die wissenschaftliche Forschung, beispielsweise in der Epidemiologie, wo sich im Rückgriff auf das Suchverhalten von NutzerInnen über die Symptome bestimmter Krankheiten effektive Frühwarnsysteme einrichten lassen²¹². Ähnliche Möglichkeiten ergeben sich auch etwa in den Bereichen Finanz und Wirtschaft, Bevölkerungsentwicklung, psychiatrische Versorgung sowie Politik, Aufstand und Protest²¹³. Allerdings resultieren aus dem Prozess der Digitalisierung von Wissenserzeugung auch allgemein wertethische Problematiken, wie sie etwa Sarah Spiekermann herausstellt²¹⁴: Obgleich der digitale Wandel mit einem explosionsartigen Anstieg naturwissenschaftlicher Erkenntnisse einhergeht, zeigen sich in der Qualität und Verfügbarkeit von Forschungsergebnissen zum Teil bedenkliche Unzulänglichkeiten. So sind etwa „nur 27 Millionen der 114 Millionen englischsprachigen wissenschaftlichen Dokumente im Web frei zugänglich“, während der Rest zu teils horrenden Summen von Online-Verlagen distribuiert wird – ohne entgeltlicher Vergütung für die AutorInnen²¹⁵. Unter der hohen Publikationsrate leidet der Autorin zufolge mitunter auch die inhaltliche Qualität wissenschaftlicher Forschung, während die Möglichkeit der unregelmäßigen Erzeugung und Verbreitung von Informationen im Cyberspace zu einer Trivialisierung und im schlimmsten Falle Ideologisierung von Wissen in geschlossenen Communities führt²¹⁶. Inwiefern jedoch auch digitale Wissenskulturen jenseits rechtlicher Verbindlichkeit effektive Praktiken der Selbstregulation entwickeln können, sei im Folgenden anhand der populären Online-Enzyklopädie *Wikipedia* exemplifiziert. Als eine der umfassendsten und am meisten rezipierten Websites ist *Wikipedia* zunächst grundsätzlich auf unentgeltliche und unqualifizierte Kooperation ausgelegt: „Einträge entstehen als Produkte halbanonymer,

²¹¹ Vgl. Prietzel: „Big Data“, 85-86.

²¹² Vgl. Reichert, Ramón: „Big Data: Medien, Technologien und Praktiken der digitalen Großforschung“, in: Stiegler, Christian; Breitenbach, Patrick; Zorbach, Thomas (Hg.): *New Media Culture. Mediale Phänomene der Netzkultur*. Bielefeld: Transcript 2015, 262-263.

²¹³ Vgl. Ebd., 264.

²¹⁴ Spiekermann: *Digitale Ethik*, 200-208

²¹⁵ Ebd., 202.

²¹⁶ Vgl. Ebd., 204-207.

spontaner Autorengemeinschaften, die in einem fortwährenden Dialog über Inhalt und Gestalt des Textes stehen. Damit entzieht sich aber nicht nur die Qualität eines naturgemäß fachspezifischen Beitrages dem Urteil des Nutzers. Auch üblicherweise verlässliche Informationen, z.B. über Identität und Reputation der Autoren, stehen nicht oder nur in begrenztem Maße zur Vertrauensbildung zur Verfügung.“²¹⁷ Die Mechanismen der Selbstkontrolle bei Wikipedia, die dennoch ein relativ hohes Maß an Vertrauenswürdigkeit für die Plattform generieren soll, umfassen etwa eine „*Versionshistorie*“, die es erlaubt, Änderungen in einzelnen Artikeln nachzuverfolgen, eine „*Diskussionsseite*“ zur Begründung von Änderungen, gemeinsame Richtlinien in denen unter anderem Neutralität und Verifizierbarkeit von Informationen gefordert wird, sowie dem Einsatz von „*Admins*“ mit besonderen Redaktionsrechten, wofür gängiger Weise solche NutzerInnen demokratisch gewählt werden, die bereits aufgrund der Qualität ihrer Beiträge eine besondere Reputation innerhalb der Community erlangt haben²¹⁸.

Allgemein bildet die Möglichkeit der gezielten Verbreitung von Fehlinformationen eine der informationsethischen Grundproblematiken des digitalen Wandels. In der Fachsprache hat sich in diesem Zusammenhang der Populärbegriff *Fake News* eingebürgert, um „gezielte Falschmeldungen, die sich auf den ersten Blick nicht von faktisch korrekten Nachrichten unterscheiden lassen“ und in „manipulativer Absicht und meist aus politischen oder ökonomischen Gründen lanciert“ werden, zu bezeichnen²¹⁹. Zentral für den Begriff ist dabei, dass Fake News stets mit einer Intention verknüpft sind und sich demnach nicht mit schlichten Falschmeldungen gleichsetzen lassen, während sich ihre konkrete Täuschungsabsicht – von „frei erfundenen Nachrichten“ über „manipulierte Inhalte“ bis hin zu „aus dem Zusammenhang gerissene und in einen fremden Kontext gestellt[e]“ Informationen – in ihrer möglichst detailgetreuen Nachahmung traditioneller Medienformate artikuliert²²⁰. Den Ausgangspunkt seiner begrifflichen Relevanz findet auch dieses Konzept im US-Wahlkampf von 2016: Hier zeugte die Strategie des damaligen Präsidentschaftsanwärters Donald Trump, sein öffentliches Image primär auf Kommunikation und Selbstdarstellungen mittels sozialer Medien aufzubauen erstmals von dem Umstand, dass im Zuge der Digitalisierung die vermittelnde Rolle traditioneller Medien, die noch Jürgen Habermas als einen Kernbestandteil politischer

²¹⁷ Ziewitz, Malte: „Viel Ordnung, wenig Recht: Kollaborative Selbstkontrolle als Vertrauensfaktor am Beispiel Wikipedias“, in: Grimm, Petra; Zöllner, Oliver (Hg.): *Mensch – Maschine. Ethische Sichtweisen auf ein Spannungsverhältnis*. Stuttgart: Franz Steiner Verlag 2018, 174.

²¹⁸ Vgl. Ebd., 176-178.

²¹⁹ Tschiggerl, Martin; Walach, Thomas: „Fake News – Geschichte und Gegenwart eines Medienphänomens“, in: *Historische Sozialkunde. Geschichte – Fachdidaktik – Politische Bildung* 4, 2018, 10.

²²⁰ Neef, Karla: „Fake News überall?“, in: Grimm, Petra; Keber, Tobias O.; Zöllner, Oliver (Hg.): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten. 2.*, durchgesehene Aufl. Stuttgart: Reclam 2020, 107-108.

Öffentlichkeit gesehen hatte, als zunehmend obsolet zu erachten ist²²¹. Im Kontext der bereits thematisierten Onlinekulturkämpfe findet sich dabei unter dem Ausdruck *Pizzagate* ein populäres Fallbeispiel gezielter Verbreitung von Falschinformationen im digitalen Raum: Dabei wurden von AnhängerInnen Trumps im Zuge des Wahlkampfes ausgehend von 4Chan sowie der Social-Media-Plattform Reddit das Gerücht gestreut, „dass von einer Washingtoner Pizzeria aus ein internationaler Kinderpornografie- und Kinderhändlererring operiert hätte, deren Kopf die demokratische Präsidentschaftskandidatin von 2016, Hillary Clinton, gewesen sei“, was die ProponentInnen der Verschwörungstheorie mitunter durch die Verbreitung geleakter Emails zu belegen suchten²²². In weiterer Folge kam es sogar zu einer versuchten Gewalttat, als am 14. Dezember 2016 ein bewaffneter Mann versuchte, in besagte Pizzeria einzudringen und nach Abgabe eines Gewehrschusses verhaftet wurde²²³.

Neben den offenkundigen moralischen Problematiken, die sich aus derartigen Fällen der gezielten Manipulation ergeben, verbindet sich mit dem Phänomen Fake News insbesondere auch die medienethische Schwierigkeit des zunehmenden Vertrauensverlustes in traditionelle Medien und Journalismus, der über lang oder kurz die Unterhöhlung ihrer systemischen Regulierungsfunktion zur Folge haben könnte²²⁴. So nutzte Trump den Ausdruck ‚Fake News‘ mitunter gezielt als Kampfbegriff, etwa als er am 11. Januar 2017 einen CNN-Reporter mit der Floskel „You are fake news!“ diskreditierte²²⁵. Wie Karla Neef betont, hängt das manipulative Potenzial von Fake News insbesondere mit der großen Einfachheit zusammen, seriös wirkende Inhalte mittels digitaler Technologien zu erstellen und jenseits der Reichweite traditioneller „Gatekeeper“ (Türsteher) oder journalistischer Normen im Cyberspace zu verteilen, während ihre destabilisierende Wirkung nicht notwendigerweise von ihrer tatsächlichen Akzeptanz abhängt – es ist „ausreichend, dass mit Desinformationen Verwirrung gestiftet wird, sodass am Ende keiner mehr weiß, was wirklich passiert ist.“²²⁶ Dem ließe sich noch hinzufügen, dass gerade die schiere Masse an Informationen im digitalen Raum auf Seiten der RezipientInnen in diesem Zusammenhang schlichtweg zu einer Überforderung führen könnte. Caroline Sindors hebt als weiteren Faktor die Tatsache hervor, dass sich digitale Falschinformationen häufig „die emotionalen und sozialen Bindungen der Anwender zu Nutze mach[en]“, weshalb die Autorin

²²¹ Vgl. Tschiggerl; Walach: „Fake News“, 13.

²²² Ebd., 13-14.

²²³ Vgl. Neef, Karla: „Fake News“, 109.

²²⁴ Vgl. Funiok: *Medienethik*, 183-185.

²²⁵ Neef, Karla: „Fake News“, 109.

²²⁶ Ebd., 110-112.

eine Definition von Fake News als „gefühlsorientierter Schadsoftware“ vorschlägt²²⁷. Gerade da, wo kritische Informationsverarbeitung aufgrund der quantitativen Menge überfordernd wirkt, orientieren sich NutzerInnen an emotionalen Gesichtspunkten wie dem eigenen Wunschdenken oder auch dem Umstand, dass sie eine bestimmte Nachrichtenbotschaft von den eigenen FreundInnen erhalten haben²²⁸.

Markus Appel und Nicole Doser nennen zudem eine Reihe psychologischer Aspekte, die bei der Verbreitung und Annahme von Fake News eine Rolle spielen²²⁹: Zunächst tendieren Menschen dazu, Nachrichten eher wahrzunehmen, wenn sie mit ihrer eigenen Meinung übereinstimmen („*Consistency Bias*“) oder wenn sie diese schlichtweg schon häufig gehört haben („*Illusory Truth Effect*“). Zudem steht eine Tendenz zu intuitiv-heuristischem im Gegensatz zu reflektiertem Denken in engem Zusammenhang zu der Neigung, mediale Falschinformationen anzunehmen. Während sich in einschlägigen Studien keine geschlechtsspezifischen Unterschiede hinsichtlich des Teilens von Falschinformationen ausmachen ließen, konnte gezeigt werden, dass insbesondere „Personen im Alter von 65 Jahren und älter“ Fake News bis zu „sieben Mal häufiger als Personen im Alter von 18 bis 29 Jahren“ teilen, was sich unter anderem mit der fehlenden Kompetenz älterer Menschen im Umgang mit digitalen Medien erklären lässt und insofern auch ein Gerechtigkeitsproblem darstellt²³⁰. In der Forschungsliteratur finden sich – über solche allgemein psychologischen Befunde hinausgehend – weiterhin noch eine Reihe spezifischer Mechanismen der Meinungsverzerrung im Cyberspace, die mit der Entstehung und Weitergabe von Fake News, aber auch der Ausbreitung radikaler Ideologien und Denkmuster in Verbindung stehen und somit im Allgemeinen dem moralischen Wert der Bildung und Aufrechterhaltung eines umfassenden, mündigen Standpunktes entgegenstehen. Mit den Ausdrücken ‚Filterblase‘ und ‚Echokammer‘ sollen im Folgenden zwei dieser Phänomene diskutiert werden.

Der Begriff der *Filterblase* lässt sich auf das gleichnamige Werk des Internetaktivisten Eli Pariser zurückzuführen und bezeichnet einen Effekt der Personalisierung, der sich aus einem generellen Strukturmerkmal zahlreicher Online-Dienste ergibt²³¹: Führende Websites wie etwa Google, Facebook, TikTok oder YouTube nutzen komplexe Algorithmen, um das

²²⁷ Sinders, Caroline: „Ethische Systementwicklung im Zeitalter emotionaler Schadsoftware. Fake News, maschinelles Lernen und die Erzeugung von Transparenz in einer Zeit des Misstrauens in großen Netzwerken“, in: Otto, Philipp; Gräf, Eike (Hg.): *3THICS. Die Ethik der digitalen Zeit*. Berlin: iRights Media 2017, 57.

²²⁸ Ebd., 58-59.

²²⁹ Appel, Markus; Doser, Nicole: „Fake News“, in: Appel, Markus (Hg.): *Die Psychologie des Postfaktischen: Über Fake News, ‚Lügenpresse‘, Clickbait & Co.* Wiesbaden: Springer 2020, 16-18.

²³⁰ Ebd., 18.

²³¹ Pariser, Eli: *Filter Bubble. Wie wir im Internet entmündigt werden*. Übersetzt von Ursula Held. München: Carl Hanser 2012.

Suchverhalten ihrer NutzerInnen zu analysieren und daraus maßgeschneiderte ‚Vorschläge‘ bzw. Sequenzen von Suchergebnissen bereitstellen zu können sowie uninteressante Informationen ‚auszufiltern‘, mit dem Resultat, dass Personen zunehmend in der Feedbackschleife ihrer eigenen virtuellen Präferenzen gefangen sind: „Ihr Computerbildschirm wird immer mehr zu einem einseitigen Spiegel, der Ihre persönlichen Interessen reflektiert, während algorithmische Beobachter kontrollieren, auf was Sie klicken.“²³² Dem praktischen Nutzen dieser Struktur, der vor allem in einer Ökonomisierung der digitalen Informationsflut liegt, stehen dem Autor zufolge die potenziell negativen Effekte entgegen, die sich aus der Homogenisierung gesellschaftspolitischer Blickpunkte für eine wesentlich auf Pluralität und Austausch basierende Demokratie ergeben²³³. Besonders schwer wiegt dabei der Umstand, dass sich Personen stets ‚alleine‘ in ihrer Filterblase befinden während diese selbst quasi unsichtbar bleibt, und dass sich individuelle MedienrezipientInnen nicht – wie etwa bei der Auswahl bestimmter Fernsehkanäle oder Printmedien – aktiv für die informationelle Vorselektion entscheiden²³⁴. Daraus ergeben sich ethisch problematische Folgen sowohl auf kultureller als auch auf individueller Ebene, insofern die „Autopropaganda“ unseres technologisch vereinheitlichten Informationsuniversums es uns widrigsten Falls nicht mehr erlaubt, abweichende Sichtweisen kennenzulernen oder „komplexe und unangenehme Themen“ überhaupt wahrzunehmen.²³⁵

Mit dem Konzept der Echokammer nimmt der Rechtswissenschaftler Cass Sunstein eine etwas andere Akzentuierung vor, indem er darauf hinweist, dass NutzerInnen virtueller Kommunikationsgemeinschaften auch unabhängig von algorithmischer Vorselektion dazu neigen, sich in ihren vorgefassten Meinungen zu bestätigen, umgekehrt aber abweichende Meinungen zu exkludieren oder zu unterdrücken: „Das vorliegende Problem ergibt sich aus der Genese separierter SprecherInnengemeinschaften, deren Mitglieder hauptsächlich miteinander kommunizieren und nur mehr einander zuhören. [...] Wenn Gesellschaften auf diese Weise fragmentiert werden, tendieren die unterschiedlichen Gruppen dazu sich auf eine Art und Weise zu polarisieren, die Extremismus, Hass und sogar Gewalt hervorbringt.“²³⁶. Moderne Informationstechnologien haben die Möglichkeit einzelner Personen, sich von abweichenden Meinungen abzuschirmen und quasi nur mehr Echos ihrer eigenen ‚Stimme‘ zu hören, in dramatischem Maße erhöht, mit dem Resultat der Entstehung sogenannter *Cyberkaskaden*, i.e. „Prozessen des Informationsaustausches, in denen eine bestimmte Tatsache oder Sichtweise

²³² Pariser: *Filter Bubble*, 11.

²³³ Vgl. Ebd., 13.

²³⁴ Vgl. Ebd., 17-18.

²³⁵ Vgl. Ebd., 22-26.

²³⁶ Sunstein, Cass R.: *Republic.com 2.0. Princeton*. Princeton University Press 2007, 44 (Übersetzung P.T.).

Verbreitung findet, einfach weil so viele Personen daran glauben.“²³⁷ Ausgehend von dieser Konzeption ließe sich insbesondere die Tendenz zur Radikalisierung in digitalen Diskussionsforen und Kommentarbereichen bis hin zur Verbreitung von Verschwörungstheorien und Hate Speech besser verstehen. Jan Rau und Sebastian Stier verknüpfen das Modell der Echokammern des Weiteren mit Leon Festingers Konzept der „kognitiven Dissonanz“, wonach Personen generell bestrebt sind, unangenehme Emotionen als Folge abweichender oder „widersprüchlicher Kognitionen“ zu vermeiden, sowie dem sozialpsychologischen Konstrukt der „Homophilie“, i.e. der Tendenz, sich mit Menschen gleicher Grundhaltung zu verbinden²³⁸. Derartige Effekte hegen insbesondere im Kontext virtueller Vernetzung ein gewisses Potenzial zur Unterhöhlung demokratischer Öffentlichkeit, wengleich die Autoren empirischer Befunde zur These der Echokammer im Allgemeinen als ambivalent einschätzen.

4.2. Privatheit 2.0? Datenschutz und neue Öffentlichkeiten im Cyberspace

Die Frage der Informationsorganisation im digitalen Raum wird in ganz besonderem Maße dort relevant, wo sie personenbezogene Daten betrifft. Wie bereits aufgezeigt wurde, produziert die Aktivität von NutzerInnen im Cyberspace unwillkürlich eine Masse an Datenmaterial bezüglich individueller Interessen und Präferenzen, sei es bei Interaktion und Selbstdarstellung in sozialen Netzwerken, der Verwendung von Online-Suchmaschinen oder auch beim digitalen Einkauf²³⁹. Ein aufsehenerregendes Fallbeispiel, anhand dem die datenschutzrechtliche Problematik digitaler Technologien illustriert werden kann, bildet der Skandal rund um die Kinderpuppe *My Friend Cayla*²⁴⁰: Die Puppe des Spielzeugherstellers Genesis verfügt über eine aktive Internetschnittstelle, die es Kindern erlaubt, Cayla Fragen zu stellen und darauf Antworten zu erhalten. Eine norwegische Verbraucherschutzbehörde konnte jedoch feststellen, dass die so generierten Spracheingaben vom Vertreiber gespeichert und zu Werbezwecken genutzt wurden, während die Puppe selbst nur sehr unzureichend gegen Hacking geschützt ist und somit als potenzielles Spionagewerkzeug zweckentfremdet werden könnte.

²³⁷ Sunstein: *Republic.com*, 44 (Übersetzung P.T.).

²³⁸ Vgl. Rau, Jan P.; Stier, Sebastian: „Die Echokammer-Hypothese: Fragmentierung der Öffentlichkeit und politische Polarisierung durch digitale Medien?“, in: *Zeitschrift für Vergleichende Politikwissenschaften* 13, 403-404.

²³⁹ Vgl. Grimm, Petra: „Privatheit – ein digitales Schutzgut?“, in: Grimm, Petra; Keber, Tobias O.; Zöllner, Oliver (Hg.): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten*. 2., durchgesehene Aufl. Stuttgart: Reclam 2020, 27.

²⁴⁰ Vgl. Kühl, Eike: „Vernichten Sie diese Puppe“, in: *Die Zeit Online* https://www.zeit.de/digital/datenschutz/2017-02/my-friend-cayla-puppe-spion-bundesnetzagentur?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F, letzte Aktualisierung 17.02.2017 (Zugriff 13.01.2022).

Aus dem technologischen Wandel im Zusammenhang mit der fortschreitenden Digitalisierung ergeben sich somit eine ganze Reihe ethischer Herausforderungen in Bezug auf die Wahrung des zentralen Wertes der *Privatheit*. Datensammlung im Cyberspace und darüber hinaus erfolgt dabei in einer Reihe von Bereichen und Kontexten sowie mithilfe diverser Technologien, die sich in Anlehnung an Petra Grimm gemäß folgendem Schema in eine strukturelle Ordnung bringen lassen:

Öffentlicher Raum	Privater Raum	Kommunikation, Information, Konsum
Videüberwachung	Smart Home (intelligentes Wohnen)	Soziale Medien (Facebook, Instagram, Twitter)
Gesichtserkennung	Fitnessarmbänder	Instant Messenger (WhatsApp)
Fingerprinting	Schlaf-Apps	Suchmaschinen (Google)
Kreditkarten, Payback-Karten	Smart-Clothes (vernetzte Kleidung)	Apps
Flugdaten	Automatisiertes Fahren	Online Shopping (Amazon, Zalando)
Navigationsgerät	Sprachassistenten (Alexa)	
Handy/Tablet	Kinderspielzeug (Cayla, Hello Barbie)	

Abbildung 2: Datensammler, die zur Überwachung eingesetzt werden²⁴¹.

Als ethisch problematisch sieht die Autorin dabei die bereits erwähnte Praxis des Microtargeting mittels vorgefertigter Persönlichkeitsprofile („Digital Doubles“), sowie allen voran die *Intransparenz* des Prozesses der Datensammlung und -analyse selbst, die sich aus der konstitutiven „Informationsasymmetrie zwischen Nutzer und Datensammler“ ergibt und auch darin besteht, dass Daten aufgrund von Formeln und Algorithmen „interpretiert“ werden, die sich generell dem Zugriff und Verständnis der betroffenen Personen entziehen²⁴² – ein Faktum, das generell auf eine ethisch problematische *Machtasymmetrie* im digitalen Raum hinweist. Indem NutzerInnen mitsamt ihrer ganzen Personalität in eine starre Logik der kapitalistischen Absatzsteigerung eingebunden werden, verletzt die Praxis der digitalen Datensammlung zudem die Würde des Menschen im Sinne Kants, die gebietet, Personen als Selbstzweck zu achten und sie nicht unter ökonomischen Gesichtspunkten zu instrumentalisieren²⁴³. Die Uneinsichtigkeit des Prozesses der Datensammlung wirkt dabei jedoch auch matrizenhaft auf das reale Verhalten der NutzerInnen zurück. Da ihnen die Einsicht fehlt, wie und zu welchem Zweck ihre Daten im Internet verwendet werden, verfallen viele Personen auf eine Strategie, die Grimm als *Chilling Effect* bezeichnet: „Damit ist ein vorausseilendes, selbstbeschränkendes Handeln aus Angst vor möglichen Folgen gemeint.“²⁴⁴ Menschen würden so mehr und mehr dazu neigen, ihr eigenes

²⁴¹ Grimm: „Privatheit“, 28-29.

²⁴² Ebd., 29.

²⁴³ Ebd.; siehe auch Kant, Immanuel: *GMS* 434-436.

²⁴⁴ Ebd., 39.

Verhalten einzuschränken und an vorgefassten Normen anzupassen, was sich über lang oder kurz negativ auf die grundlegenden Werte „Meinungsfreiheit, Integrität und Authentizität“ auswirken würde²⁴⁵.

Von dem Thema Privatheit im digitalen Raum werden demnach unmittelbar ethische Fragen bezüglich Selbstbestimmung und personaler Integrität tangiert. Dass die beiden Bereiche *öffentlich* und *privat* jedoch in ihrer Unterscheidung selbst als kontingent aufzufassen und einem historisch-kulturellem Wandel unterworfen sind, zeigt Raymond Geuss in seiner genealogischen Betrachtung des modernen liberalen Privatheitsbegriffs²⁴⁶. In Anlehnung an Anekdoten über die vulgäre Selbstzurschaustellung des kynischen Philosoph Diogenes von Sinope arbeitet der Autor ein Verständnis von Öffentlichkeit als allen gleichermaßen zugänglicher Raum heraus, in dem das „Prinzip der Nichtbeachtbarkeit“ gilt, also die Forderung an das Individuum, keine Aufmerksamkeit durch Tätigkeiten auf sich zu ziehen, die umgekehrt im Bereich des Privaten (Familie, Freunde) gestattet sind²⁴⁷. Ausgehend von der römischen *res publica* zeigt Geuss dagegen ein Konzept von Öffentlichkeit als „Bereich von Dingen, die einen jeden angehen oder betreffen“ auf, deren Gegensatz im Privaten als Exklusion bzw. Beraubung (‘privatio’) von der Mitbestimmung an öffentlichen Belangen zu verstehen ist²⁴⁸. Auf Augustinus verweisend beschreibt der Autor letztlich eine Vorstellung von Privatheit als Innerlichkeit geistiger und affektiver Zustände, zu denen wir „einen Zugang [haben], über den kein anderer Mensch verfügt“ und der so einen letzten, unzugänglichen Ort des Rückzuges bietet²⁴⁹. In keinem der analysierten Kontexte gelte die Unterteilung von öffentlich und privat jedoch absolut – erst das liberale Bürgertum des 18. Jahrhunderts habe im Streben nach wirtschaftlicher Souveränität jenseits von staatlichem Paternalismus sowie als Resultat konkurrenzbedingter Desolidarisierung die heutige, starke Vorstellung einer „Privatsphäre“ begründet²⁵⁰. Die Schlussfolgerung des Autors, dass es sich bei der Unterscheidung von öffentlich und privat um „ein verworrenes Gemisch sehr unterschiedlicher begrifflicher Reaktionen auf *verschiedene* Probleme und Fragen der Menschen“ handle und insofern die Verteidigung der Sphäre des Privaten „das höchst beschränkte Problem eines bestimmten Gesellschaftstyps“ bilde²⁵¹, kann als Ausgangspunkt für eine kritische Betrachtung des sozio-kulturellen Wandels im Privatheitsverständnis digitaler Kulturen dienen.

²⁴⁵ Grimm: „Privatheit“, 39.

²⁴⁶ Vgl. Geuss, Raymond: *Privatheit. Eine Genealogie*. Aus dem Englischen von Karin Wördemann. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2013, 17-21.

²⁴⁷ Ebd., 55.

²⁴⁸ Ebd., 76.

²⁴⁹ Ebd., 93.

²⁵⁰ Vgl. Ebd., 108-102; siehe auch Grimm: „Privatheit“, 30.

²⁵¹ Ebd., 133-135.

In diesem Zusammenhang spricht etwa Thilo Hagendorff von einer Tendenz zeitgenössischer Diskurse, im Sinne einer *Privatheit 2.0* oder *Post-Privacy* das Konzept der Privatheit im digitalen Zeitalter prinzipiell als veraltet anzusehen und stattdessen den Wert einer vorbehaltlosen Öffentlichkeit zu proklamieren²⁵². Angesichts der Einführung neuer „Verbreitungsmedien“ wie der Schrift, der Photographie, dem Fernsehen oder auch dem Buchdruck lassen sich historisch stets gesellschaftliche Ängste vor „informationelle[m] Kontrollverlust“ beobachten, während dieser jenseits des soziopolitischen Diskurses gerade durch Faktoren wie staatliche Überwachung, die wirtschaftlichen Interessen von Konzernen an der Erzeugung personenbezogener Daten, technologischer Entwicklungen im Bereich der algorithmengestützten Datenanalyse und des maschinellen Lernens, sowie der „unzureichenden Medienkompetenz“ auf Seiten zahlreicher NutzerInnen, unaufhörlich forciert werde²⁵³. Angesichts dieser Aporie erscheint das „Streben nach dem Erhalt gewohnter Privatheits- und Datenschutzniveaus“ zunehmend als müßig, weshalb es dem Autor zufolge vielmehr von Nöten sei, den zunehmenden Kontrollverlust auf individueller Seite zu antizipieren und „diesbezüglich eine Resilienz“ aufzubauen²⁵⁴. Privatheit – zumindest in den ersten beiden von Geuss herausgearbeiteten Bedeutungen – müsste aufgegeben werden zu Gunsten einer „Art stoische[r] Gleichgültigkeit“ darüber, „ob jemand in das eigene Email-Postfach eindringt, ob Geheimdienste und Unternehmen das Klickverhalten auf sozialen Netzwerken auswerten, ob Hacker das eigene Smartphone als Wanze missbrauchen oder ob das eigene Verhalten von Videokameras aufgezeichnet wird.“

Wo innerhalb spezifischer Gesellschaften die Grenze zwischen öffentlicher und privater Sphäre gezogen wird, ist so immer einem gewissen Grad an historisch-kultureller Variabilität unterworfen und hängt nicht zuletzt von den sozioökonomischen Grundbedingungen dieser Gesellschaften ab. So teilen heutige NutzerInnen teils freimütig persönliche Gefühle und Überzeugungen auf YouTube, oder gewähren einer breiten Medienöffentlichkeit in der Hoffnung auf ‚Clicks‘ und ‚Likes‘ die Anteilnahme an höchst privaten Ereignissen²⁵⁵ – die rigide Abgeschlossenheit des bürgerlichen Hauses erscheint mehr und mehr in die informationelle Offenheit des globalen Dorfes aufgehoben. Wenngleich sich aber das moderne,

²⁵² Vgl. Hagendorff, Thilo: „Post-Privacy oder der Verlust der Informationskontrolle“, in: Behrendt, Hauke; Loh, Wulf; Matzner, Tobias; Misselhorn, Catrin (Hg.): *Privatsphäre 4.0. Eine Neuverortung des Privaten im Zeitalter der Digitalisierung*. Stuttgart: Metzler 2019, 91.

²⁵³ Ebd., 94-98.

²⁵⁴ Ebd., 100-101.

²⁵⁵ Als Beispiel sei folgende Episode aus einem Videoblog angeführt, in dem von einem Paar werdender Eltern minutiös die Geburt ihres Kindes für mehr als 422000 AbonnentInnen dokumentiert wird: Brianna K: „OFFICIAL BIRTH VLOG - RAW + REAL LABOR + DELIVERY OF BABY! NATURAL BIRTH“, in: *YouTube* <https://www.youtube.com/watch?v=4FpMt06sYDY>, letzte Aktualisierung 22.11.2020 (Zugriff 15.01.2020).

liberale Privatheitsverständnis als Auslaufmodell erweisen könnte, erscheint ein prinzipieller Dualismus zwischen Privatem und Öffentlichem als Rückzugsort dennoch letztlich als ein Wert, den es zu wahren gilt²⁵⁶. Der Umstand, dass sich die Sicherung einer Sphäre der Privatheit in Zeiten digitaler Medien zunehmend schwieriger Gestaltet, versetzt Personen insbesondere im entwicklungspsychologisch sensiblen Alter der Kindheit und Jugend in eine prekäre Situation, wie bereits Hannah Arendt in ihren Ausführungen zur Krise der Erziehung in der Moderne anmerkt: „Je mehr die moderne Gesellschaft den Unterschied zwischen Privat und Öffentlich [...] abschafft, je mehr sie also zwischen Privat und Öffentlich eine gesellschaftliche Sphäre einschiebt, in welcher das Private öffentlich und das Öffentliche privatisiert wird, desto schwerer macht sie es ihren Kindern, die von Natur die Geborgenheit des Verborgenen und Privaten brachen, um ungestört heranzuwachsen.“²⁵⁷

Persönlichkeitsbildung ist demnach auf individuelle Freiräume angewiesen, die durch den ubiquitären Charakter digitaler Kommunikationstechnologien mehr und mehr eingeengt werden. Dabei muss jedoch der Versuchung widerstanden werden, auf naive Weise herkömmliche Mechanismen der Informationskontrolle in den Bereich des Digitalen übertragen zu wollen. Strategien zur Sicherung der Privatheit im digitalen Raum können dabei einerseits auf *allgemeiner*, andererseits aber auch auf *individueller* Ebene erfolgen. Giovanni Butarelli fordert im Hinblick auf die allgemeine Dimension der Gestaltung von Datenschutz im Cyberspace einerseits, das gängige Verständnis von freier *Einwilligung* zu überdenken²⁵⁸: Personen, die die Zustimmung zur Verwendung ihrer Daten im Internet zumeist durch das Akzeptieren der Geschäftsbedingungen diverser Online-Dienste sowie sogenannter *Cookies* auf einzelnen Websites geben sehen sich in diesem Zusammenhang mit einer restriktiven Entweder-Oder Situation konfrontiert, wobei sie jedoch zumeist „keine Vorstellung von den Datenverarbeitungsvorgängen, in die sie oder er einwilligt“, hätten²⁵⁹. Angesichts der Inkongruenz zwischen den „Vorteile[n] des Dienstes“ bei gleichzeitiger „Abwesenheit realer Alternativen“ und der Unsichtbarkeit der damit verbundenen informationellen Kosten könne, so der Autor, schlechterdings nicht von freier Einwilligung gesprochen werden²⁶⁰. Weiters weist Butarelli auf die Notwendigkeit hin, die „unbewussten sozialen Voreingenommenheiten“ zu reflektieren, die sich auch in vermeintlich neutralen Algorithmen zur Datenanalyse

²⁵⁶ Vgl. Grimm: „Privatheit“, 31-26.

²⁵⁷ Arendt, Hannah: „Die Krise in der Erziehung“, in: Ludz, Ursula (Hg.): *Zwischen Vergangenheit und Zukunft. Übungen im politischen Denken I*. München: Piper 2016, 269.

²⁵⁸ Vgl. Butarelli, Giovanni: „Datenschutz und Ethik“, in: Otto, Philipp; Gräf, Eike (Hg.): *3THICS. Die Ethik der digitalen Zeit*. Berlin: iRights Media 2017, 219.

²⁵⁹ Ebd.

²⁶⁰ Ebd.

widerspiegeln, und die so gleichsam bestehende Formen der *Diskriminierung* reproduzieren und verstärken könnten²⁶¹. Als Fallbeispiel sei in diesem Zusammenhang die mittlerweile eingestellte Rekrutierungssoftware *AMZN.O* des Online-Versandhändlers Amazon angeführt²⁶²: Beim Einsatz des lernfähigen Algorithmus wurde deutlich, dass weibliche Bewerberinnen vom System prinzipiell schlechter bewertet wurden als männliche. Als Grund dafür könnte später die Tatsache festgestellt werden, dass die Software ihre Bewertungskriterien anhand der Daten früherer BewerberInnen ‚gelernt‘ hatte, in denen Männer faktisch zumeist besser abgeschnitten hatten als Frauen. Die so bereits etablierten Strukturen der Diskriminierung waren demnach von dem vermeintlich neutralen Algorithmus übernommen und reproduziert worden.

Als Beispiel für die Möglichkeit datenschutzorientierter Handlungsmöglichkeiten auf individueller Ebene können zuletzt die von Funiok konzipierten wertorientierten Strategien zum Schutz der Privatheit in sozialen Netzwerken angeführt werden²⁶³. In seiner individualethischen Dimension ruht der Ansatz auf einer umfassender *Bewusstseinsbildung* als zentraler Säule. Insbesondere unter Jugendlichen sind die ethisch problematischen Aspekte der Datennutzung durch Online-Anbieter sowie die Gefahren des Datenmissbrauchs durch andere NutzerInnen, etwa für diverse Formen des Cyberbullying, oft nicht hinreichend bekannt²⁶⁴. Vor diesem Hintergrund gilt es zunächst vor allem, unter jugendlichen NutzerInnen Aufklärung über die prekäre Situation sensibler Daten im Cyberspace zu betreiben: „Ich muss mir klar sein: Ich verliere jedes Mal die Kontrolle über meine Daten, sobald ich sie ins Netz stelle. Vorsicht ist der beste Schutz. Die totale Abstinenz ist auch keine Lösung; denn Freunde von mir stellen Dinge ein, die auch etwas über mich aussagen.“²⁶⁵

Vor diesem Hintergrund schlägt Funiok eine Reihe von Strategien zum aktiven Selbstschutz insbesondere in sozialen Medien vor: Zunächst sollten sich NutzerInnen bewusst mit den „Privacy-Einstellungen“ diverser Netzanbieter auseinandersetzen und sie gegebenenfalls anpassen, da sich diese standardmäßig zumeist auf der niedrigsten Stufe

²⁶¹ Butarelli: „Datenschutz und Ethik“, 221.

²⁶² Vgl. Dastin, Jeffrey: „Amazon scraps secret AI recruiting tool that showed bias against women“, in: *Reuters* <https://www.reuters.com/article/us-amazon-com-jobs-automation-insight-idUSKCN1MK08G>, letzte Aktualisierung 11.10.2018 (Zugriff 15.01.2022).

²⁶³ Vgl. Funiok, Rüdiger: „Wertorientierte Strategien zum Schutz der Privatheit in sozialen Netzwerken“, in: Grimm, Petra; Zöllner, Oliver (Hg.): *Schöne neue Kommunikationswelt oder Ende der Privatheit?* Stuttgart: Franz Steiner Verlag 2012, 97-118.

²⁶⁴ Vgl. Ebd., 109.

²⁶⁵ ZDFzoom: „Hilfe, ich bin nackt!“, in: *ZDF Online* <http://www.zdf.de/ZDFmediathek/beitrag/video/1359994/ZDFzoom-Hilfe%252C-ich-bin-nackt%2521?bc=sts;st;kua1315152#/beitrag/video/1359994/ZDFzoom-Hilfe%2C-ich-bin-nackt!> letzte Aktualisierung 15.06.2011 (Zugriff 02.08.2012). zit. in: Funiok: „Wertorientierte Strategien“, 109.

befinden²⁶⁶. Darüber hinaus schlägt der Autor die „bewusste Selbstbeschränkung bei der Preisgabe von persönlichen Informationen“ im digitalen Raum vor, wodurch wenigstens bedingt Informationskontrolle auf der vertikalen Ebene längerfristiger Datensammlung geübt werden könne²⁶⁷. Dabei sollten sich NutzerInnen an einer (zweckentfremdeten) Version des kantischen Universalisierungstestes orientieren und bezüglich der Weitergabe von Daten im Internet fragen: „Kann ich wollen, dass das auch nicht intendierte Leser, ja (irgendwann einmal) die ganze Welt erfährt?“²⁶⁸. Besonders effektiv ist die Einführung wertorientierter Strategien insbesondere dann, wenn sie nicht von außen an die Jugendlichen herangetragen, sondern im Sinne eines „Peer-to-Peer“ Ansatzes von jugendlichen NutzerInnen selbst interaktiv erstellt werden – eine Herangehensweise, bei der insbesondere auch der Dialog zwischen den Generationen eine wesentliche Rolle spielt²⁶⁹.

5. Jenseits des Menschen? Digitaler Postanthropozentrismus

5.1. Trans-human: Ubiquitous Computing, Enhancement und Mind-Extension

Die Geltung virtueller Identitäten, die sich auf komplexe Weise mit dem Selbstbild ihrer AutorInnen verschränken, immersive VR-gestützte Videospiele, die in ihrem Detailgrad und Affektionspotenzial die Wirklichkeit bei weitem übersteigen, sowie auf der Basis moderner Datenverarbeitungsmechanismen generierte Personensimulationen – all das deutet bereits hin auf eine Aufhebung der Dialektik des Hyperrealen in eine integrale Realität grenzenloser Verfügbarkeit und Transparenz. Das schöpferische Potenzial digitaler Technologien erweist sich dabei allen voran als spekulativer Horizont, vor dem eine radikale Transformation menschlicher Wirklichkeiten und Potenziale denk- und umsetzbar wird. Zur Beschreibung der neuen, integrativen Wirklichkeit des Digitalen verwendet Luciano Floridi das Konzept der *Infosphäre*: Diese „beinhaltet [...] die gesamte informationelle Umwelt, die von sämtlichen informationellen Entitäten, ihren Eigenschaften, Interaktionen, Prozessen und Wechselbeziehungen gebildet wird“ und insofern noch über den Begriff des Cyberspace hinausgeht, als sie auch „den Offline- und den analogen Informationsraum mitumgreift“²⁷⁰. Möglich wird die umfassende Integration von Wirklichkeit dadurch, dass die moderne Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) zunehmend die Schnittstellen zwischen NutzerInnen und Technologien sowie zwischen verschiedenen Technologien selbst unsichtbar

²⁶⁶ Funiok: „Wertorientierte Strategien“, 110.

²⁶⁷ Ebd.

²⁶⁸ Ebd., 111; siehe auch Kant, Immanuel: *GMS*, 402-404.

²⁶⁹ Ebd. 111-112.

²⁷⁰ Floridi: *Die 4. Revolution*, 64.

macht und so die „*informationelle Reibung*“ im medialen Datenaustausch schrittweise abbaut²⁷¹. Personen können vermittels spezieller Interfaces (bis hin zu neuronalen Schnittstellen) direkt und scheinbar unvermittelt auf relevante Informationen aus der Umwelt zugreifen – „[d]ie digitale Onlinewelt weitet sich in die analoge Offlinewelt hinein aus und verschmilzt mit ihr“²⁷². Im resultierenden *onlife* – als konsequenter Fortführung des *always on* – würde die informationelle Kontrolle über die menschliche Umwelt stets reibungslos und in Echtzeit funktionieren. Mit der letztendlichen Aufhebung des materiellen Substrats der modernen IKTs (etwa im Cloud Computing) geht Floridi zufolge auch ein fundamentaler Wandel im Realitätsprinzip einher: „Die Infosphäre wird keine virtuelle Umgebung sein, der eine genuin ‚materielle‘ Welt als Träger zugrunde liegt. Vielmehr wird die Welt selbst zunehmend informationell verstanden, als Ausdruck der Infosphäre.“²⁷³ Existieren bedeutet dann vor allem interagieren, es existiert das, was im Rahmen der integralen Realität den informationellen Zugriff auf sich erlaubt.

Entsprechende technologische Visionen kursieren insbesondere unter dem Konzept des *ubiquitous computing*, worunter im Anschluss an den US-amerikanischen Informatiker Mark Weiser „eine mobile, jederzeit und an jedem Ort mögliche Nutzung von örtlichen und nicht ortsgebundenen Informationen ohne die beschwerliche Begleitung der Hardware“ verstanden werden kann²⁷⁴. Als technologische Vision besteht sein Ziel insbesondere in der umfassenden Integration von Mensch und Computer, die informationelle Daten in der Form einer *erweiterten* oder *augmentierten Realität* („*augmented reality*“) unabhängig von der Limitation materieller Interfaces immer und überall zugänglich machen würde²⁷⁵. Als Instrument dazu soll die Verbindung mittels „über Funk vernetzte[r] RFID-Chips, Mikroprozessoren oder Kleinstcomputern“ sowie Datenbrillen oder anderer Formen integrierter Displays dienen, während die Hardware durch Miniaturisierung schrittweise unsichtbar wird und den (scheinbar) unvermittelten Austausch mit Informationsangeboten in der unmittelbaren Umgebung erlaubt²⁷⁶. Unterstützt wird die Integration durch künstlich intelligente „[v]irtuelle Agenten“, die „für uns Organisationsleistungen erbringen und uns frei machen für wichtigere Dinge“²⁷⁷. Mit dem visionären Anspruch des *ubiquitous computing* verbindet sich demnach die Vorstellung einer allgegenwärtigen Durchdringung unserer Lebenswelt durch die digitalen Systeme

²⁷¹ Floridi: *Die 4. Revolution*, 65.

²⁷² Ebd., 67.

²⁷³ Ebd., 75.

²⁷⁴ Wieglerling, Klaus: *Philosophie intelligenter Welten*. München: Wilhelm Fink 2011, 19-20; siehe auch Weiser, Mark: „The computer for the 21st century“, in: *Scientific American* 265 (3), 1991, 94-104.

²⁷⁵ Ebd., 20.

²⁷⁶ Vgl. Ebd.

²⁷⁷ Ebd., 21.

(„pervasive computing“ bzw. „ambient intelligence“), eine nahtlose Verschmelzung von physischer und virtueller Realität, in der beide Pole der Disjunktion gleichsam zum Verschwinden gebracht werden²⁷⁸. Weiser bringt diese Vision in seinem 1991 publizierten programmatischen Artikel *The computer for the 21st century* folgendermaßen auf den Punkt: „Die tiefgreifendsten Technologien sind jene, die verschwinden. Sie verflechten sich mit dem Gewebe unseres alltäglichen Lebens, bis sie von ihm nicht mehr zu unterscheiden sind.“²⁷⁹

Eine grundlegende ethische Problematik des ubiquitous computing sieht Klaus Wieglerling in dem damit einhergehenden „Widerständigkeitsverlust“ menschlicher Wirklichkeiten, die sich aus dem „zunehmenden Verschwinden der Schnittstelle zwischen medialer und nichtmedialer Welt ergibt“²⁸⁰. Die ubiquitäre Verfügbarkeit käme dabei dem Autor zufolge quasi einer Regression in den Entwicklungsstand eines Kleinkindes gleich, wodurch der moralische Wert einer umfassenden Persönlichkeitsbildung schlechterdings ausgehöhlt werde. Die Allgegenwart praxisrelevanter Informationen würde zwar zu einer massiven Erweiterung menschlicher Handlungsspielräume führen, gleichzeitig aber auch unsere innerweltlichen Bezüge mehr und mehr unter dem Aspekt der Nutzbarkeit und Effizienz erscheinen lassen²⁸¹. Diese Form der Verdinglichung, so die Ansicht Wieglerlings u.a., drohe dabei jedoch unmittelbar in die Selbstunterwerfung des Menschen im technologisch-ökonomischen Prozess umzuschlagen: „Der Mensch soll nicht mehr als sozial interagierendes Wesen vorkommen, sondern sich im Arbeitsprozess in ein weitgehend entsozialisiertes, aber hochgradig effizient und rational agierendes Wesen verwandeln. [...] Die Vorstufe der Substitution des arbeitenden Menschen ist offenbar die Substitution solcher gemeinschaftlicher Strukturen durch Technologie.“²⁸² In jedem Fall verbindet sich damit eine zunehmende Entsolidarisierung, in der zwischenmenschliche Werte wie Hilfsbereitschaft und Fürsorge mehr und mehr erodieren²⁸³. In der zunehmenden Widerstandslosigkeit, mit der uns die Gegenstände unserer alltäglichen Vollzüge begegnen, verkürzt sich die Herausbildung „personale[r] Identität“ hin zum bloßen Nutzerstereotyp, während uns die „virtualisierte Wahrnehmung“ in eine Relation der Distanzlosigkeit zu den Sachen eintreten lässt – mit dem Resultat einer

²⁷⁸ Wieglerling: *Philosophie intelligenter Welten*, 22.

²⁷⁹ Weiser: „Computer“, 94.

²⁸⁰ Ebd., 26.

²⁸¹ Vgl. Ebd., 27

²⁸² Wieglerling, Klaus; Heesen, Jessica; Siemoneit, Oliver; Hubig, Christoph: „Ubiquitäre Computer – Singulärer Mensch“, in: Klumpp, Dieter; Kubicek, Herbert; Roßnagel, Alexander, Schulz, Wolfgang (Hg.): *Informationelles Vertrauen für die Informationsgesellschaft*. Berlin: Springer 2008, 73.

²⁸³ Ebd., 75.

umfassenden „Entkontextualisierung“, die den menschlichen Weltbezug auf eine quasi standpunktlose Verwertungslogik reduziert²⁸⁴.

Ethisch positiv zu bewertende Aspekte des ubiquitous computing bzw. der augmented reality sieht Wiegerling insbesondere im Kontext prekärer Notfalls- und Hilfssituationen, etwa indem NotfallsanitäterInnen anhand digitaler Krankenakten die Unverträglichkeit eines oder einer Verunglückten gegenüber Injektionen überprüfen könnten, oder bei der Lokalisation von Personen während einer Evakuierungsaktion²⁸⁵. Um die Wahrung grundlegender Werte im Kontext der umfassenden virtuellen Integration zu bewahren, schlägt der Autor eine Reihe ethischer Maximen für die Entwicklung ubiquitärer Systeme vor²⁸⁶:

1. „Die Sichtbarkeit der Schnittstelle muss erhalten bleiben.“
2. „Die Kontrolle des Systems und der Eingriff in das System sowie der Informationsangebote muss jederzeit möglich sein.“
3. „Die Möglichkeit der Privatsphäre als Sphäre absoluter Selbstbestimmung, zu der auch die Möglichkeit der medialen Absenz bzw. der Zugriffsverweigerung gehören, muss jederzeit gewährleistet werden können.“
4. „Die Technologie muss neue Handlungsmöglichkeiten eröffnen können.“

Am Beispiel des ubiquitous computing bestätigt sich die Vermutung Baudrillards, wonach die umfassende Integration von Realität letztendlich auf Verfügbarkeit und Kontrolle ausgerichtet ist. Die Auflösung ontologischer Dualismen macht dabei auch vor dem Menschen selbst nicht halt, der sich im Streben nach Selbstopтимierung sukzessive an seine technologischen Produkte angleicht – und diese umgekehrt an sich selbst. Koert van Mensvoort versteht in diesem Sinne den oft kritisch verwendeten Begriff der *Anthropomorphisierung*, i.e. der bewussten oder unbewussten Vermenschlichung, sowohl in die Richtung der Artefakte als auch in die Richtung des Menschen. Die Übertragung menschlicher Eigenschaften auf das Produkt – sei es strukturell im Sinne „sichbare[r] äußerliche[r] Ähnlichkeiten“, sei es auf charakterlicher Ebene der „Zurschaustellung menschlicher Eigenschaften oder Gewohnheiten“ – müsse dabei als eine fundamentale Tendenz in der menschlichen Natur aufgefasst werden²⁸⁷. Die Anthropomorphisierung birgt in diesem Zusammenhang „sowohl Vorteile als auch Gefahren“, insofern sie einerseits die Interaktion mit der Technologie reibungsloser gestalten, andererseits bei falscher Anwendung auch unverhältnismäßige Ablehnung hervorrufen könnte („uncanny valley“)²⁸⁸. Dem ließe sich noch die Vermutung hinzufügen, dass ein charakterlich

²⁸⁴ Wiegerling u.a.: „Ubiquitäre Computer“, 76-77.

²⁸⁵ Wiegerling: *Philosophie intelligenter Welten*, 35.

²⁸⁶ Ebd., 37-38 (kursiv im Original).

²⁸⁷ Van Mensvoort, Koert: „Anthropomorphismus-Phobie. Eine Erkundung der Grauzone zwischen Mensch und Produkt“, in: Otto, Philipp; Gräf, Eike (Hg.): *3THICS. Die Ethik der digitalen Zeit*. Berlin: iRights Media 2017, 173-174.

²⁸⁸ Ebd., 175. Siehe auch Mori, Masahiro: „The uncanny valley“, in: *Energy* 7(4), 33-35.

anthropomorphes Design eher dazu verleiten würde, Computersystemen auf ungerechtfertigte Weise Autorschaft für die mittels ihrer erzielten Resultate zuzuschreiben, was die Gefahr einer Verantwortungsdispersion auf Seiten der NutzerInnen mit sich bringen könnte²⁸⁹.

Umgekehrt besteht die Übertragung des Produkts auf den Menschen in Formen der Angleichung, die über bereits diskutierte Formen des digitalen Identitätsmanagements noch hinausgehen: In bewussten Strategien menschlicher Selbstoptimierung, die dabei im immanenten Zusammenhang mit ihren sozioökonomischen Rahmenbedingungen betrachtet werden müssen²⁹⁰. Noch relativ alltägliche Formen der Selbstoptimierung umschreiben Petra Grimm und Nadine Hammele mit dem Begriff des *quantified self*, der quantitativen Selbstvermessung mittels digitaler Technologien, die etwa Praktiken wie das sogenannte *lifelogging*, i.e. das virtuelle Protokollieren des eigenen Lebens und Fortschritts, oder *self-tracking*, i.e. der Dokumentation sportlicher Aktivitäten, etwa mithilfe digitaler Armbanduhren mit Internetzugang umfasst²⁹¹. Die Kehrseite solcher Formen des Effizienzmanagements bildet das vor allem unter SportlerInnen, ManagerInnen und StudentInnen zunehmend beliebte „Neuro-Enhancement“ auf Basis moderner Pharmazeutika, welches die Autorinnen als Gipfelpunkt einer allgemeinen Ideologie der Leistungssteigerung herausstellen: „Schneller, effizienter, und produktiver zu lernen und zu arbeiten, ist Ausdruck einer in allen Lebensbereichen durchökonomisierten Welt“²⁹². In diesem Zusammenhang kann an die bekannte These Max Horkheimers und Theodor Adornos erinnert werden, wonach die Rückwirkung des instrumentellen Herrschaftswillens auf den Menschen mitunter auch eine Unterwerfung unter die Einheitslogik der Quantifizierbarkeit bedeutet: „Die bürgerliche Gesellschaft ist beherrscht vom Äquivalent. Sie macht Ungleichnamiges komparabel, indem sie es auf abstrakte Größen reduziert. Der Aufklärung wird zum Schein, was in Zahlen, zuletzt der Eins, nicht aufgeht [...]“²⁹³ Ganz in diesem Sinne sehen Grimm und Hammele die ethische Problematik in der Selbstoptimierungsideologie des *quantified self* primär in der Tendenz, Personen von den nicht metrisch erfassbaren Dimensionen ihres Selbstverhältnisses zu entfremden und damit Konkurrenz und soziale Atomisierung zu befördern²⁹⁴. Die positiven

²⁸⁹ Vgl. Friedmann, Betya; Kahn, Peter H.: „Human agency and responsible computing: Implications for computer system design“, in: *Journal of Systems and Software* 17(1), 1992, 9-11.

²⁹⁰ Vgl. Van Mensvoort: „Anthropomorphismus-Phobie“, 177-178.

²⁹¹ Grimm, Petra; Hammele, Nadine: „Das optimierte Ich: Mit Selbstvermessung und Selbstoptimierung zum Glück?“, in: Grimm, Petra; Keber, Tobias O.; Zöllner, Oliver (Hg.): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten*. 2., durchgesehene Auflage. Stuttgart: Reclam 2020, 90-91.

²⁹² Ebd., 92.

²⁹³ Horkheimer, Max; Adorno, Theodor W.: *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*. 21. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer 2013, 13.

²⁹⁴ Vgl. Grimm; Hammele: „Das optimierte Ich“, 97-100.

(gesundheitlichen, motivationalen) Aspekte der digitalen Selbstvermessung sollten demnach nicht dazu verleiten, in ihr die einzige valide Quelle menschlichen Glücks zu sehen²⁹⁵.

Eine radikalere Form der Optimierung im Kontext digitaler Technologien stellt der sogenannte *Transhumanismus* dar, den Janina Loh als Streben nach einer umfassenden Transformation des Menschen „durch den jetzigen Menschen hindurch zu einem Menschen x.0“ definiert, womit sich insbesondere die Aufforderung nach aktivem Eingreifen in die menschliche Evolution durch technische Mittel verbindet²⁹⁶. Für eine Darlegung der philosophischen Hintergründe sei auf die Ausführungen des Transhumanisten und CEOs der *Alcor Life Extension Foundation*, Max More, Bezug genommen. Dieser verortet die Wurzeln des Transhumanismus im Humanismus der Aufklärung sowie dessen Optimismus bezüglich technologischen Fortschritts mit dem Ziel einer umfassenden Verbesserung menschlicher Existenzbedingungen²⁹⁷. Neben einer grundsätzlich rationalistischen Erkenntnistheorie sowie physikalistischen bzw. funktionalistischen Geistphilosophie zeichnet sich der Transhumanismus durch eine universalistische Ethik aus, die explizit andere Lebensformen, aber auch technische Entitäten miteinbezieht: „Wesen mit einem ähnlichen Niveau an Vernunft, Bewusstsein und Personalität wird ein ähnlicher Status eingeräumt, unabhängig davon ob es sich um Menschen, Tiere, Cyborgs, künstliche Intelligenzen oder Aliens handelt.“²⁹⁸ Zentral ist dabei häufig eine utilitaristische Grundausrichtung, die den Zweck technologisch gestützter Transformationsprozesse in der Maximierung des allgemeinen Nutzens verortet²⁹⁹. Unter die im Kontext des Transhumanismus verfolgten Projekte fallen etwa die radikale Lebensverlängerung bis hin zur relativen Unsterblichkeit mittels *Kryonik*, i.e. dem Einfrieren des Gehirns zur potenziellen Wiederbelebung mittels zukünftiger Technologien nach dem Tod des Körpers, unter dem Stichwort *Human Enhancement* konzeptualisierte Formen der mentalen und physiologischen Optimierung jenseits von bloß restitutiven oder therapeutischen Anwendungen etwa durch Prothesen, Implantate, kosmetische Modifikationen, technologiegestützte Genselektion oder auch diverser *Extended Mind Technologies*, bis hin zur umfassenden Integration von Mensch und Maschine im *Cyborg* sowie der Erschließung fundamental neuer Daseinsräume durch die Virtualisierung menschlicher Wahrnehmung³⁰⁰.

²⁹⁵ Vgl. Grimm; Hammele: „Das optimierte Ich“, 101-103.

²⁹⁶ Loh, Janina: *Trans- und Posthumanismus zur Einführung*. Hamburg: Junius 2019, 32-33.

²⁹⁷ Vgl. More, Max: „The philosophy of transhumanism“, in: More Max; Vita-More, Natasha (Hg.): *The Transhumanist Reader*. Malden: Wiley-Blackwell 2013, 4.

²⁹⁸ Ebd., 13.

²⁹⁹ Vgl. Ebd.

³⁰⁰ Vgl. Loh: *Trans- und Posthumanismus*, 42-64.

In diesem Zusammenhang prognostizierte der US-amerikanische Transhumanist und Entwicklungsleiter bei Google, Ray Kurzweil, bereits 2009 die „baldige Vereinigung von Geist und Maschine“, insofern sich einerseits Computer an die „Rechenleistung“ des Gehirns annähern, andererseits Menschen selbst durch technologische Modifikationen die Vorteile instantaner „Downloads“ von Wissen oder Fähigkeiten sowie Erweiterungen der Sinneswahrnehmung erwerben würden: „In den 2020er Jahren werden neuronale Implantate unsere sensorischen Erfahrungen, unser Gedächtnis und unser Denken verbessern. Um 2030 werden wir uns beispielsweise mit einem oder einer FreundIn in einem virtuellen Wildreservat in Mozambique treffen können, welches uns als vollkommen wirklich erscheinen wird, anstatt ihn oder sie einfach nur anzurufen.“³⁰¹ Ermöglicht würden derartige Fortschritte durch die exponentielle Entwicklung digitaler Technologien – der Reduktion von Hardware mittels Nanotechnologie sowie der Potenzierung von Software durch komplexe Algorithmen basierend auf dem menschlichen Gehirn³⁰². Moderne Nanotechnologien beinhalten dem Autor zufolge vor allem die Möglichkeit der Miniaturisierung und damit der Entwicklung von *Nanobots*, die sich zum Zwecke der gezielten Modifikation neuronaler Strukturen einsetzen ließen: „Diese eingebetteten Nanobots hätten die Fähigkeit, unsere neuronalen Verbindungen neu zu programmieren, um so virtuelle Erfahrungen zu ermöglichen oder unsere Strukturerkennung und andere kognitive Fähigkeiten zu verbessern.“³⁰³ Wenngleich die Mehrheit der Prognosen des Autors rückblickend zumindest in zeitlicher Hinsicht als zu optimistisch erscheinen, rechtfertigen sie doch zumindest auf konzeptioneller Ebene eine ethische Auseinandersetzung. Einerseits ist es wahrscheinlich, dass sich mit einer technologischen Leistungsoptimierung solcher Art wiederum ökonomische Zwänge verbinden würden, die über lang oder kurz eine Vertiefung sozialer Ungleichheit mit sich führen könnten. Andererseits könnte technologischen Modifikationsbestrebungen der geschilderten Art ein latentes Potenzial der *Verdinglichung* attestiert werden, indem sie in ihrer unreflektierten Betonung der Nutzenmaximierung die Mittel-Zweck-Relation zwischen dem Menschen und seinen eigenen Fähigkeiten verkehren.

Ein entschiedenes Plädoyer für die ethische Vertretbarkeit transhumanistischer Projekte findet sich bei Nick Bostrom, der diese als logische Fortsetzung allgemeiner menschlicher Werte und Bestrebungen deklariert³⁰⁴. Im Hinblick etwa auf die Praktik der *Keimbahnmanipulation* als Mittel zur gezielten Selektion und Optimierung menschlicher

³⁰¹ Kurzweil, Ray: „The coming merging of man and machine“, in: *Scientific American* 18(1), 2009, 21 (Übersetzung P.T.).

³⁰² Vgl. Ebd. 21-22.

³⁰³ Ebd., 24 (Übersetzung P.T.).

³⁰⁴ Vgl. Bostrom, Nick: „Human genetic enhancements: A transhumanist perspective“, in: *The Journal of Value Enquiry* 37, 2003, 495.

Eigenschaften – ein klassisches Thema der Medizinethik, welches im Kontext fortschrittlicher digitaler Technologien zur pränatalen Diagnostik neue Relevanz gewonnen hat – tut der Autor etwa das kritische Argument, wonach die Erzeugung von „Designerbabies“ deren Würde verletzen und den Wert bedingungsloser Liebe für den eigenen Nachwuchs untergraben würde, als gegenstandslos ab³⁰⁵. Vielmehr sei es naheliegend, dass die gezielte Optimierung des eigenen Nachwuchses mit mehr Liebe und Anerkennung für die betroffenen Kinder einhergehen würde – insbesondere in Fällen, wo sie zur Abwendung einer möglichen Behinderung eingesetzt würde³⁰⁶. Den potenziellen Risiken genetischer Modifikation für die weitere Entwicklung des menschlichen Erbgutes stellt Bostrom entgegen, dass diese gegen die enormen Chancen aufgewogen werden müssten, die sich aus der Optimierung menschlicher Eigenschaften ergeben würden: „Die Freiheit von schwerwiegenden Gendefekten wäre gut, ebenso wie erhöhte Lernfähigkeit oder ein robusteres Immunsystem. Gesündere, geistreichere, glücklichere Menschen könnten sich auf neue kulturelle Höhen aufschwingen. [...] Jeder Tag, um den die Einführung effektiver Formen der genetischen Optimierung aufgeschoben wird, bedeutet einen Verlust an individuellem und kulturellem Potenzial sowie das Leid unzähliger Kranker, welches sich hätte vermeiden lassen.“³⁰⁷

Aus ethischer Sicht lässt sich dagegen zunächst einwenden, dass sich Modifikationen des menschlichen Genmaterials angesichts der Unvorhersehbarkeit potenzieller negativer Externalitäten schon unter bloß utilitaristischen Gesichtspunkten nur schwer rechtfertigen lassen³⁰⁸. Hinzu kommt der Umstand, dass auch Bostrom die latente Problematik der Umverteilung nur unzureichend berücksichtigt³⁰⁹, womit er seine Argumentation dem Attest fehlender gesellschaftspolitischer Weitsicht preisgibt. Als problematisch ist dabei auch die Passivierung der vom Enhancement betroffenen Personen zu bewerten, die ja im pränatalen Zustand nicht selbst über etwaige Modifikationen entscheiden können, womit sich die transhumanistische Argumentation einer unreflektierten Verkehrung des humanistischen Bildungsideals schuldig macht, wie Janina Loh anmerkt: „Jedoch bleibt der Mensch in der humanistischen Bildung zu jedem Zeitpunkt aktives Handlungssubjekt, wohingegen das transhumanistische Enhancement ihn zum passiven Material der (Um-)Gestaltung degradiert [...]“³¹⁰ Mit der resultierenden Gefahr einer Verletzung menschlicher Würde verbindet sich zudem die Tatsache, dass der Transhumanismus und sein negativ-pessimistisches

³⁰⁵ Vgl. Bostrom: „Human genetic enhancements“, 497.

³⁰⁶ Vgl. Ebd., 498.

³⁰⁷ Ebd., 498-499.

³⁰⁸ Vgl. Thurnherr, Urs: *Angewandte Ethik zur Einführung*. 2. Aufl. Hamburg: Junius 2010, 49-52.

³⁰⁹ Vgl. Bostrom: „Human genetic enhancements“, 502-504.

³¹⁰ Vgl. Loh: *Trans- und Posthumanismus*, 85.

Menschenbild letztendlich mit Günther Anders als Ausdruck prometheischer Scham gedeutet werden kann, weshalb ihn Sarah Spiekermann pointiert als eine „Ideologie der Lieblosigkeit“ bezeichnet, die den Menschen lediglich „als suboptimales Auslaufmodell“ betrachtet und die konkrete „Singularitas“ von Individuen nicht adäquat wertzuschätzen weis³¹¹.

Angesichts derartiger Einwände schlägt Dagmar Fenner eine Reihe grundlegender Orientierungslinien für die ethische Bewertung von Enhancement jenseits medizinischer Notwendigkeit im Spannungsfeld von transhumanistischem *Bioliberalismus* und optimierungskritischem *Biokonservativismus* vor³¹²: Konkrete Optimierungsbestrebungen gelte es stets auf das Ideal positiver Freiheit im Sinne einer globalen Erweiterung menschlicher Handlungsmöglichkeiten auszurichten, wozu die Provenienz etwaiger Externalitäten sowie der soziokulturellen Folgen, die die Einführung einer bestimmten Technologie mit sich führen würde, stets mitreflektiert werden sollten. Andererseits sei es notwendig, bewahrenswerte Eigenschaften des Menschen nicht bloß im Rekurs auf metaphysisch-religiöse Denkmuster zu postulieren, sondern diskursiv zu begründen. In beiden Hinsichten bietet die individualetische Perspektive des *guten Lebens* gemäß einer „reflektierte[n] und aufgeklärte[n] Wunsch- oder Zieltheorie“ persönlicher Werte, sowie die sozialetische Ausrichtung auf „Gemeinwohlorientierung und Gerechtigkeit“ einen angemessenen Rahmen für die ethische Bewertung moderner Technologien³¹³.

Abschließend sollen unter den Stichworten *brain-computer interface* sowie *mind-uploading* zwei häufig diskutierte Formen der Optimierung, die auf eine radikale Verschmelzung mentaler und digitaler Wirklichkeitsebenen abzielen, unter ethischen Gesichtspunkten betrachtet werden. Unter einem brain-computer interface ist dabei eine Form der Neurotechnologie zu verstehen, die generell „aus einem Sensor zur Messung von elektrischer Gehirnaktivität [...], einem Rechner zur Datenverarbeitung und -analyse sowie einem zu steuerndem Gerät“ besteht und so prinzipiell die nahtlose Integration von Gehirn und Computer mittels neuronaler Implantate möglich machen soll³¹⁴. Über den klinisch-therapeutischen Einsatz hinausgehend hat sich der Anwendungsbereich derartiger Technologien in den letzten Jahren in Bereiche wie Computerspiel, mentale Entspannung, Militär oder Kommunikation erweitert³¹⁵. Nennenswert ist in diesem Zusammenhang vor allem

³¹¹ Spiekermann: *Digitale Ethik*, 166, 168.

³¹² Vgl. Fenner, Dagmar: *Selbstoptimierung und Enhancement. Ein ethischer Grundriss*. Tübingen: Narr Francke Attempto 2019, 323-329.

³¹³ Ebd., 327-328.

³¹⁴ Kellmeyer, Philipp: „Ethische Fragen bei Brain-Computer Interfaces und anderen Neurotechnologien“, in: Liggieri, Kevin; Müller, Oliver (Hg.): *Mensch-Maschine-Interaktion. Handbuch zur Geschichte – Kultur – Ethik*. Stuttgart: Metzler 2019, 316.

³¹⁵ Vgl. Ebd., 317.

die von Großunternehmer Elon Musk 2016 ins Leben gerufene Firma *Neuralink*³¹⁶. Erklärtes Ziel des Unternehmens ist es, die bestmögliche Methode der Gehirn-Computer-Vernetzung via neuronaler Implantate zu entwickeln, mit dem Ziel, Personen ganz im Sinne des ubiquitous computing die (scheinbar) unvermittelte Interaktion mit digitalen Geräten in ihrer Umgebung zu ermöglichen, die Kapazität des menschlichen Erinnerungsvermögens durch computergestützte Datenspeicherung zu erweitern sowie die Behandlung von Menschen mit Behinderung zu unterstützen.

Mit Technologien dieser Art verbinden sich jedoch auch eine Reihe ethischer Probleme. Zunächst stellt sich im Zusammenhang mit brain-computer interfaces auf besonders eindringliche Weise die Frage nach der Datensicherheit, insofern dabei potenziell Informationen mit einem höchsten Grad an Privatheit – die eigenen Gedanken und Gefühle – dem Zugriff durch Hacker sowie etwaigen Praktiken der unlauteren Datenspeicherung ausgeliefert wären, wie Philipp Kellmeyer zu bedenken gibt³¹⁷. Im Falle sogenannter *closed-loop Systeme*, in denen das Implantat durch Stimulation der Gehirnoberfläche selbst auf neuronale Strukturen einwirken kann und so quasi einen Regelkreis zwischen Gehirn und Anwendung bildet, ergibt sich weiterhin das Problem der Verantwortungsdiffusion innerhalb des „Hybridsystem[s] aus Mensch und Maschine“, sowie schlimmstenfalls die Gefahr einer verzerrenden Rückwirkung „auf das phänomenologische und handlungsbezogene Erleben der Nutzerinnen und Nutzer“ – beispielsweise in der Form reduzierter Impulskontrolle³¹⁸. Nicht zuletzt kreisen Debatten zur ethischen Vertretbarkeit von brain-computer interfaces auch um die Möglichkeit des militärischen Einsatzes, sei es als Mittel zur Steuerung von Exoskeletten oder als Form des Neuroenhancements, sei es umgekehrt als Methode „zur gezielten Schädigung des gegnerischen Nervensystems“³¹⁹. Hier erweisen sich ähnliche Argumentationslinien als ausschlaggebend, die auch in Verbindung mit dem Einsatz künstlich intelligenter Robotertechnologien im Kriegsgebrauch relevant sind³²⁰.

In ähnlicher Weise steht das Konzept des mind-uploading letztlich in einer Reihe transhumanistischer Projekte, die allesamt auf eine radikale Erweiterung bis hin zur Überschreitung menschlicher Möglichkeiten und Daseinsweisen abzielen. In Anlehnung an Hans Moravec lässt sich mind-uploading als ein Weg verstehen, die Beschränkungen der

³¹⁶ Vgl. Lacuna, Tyler: „Neuralink: Everything you need to know about Elon Musk’s brainy new venture“, in: *Digital Trends* <https://www.digitaltrends.com/cool-tech/neuralink-elon-musk/>, 0711.2017 (Zugriff 09.02.2022).

³¹⁷ Vgl. Kellmeyer: „Brain-Computer Interfaces“, 319.

³¹⁸ Ebd., 320.

³¹⁹ Ebd., 320-321.

³²⁰ Für einen Überblick über die ethischen Probleme im Zusammenhang mit dem Einsatz digitaler Technologien im Militärbereich siehe Bartneck, Christoph; Lütge, Christoph; Wagner, Alan; Welsh, Sean: *Ethik in KI und Robotik*. München: Carl Hanser 2019, 141-152.

menschlichen Physiologie zu überwinden, indem die mentalen Inhalte einer Person auf ein externes, digitales Medium übertragen werden³²¹. Den hypothetischen Vorgang einer derartigen Übertragung schildert der Autor als invasiven und exhaustiven Prozess wie folgt: Die Gehirnstruktur wird von einer mit Mikrosensoren ausgestatteten Apparatur millimeterweise abgetastet und in eine digitale Simulation übertragen³²². Dabei wird das biologische Gehirn schrittweise Abgetragen, während das in seiner neuronalen Struktur realisierte Bewusstsein in der Simulation weiterexistiert bzw. ein neues materielles Substrat erhält: „Einen Augenblick lang empfinden Sie nur Ruhe und Dunkelheit. Dann können Sie die Augen wieder öffnen. Ihre Perspektive hat sich verändert. [...] Ihr Geist ist jetzt an den glänzenden neuen Körper angeschlossen, dessen Form, Farbe und Material Sie selbst ausgesucht haben. Ihre Metamorphose ist abgeschlossen.“³²³ Wenngleich derartige Darstellungen bis auf weiteres als spekulativ einzuschätzen sind, entbehren sie jedoch nicht der wissenschaftlichen Grundlage, die eine Reflexion ihrer Implikationen unter ethisch-philosophischem Gesichtspunkt prinzipiell als angemessen erscheinen lässt.

Zunächst gilt es, die ontologischen Voraussetzungen des mind-uploading auf ihre Stichhaltigkeit hin zu befragen, insbesondere was ihren Bezug zu den relevanten Positionen innerhalb der *Philosophie des Geistes* angeht. Die Möglichkeit, mentale Zustände durch Anfertigung einer isomorphen Kopie ihres materiellen Substrates verlustfrei übertragen zu können, setzt prinzipiell ein *funktionalistisches* Verständnis des Verhältnisses von Geist und Gehirn voraus und müsste sich mit den entsprechenden Einwänden auseinandersetzen, insbesondere der Problematik, ob und wie ausgehend von dieser Position auf adäquate Weise der qualitative Erlebnisgehalt mentaler Zustände (*Qualia*) erklärt werden kann³²⁴. Mit der Frage, ob der Aspekt des bewussten, subjektiven Erlebens bei der Übertragung neuronaler Strukturen erhalten bleibt, verbindet sich unmittelbar die ethische Frage nach der Kontinuität *personaler Identität* beim mind-uploading. Joseph Corabi und Susan Schneider formulieren eine Reihe von Argumenten, die die Annahme unterstützen, wonach das individuelle Selbst ein uploading nicht ‚überleben‘ würde³²⁵: Eine Person würde in einer *momentanen* Übertragung

³²¹ Vgl. Moravec, Hans: *Mind Children. Der Wettlauf zwischen menschlicher und künstlicher Intelligenz*. Aus dem Amerikanischen von Hainer Kober. Hamburg: Hoffmann & Campe 1990, 151-152.

³²² Ebd., 152-152.

³²³ Ebd., 154.

³²⁴ Der Funktionalismus in der modernen Geisphilosophie besteht in der Annahme, dass mentale Zustände mit funktionalen Zuständen des Gehirns identisch sind und demnach auch in anderen, nichtbiologischen Substraten verlustfrei realisiert werden können. Für eine kritische Diskussion dieser Position siehe Ravenscroft, Ian: *Philosophie des Geistes. Eine Einführung*. Übersetzt von Joachim Schulte. Stuttgart: Reclam 2005, 97-121.

³²⁵ Vgl. Corabi, Joseph; Schneider, Susan: „If you upload, will you survive?“, in: Blackford, Russel; Broderick, Damien (Hg.): *Intelligence unbound. The future of uploaded and machine minds*. Malden: Wiley Blackwell 2014, 131-146.

notwendigerweise entweder eine momentane Diskontinuität in ihrer Existenz erfahren oder – im Falle einer instantanen Übertragung – zumindest für kurze Zeit gedoppelt existieren, was in jedem Fall mit unserem Verständnis personaler Identität konfliktieren würde³²⁶. Auch das *graduelle* uploading wie etwa bei Moravec geschildert, kann diese Problematik nicht auflösen, insofern auch hier erst *nach* der vollständigen Übertragung ein funktionierender Isomorph entstehen würde, womit die gleiche Problematik wie im Falle der momentanen Übertragung gegeben wäre: „Unabhängig davon, wie lange der Austauschprozess letztendlich dauert oder wie kleinschrittig die Übertragung von statten geht, wird es demnach einen dramatischen Augenblick geben, in dem die Daten vom Rechner zusammengesetzt werden und der Isomorph das Licht der Welt erblickt.“³²⁷ In keinem der Szenarien ist es somit angebracht, von einer tatsächlichen Kontinuität der Person auszugehen, womit das uploading tatsächlich in Konflikt mit dem fundamentalen moralischen Wert des individuellen Lebensschutzes stehen würde.

Unabhängig von den ethischen Einwänden, die sich aus den ontologischen Ambivalenzen des mind-uploading ergeben, kann jedoch auch die prinzipielle Frage gestellt werden, ob ein Leben in der Simulation, wie es die Übertragung mentaler Zustände in ein digitales Medium implizieren würde, an sich wünschenswert wäre. Anstatt dem kopierten Bewusstsein mittels diverser Formen der Verkörperung (Sensoren/Aktoren) die Interaktion mit der physischen Umwelt zu ermöglichen, wäre es ebenso denkbar, dieses auf den Austausch digitaler Informationen mit einer komplexen Software zu beschränken, die wiederum gänzlich nach dem Belieben der jeweiligen NutzerInnen programmiert werden könnte – vorausgesetzt, dass die Überwindung der Limitationen einer verkörperten Daseinsweise als zentrales Anliegen des uploading gesehen wird³²⁸. In diesem Zusammenhang erweist sich ein von Robert Nozick in seinem Werk *Anarchy, State and Utopia* formuliertes Gedankenexperiment relevant, das unter dem Titel *Erlebnismaschine* bekannt geworden ist: „Stellen Sie sich vor, es gäbe eine Erlebnismaschine, die Ihnen jede gewünschte Erfahrung ermöglichen würde. Erstklassige NeuropsychologInnen könnten Ihr Gehirn so stimulieren, dass Sie glauben und sich fühlen, als würden Sie einen großartigen Roman schreiben, einen neuen Freund finden, oder ein interessantes Buch lesen. Die ganze Zeit über würden Sie jedoch mit Elektroden an Ihrem Gehirn in einem Tank treiben. Sollten Sie sich für den Rest Ihres Lebens an diese Maschine anschließen lassen, die Erfahrungen Ihres gesamten Lebens vorprogrammieren?“³²⁹ Was hier

³²⁶ Vgl. Corabi; Schneider: „If you upload“, 135-136.

³²⁷ Ebd., 138 (Übersetzung P.T.).

³²⁸ Andernfalls könnte das uploading als eine Form der radikalen, physiologischen Optimierung betrachtet werden. In diesem Fall wären vor allem diejenigen Argumente relevant, die bereits im Zusammenhang mit dem Transhumanismus im Allgemeinen dargelegt wurden.

³²⁹ Nozick, Robert: *Anarchy, State and Utopia*. New York: Basic Books 1974, 42 (Übersetzung P.T.).

für ein an digitale Inputs angeschlossenes biologisches Gehirn ausgeführt wird, gilt in nämlicher Weise für ein simuliertes Bewusstsein nach dem uploading. Eine negative Antwort auf die Fragestellung des Gedankenexperiments würde implizieren, dass wir dem Realitätsgehalt unseres bewussten Erlebens jenseits von dessen bloßem Inhalt einen intrinsischen Wert beimessen. Selbst wenn es also möglich sein sollte, als identische Person den Prozess des mind-uploading zu überleben, widerspräche das entkörperte Dasein im Paradies des Cyberspace nichts desto trotz unserer geteilten Intuition von einem wünschenswerten Leben.

4.2. Von der KI zur Superintelligenz: Nichtmenschliche Akteure im WWW

Im Kontext des digitalen Wandels bildet nicht zuletzt die *künstliche Intelligenz* ein zentrales Thema. Dabei erweist sich jedoch schon eine grundlegende Begriffsbestimmung als problematisch. Entsprechend einem relativ rezenten Definitionsversuch von Andreas Kaplan und Michael Haenlein besteht künstliche Intelligenz in „der Fähigkeit eines Systems, externe Daten korrekt zu interpretieren, aus diesen Daten zu lernen sowie die Ergebnisse dieses Lernprozesses zu nutzen, um spezifische Ziele und Aufgaben durch flexible Anpassung zu lösen“³³⁰. Damit steht KI in unmittelbarem Zusammenhang mit dem bereits erörterten Phänomen Big Data, insofern sie wesentlich auf der Möglichkeit komplexer Regel- und Musteridentifikation anhand weitläufiger Informationskomplexe mittels moderner Formen des maschinellen Lernens beruht. Christoph Bartneck u.a. erweitern diese Definition, indem sie KI als Wissenschaft von der „Herstellung intelligenter Handlungseinheiten“ verstehen, die autonom „Ziele erreichen können“ und dabei Flexibilität sowie die Fähigkeit zu Adaption und Erfahrungslernen an den Tag legen³³¹.

Wesentlich für ein Verständnis künstlich intelligenter Systeme ist die Unterscheidung zwischen *wissensbasierten Expertensystemen* sowie *deep learning Systemen*: Dem ‚klassischen‘ Verständnis von KI als Expertensystem liegt die Vorstellung zu Grunde, dass Computer durch die bloße Summierung möglichst weitreichender Wissensbestände, die ihnen in der Form traditioneller Algorithmen einprogrammiert werden, eine Form von Intelligenz annehmen würden, die sich im weiteren bei der Lösung von Problemen aktualisieren ließe³³². Als Beispiel für diese Art von „Good Old Fashioned Artificial Intelligence“ kann etwa ein

³³⁰ Kaplan, Andreas; Haenlein, Michael: „Siri, Siri, in my hand: Who’s the fairest in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of artificial intelligence“, in: *Business Horizons* 64(1), 2019, 17 (Übersetzung P.T.).

³³¹ Bartneck, Christoph; Lütge, Christoph; Wagner, Alan; Welsh, Sean: *Ethik in KI und Robotik*. München: Carl Hanser 2019, 7.

³³² Vgl. Brand, Lukas: *Künstliche Tugend. Roboter als moralische Akteure*. Regensburg: Verlag Friedrich Pustet 2018, 41.

System wie das von Douglas Lenat entwickelte *Cyc* gelten, welches zwar im Rückgriff auf eine enorme Datenmenge Fragen beantworten kann, dabei jedoch auf ein relativ eindimensionales Verständnis von Intelligenz beschränkt bleibt das wesentlich im logischen Verknüpfen von Information und Anwenden komplexer Regeln besteht³³³. Im Gegensatz dazu sind sogenannte ‚deep learning‘ Systeme darauf ausgelegt, durch induktive Regelbildung ihre interne Struktur überhaupt erst zu generieren und so quasi aus Erfahrung zu lernen. Um dies zu ermöglichen, kommen in der Regel *künstliche neuronale Netzwerke (KNNs)* zum Einsatz, digitale Nachbildungen der Gehirnstruktur des Menschen, in denen die Vernetzung biologischer Neuronen durch abstrakte Modelle nachempfunden wird und in denen das Ausmaß der „Aktivierung eines Neurons sowie die Stärke einer Verbindung zwischen zwei Neuronen [...] durch Zahlen repräsentiert“ sind³³⁴. Als ‚tiefe‘ Strukturen bestehen KNNs aus einer Input- und einer Outputschicht sowie einer Vielzahl an Zwischenschichten, die aus Eingaben auf der Inputschicht „in Abhängigkeit von der Stärke der Verbindungen“ zwischen den künstlichen Neuronen in der mittleren Schicht eine modifizierte Ausgabe auf der Outputschicht produzieren³³⁵. Durch Veränderung der internen Verbindungsstruktur des Netzwerks (i.e. Modifikation der Verbindungsstärke zwischen den künstlichen Neuronen in der Zwischenschicht) ‚lernt‘ das System, wofür im Wesentlichen drei verschiedene Strategien zur Anwendung kommen können³³⁶: Im Falle des *überwachten Lernens* erhält das System vorkodierte Daten als Input sowie ein Feedbacksignal darüber, ob es diese richtig klassifiziert hat, und lernt daraus, auf welche Eigenschaften es für eine korrekte Zuordnung zu achten hat. Beim *unüberwachten Lernen* soll das System stattdessen selbstständig Muster in einem Datensatz erkennen, was im Falle des *Verstärkungslernens* noch durch entsprechende positive Rückmeldungen ergänzt wird.

Um die zentrale ethische Problematik im Zusammenhang mit künstlicher Intelligenz besser nachvollziehen zu können, kann auf die gängige Unterscheidung zwischen *schwacher* und *starker KI* zurückgegriffen werden: Während die schwache KI „auf eine einzige, eng definierte Aufgabe beschränkt ist“, würde eine starke KI mit umfassender Problemlösekapazität ausgestattet letztlich über Intelligenz ganz im Sinne des Menschen verfügen³³⁷. Wenngleich eine derartige Universal-KI aus rein technologischer Sicht bislang noch weit von der Umsetzung entfernt ist, hat sich die Frage nach einer möglichen Verhältnisbestimmung

³³³ Vgl. Lenzen, Manuela: *Künstliche Intelligenz. Was sie kann und was uns erwartet*. 3. Aufl. München: C.H. Beck 2019, 70-71.

³³⁴ Kipper, Jens: *Künstliche Intelligenz – Fluch oder Segen?* Stuttgart: J.B. Metzler 2020, 15.

³³⁵ Ebd.

³³⁶ Vgl. Lenzen: *Künstliche Intelligenz*, 50-52; siehe auch Kaplan; Haenlein: „Siri, Siri“, 19.

³³⁷ Bartneck u.a.: *Ethik in KI und Robotik*, 8-9.

zwischen menschlicher und artifizieller Intelligenz als ein zentrales Thema der Technikphilosophie etabliert. Bereits in einem 1950 veröffentlichten Aufsatz mit dem Titel *Maschinelle Rechner und Intelligenz* formulierte der Informatiker Allen Turing eine einflussreiche These darüber, unter welchen Gesichtspunkten ein Computersystem als ‚intelligent‘ gelten könne³³⁸: Da die Frage, was ‚Denken‘ bedeutet, schon in Hinblick auf den Menschen selbst als problematisch eingeschätzt werden müsse, sei es auch für eine Bewertung artifiziieller Systeme angebracht, sich eines heuristischen Verfahrens zu bedienen: An die Stelle der Frage ‚Können Maschinen denken?‘ tritt die Frage, ob sie in einem *Imitationsspiel*, das auf dem kommunikativen Austausch von Informationen basiert und bei dem die extralinguistischen Parameter, die ein Gegenüber normalerweise als ‚menschlich‘ identifizierbar machen, exkludiert werden, gegen menschliche GesprächspartnerInnen bestand hätten. Mensch und Computer sollen dabei unter identischen Bedingungen von menschlichen GesprächspartnerInnen Fragen gestellt bekommen. Gelingt es den Fragestellenden „in nicht mehr als 70% der Fälle den Menschen richtig [zu] identifizieren“, so hat die Maschine den *Turing-Test* bestanden und kann als intelligent gelten³³⁹.

Ein ebenso einflussreicher Einwand gegen die von Turing vorgeschlagene Methode formuliert der Philosoph John Searle, indem er vermittels eines als *chinesisches Zimmer* bekannt gewordenen Gedankenexperiments dessen Plausibilität zu hinterfragen versucht³⁴⁰. In dem kontrafaktischen Szenario befindet sich eine Person, die selbst kein Chinesisch versteht, in einem abgeschlossenen Raum, und erhält ein umfassendes Regelwerk über die korrekte Zuordnung chinesischer Sprachsymbole in Konversationen. Bekommt die Person nun von außerhalb des Zimmers eine Frage auf Chinesisch gestellt, kann sie unter Zuhilfenahme des Regelwerks die richtige Antwort geben und so bei GesprächspartnerInnen den Eindruck erwecken, sinnerfassend auf Chinesisch kommunizieren zu können. Tatsächlich würde die Person jedoch stets auf rein formal-symbolischer Ebene operieren und über keinerlei Verständnis für den Inhalt der Kommunikation verfügen. Dasselbe trifft laut Searle auch für Computer zu, die als Apparaturen zur formalen Symbolmanipulation niemals ein tatsächliches Verständnis für die semantische Ebene sprachlicher Äußerungen bzw. mentaler Inhalte erlangen könnten – unabhängig davon, ob sie bei einem oder einer GesprächspartnerIn diesen Eindruck erwecken würden. Um die intuitive Überzeugungskraft dieser Argumentation weiter zu substantivieren, schlägt Eduard Zwierlein vor, die sinngebende Intentionalität mentaler

³³⁸ Vgl. Turing, Alan W.: „Maschinelle Rechner und Intelligenz“, in: Hofstadter, Douglas R.; Dennett, Daniel C. (Hg.): *Einsicht ins Ich. Fantasien und Reflexionen über Selbst und Seele*. Stuttgart: Klett-Cotta, 59-60.

³³⁹ Brand: *Künstliche Tugend*, 38.

³⁴⁰ Vgl. Searle, John R.: „Geist, Gehirn, Programm“, in: Zimmerli, Walther Ch.; Wolf, Stefan (Hg.): *Künstliche Intelligenz: Philosophische Probleme*. Stuttgart: Reclam 1994, 234-237.

Sprechakte in der „*teleologischen Lebendigkeit*“ bedürftiger und voluntativ agierender Naturwesen zu begründen³⁴¹: Um etwas ‚meinen‘ zu können, bedarf es der affektiven und interessierten Gerichtetheit auf ein Objekt innerhalb des „teleologisch-intentionalen Selbstvollzug[s] des Lebens“ biologischer Organismen, welcher gleichsam den „Resonanzboden“ für komplexe Prozesse des Verstehens und Vertrautwerdens bildet³⁴². Übertragen wir dennoch die Vorstellung intentionaler mentaler Zustände auf artifizielle Systeme, so machen wir uns tatsächlich eines reduktionistischen Gebrauchs unserer Beschreibungssprache schuldig.

Die weitläufigen argumentativen Zusammenhänge außerachtlassend, die sich mit der Frage um die Möglichkeit einer starken KI verbinden, wird dennoch deutlich, worin das zentrale ethische Thema rund um künstliche Intelligenz besteht: In der Konfrontation mit der Möglichkeit einer nicht-menschlichen Subjektivität als personalem Gegenüber, die stärker noch als im Transhumanismus die von Baudrillard beschworene Verwischung der Mensch-Maschine-Differenz deutlich werden lässt. Petra Grimm und Nadine Hammele stellen unter diesem Gesichtspunkt die Frage nach der Bedeutung künstlicher Intelligenz für Autonomie und Selbstverständnis des Menschen³⁴³. KIs kommen gegenwärtig bereits in einer Vielzahl von Anwendungsfeldern zum Einsatz, von der medizinischen Diagnostik oder Betriebsorganisation bis hin zu eher alltäglichen Bereichen wie Übersetzungssoftwares oder digitalen Sprachassistentensystemen. Der Einsatz intelligenter Kommunikationssysteme im Telefondienst etwa beinhaltet dabei ein latentes Entfremdungspotenzial, das mit einem Streben nach Ökonomisierung des Personalbedarfs in unmittelbarem Zusammenhang steht: „Wenn intelligente Maschinen zunehmend in der Lage sind, so ‚natürlich‘ zu telefonieren wie Menschen, besteht die Gefahr, dass wir nicht mehr erkennen können, ob wir mit einer Maschine kommunizieren oder nicht.“³⁴⁴ Eine künstliche Intelligenz könnte bei einfachen Transaktionen effektiver und kostengünstiger eingesetzt werden als menschliche Personen, doch es bleibt fraglich, wie sich derartige Rationalisierungsstrategien letztendlich zu fundamentalen zwischenmenschlichen Werten verhalten. Vor allem die neuere Filmgeschichte kennt eine Vielzahl an Narrativen, in denen die fundamentale Ambivalenz des artifiziellen Gegenübers reflektiert wird: Filmklassiker wie Stanley Kubricks *2001: Odyssee im Weltraum* oder *Blade*

³⁴¹ Vgl. Zwierlein, Eduard: „Künstliche Intelligenz und Philosophie: Zur Debatte um J. R. Searle’s Einwände gegen harte KI-Versionen“, in: *Zeitschrift für allgemeine Wissenschaftstheorie* 21(2), 1990, 353.

³⁴² Ebd.

³⁴³ Vgl. Grimm, Petra; Hammele, Nadine: „Künstliche Intelligenz: Was bedeutet sie für die Autonomie des Menschen?“, in: Grimm, Petra; Keber, Tobias O.; Zöllner, Oliver (Hg.): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten*. 2., durchgesehene Auflage. Stuttgart: Reclam 2020, 153-170.

³⁴⁴ Ebd., 156.

Runner von Ridley Scott thematisieren die Frage nach der Möglichkeit selbstbewusster und empfindungsfähiger KIs, während in neueren Werken wie etwa *Ex Machina* von Alex Garland oder *Her* von Spike Jonze zusätzlich die Problematik menschlicher Gefühle für die künstlich intelligenten Wesen stärker in den Fokus gerückt wird³⁴⁵. Darin werfen sie mitunter auch die Frage auf, ob bzw. in welchem Maß einer hypothetischen starken KI Rechte auf Interessenschutz zuerkannt und wie die reziproke Beziehung zwischen Mensch und Maschine auf gesellschaftlicher Ebene geregelt werden sollte.

Nichts destotrotz lässt sich zeigen, dass derartige Fragestellungen bereits einen gewissen Realitätsgehalt außerhalb des spekulativen Raums der Populärkultur aufweisen. Im Falle KI-gestützter Anwendungen, die als sogenannte *chatbots* bzw. *voicebots* auf die intelligente und möglichst realitätsnahe Kommunikation mit menschlichen GesprächspartnerInnen ausgerichtet sind, beinhaltet etwa die Inklusion charakterlicher Anthropomorphismen im Design ein ethisch problematisches Potenzial zur Reproduktion gesellschaftlicher Stereotype, wie Sven Krüger ausführt³⁴⁶: So zeigte der 2016 von Microsoft veröffentlichte Chatbot *Tay*, der seine Kommunikationsfähigkeit primär aus unüberwachtem Lernen am Input diverser Online-GesprächspartnerInnen erlernen sollte, in seinem Gesprächsverhalten bereits innerhalb kürzester Zeit extrem rassistische und frauenfeindliche Tendenzen³⁴⁷. Wie auch im Falle der oben erwähnten Bewerbungssoftware AMZN.O hatte *Tay* seine ‚Vorurteile‘ als Muster aus dem Datenmaterial übernommen, an dem es lernen sollte, nämlich aus dem Gesprächsverhalten seiner NutzerInnen im World Wide Web. Nach Prinzipien des Deep Learning funktionieren auch digitale Sprachassistenten wie etwa Amazons *Alexa*, die zunächst das regelhafte Antworten basierend auf Schlüsselbegriffen erlernen, sich jedoch auch „nach dem initialen Training im laufenden Betrieb permanent weiter“ entwickeln³⁴⁸. Einer UNESCO Publikation aus dem Jahre 2019 zufolge tragen Systeme wie *Alexa* von Amazon oder *Siri* von Apple dazu bei, „Geschlechtervorurteile zu fördern“, was sich etwa an der „verharmlosend-unterwürfigen Antwort“ *Siris* auf sexuelle Belästigungen („I’d blush if I could“) sowie diverser *Easter Eggs*, i.e. „versteckte, lustige oder überraschende Antworten [...], die die Assistenten klischeehaft weiblich wirken lassen“, exemplifizieren lässt³⁴⁹. Diese Tendenz spiegelt dem Autor zufolge nicht zuletzt auch die ungleichen Beschäftigungsverhältnisse in der IT Branche wider, in der

³⁴⁵ Grimm, Hammele: „Künstliche Intelligenz“, 161-162; siehe auch Spiekermann: *Digitale Ethik*, 158.

³⁴⁶ Vgl. Krüger, Sven: *Die KI-Entscheidung. Künstliche Intelligenz und was wir daraus machen*. Wiesbaden: Springer 2021, 303-154. .

³⁴⁷ Vgl. Ebd., 304.

³⁴⁸ Ebd., 305.

³⁴⁹ Ebd., 309.

einer OECD-Studie aus dem Jahre 2017 über die G20-Staaten zufolge die Frauenquote nach wie vor bei geringen Werten „zwischen 13 % in Südkorea bis zu 32 % in Südafrika“ liegt³⁵⁰.

Die Präsenz künstlich intelligenter Akteure im Cyberspace stellt auch ein nicht unbeträchtliches Problem für die Informationsorganisation im digitalen Zeitalter dar. Sogenannte *social bots* „stellen Programme dar, die eine menschliche Identität vortäuschen können, in sozialen Netzwerken menschliche Nutzer simulieren und zu manipulativen Zwecken eingesetzt werden, indem sie wie Menschen im Internet kommunizieren“³⁵¹. Als solche besteht ihre zentrale Funktion darin, „selbständig Nutzerprofile [anzulegen] und in unklarer Anzahl auf sozialen Plattformen wie Twitter, Facebook oder Instagram verbreitet [zu] werden“, wo sie „algorithmisch Online-Inhalte nach Schlagworten oder Hashtags durchsuchen, Inhalte liken, retweeten oder kommentieren“³⁵². Über die an sich ethisch verwerfliche Täuschungsabsicht hinausgehend spielen *social bots* auch eine nicht unwesentliche Rolle bei der Verbreitung von Fehlinformationen. So basierte die Verbreitung von Fake News, etwa im Zusammenhang mit der oben genannten Pizzagate-Verschwörungstheorie oder dem Brexit-Referendum von 2016, zu einem Großteil auf dem Einsatz autonom agierender „Bot-Netzwerke“, die als menschliche NutzerInnen getarnt gewünschte Nachrichten in sozialen Medien teilen oder weiterleiten können³⁵³.

Komplexe *social bots* können darüber hinaus überzeugend zwischenmenschliche Interaktion vortäuschen, indem sie etwa diskutieren und auf seriöse Quellen verweisen, den Tag-Nacht-Rhythmus von menschlichen Social-Media-NutzerInnen nachempfinden, sich ‚vertippen‘ oder über längere Zeit inaktiv werden³⁵⁴. Aus diesem Grund stehen *social bots* mitunter in Verdacht, einen negativen Einfluss auf die digitale Debattenkultur auszuüben, das Vertrauen in demokratische Prozesse zu unterhöhlen, sowie durch ihre schiere Häufigkeit – Schätzungsweise etwa 20% aller Twitter-Accounts – langfristig das Geschäftsmodell diverser Social-Media-Anbieter auf problematische Weise mitzuprägen³⁵⁵. *Social bots* können jedoch auch für gezielte Attacken auf Gruppen oder Einzelpersonen im Netz verwendet werden, etwa für das sogenannte *spear phishing*, wobei gezielt eine große Menge an Schadsoftware an bestimmte Personen verschickt wird, oder auch im Zuge von Cyberbullying-Kampagnen³⁵⁶.

³⁵⁰ Krüger: *Die KI-Entscheidung*, 309.

³⁵¹ Schicha: *Medienethik*, 251.

³⁵² Neis, Martina; Mara, Martina: „Social Bots – Meinungsroboter im Netz“, in: Appel, Markus (Hg.): *Die Psychologie des Postfaktischen: Über Fake News, ‚Lügenpresse‘, Clickbait & Co.* Wiesbaden: Springer 2020, 191.

³⁵³ Vgl. Tschiggerl, Walach: „Fake News“, 14.

³⁵⁴ Vgl. Schicha: *Medienethik*, 253.

³⁵⁵ Vgl. Ebd., 254.

³⁵⁶ Vgl. Neis; Mara: „Social Bots“, 165.

Vor diesem Hintergrund schlagen Martina Neis und Martina Mara vor, die Identifizierbarkeit von social bots auf der Designebene grundsätzlich zu fordern und ansonsten auf die Nutzung von Internetplattformen wie *BotOrNot* zurückzugreifen, die selbst maschinelles Lernen einsetzen, um bots anhand ihres Online-Verhaltens zu identifizieren³⁵⁷. Christian Schicha weißt darüber hinaus darauf hin, dass social bots auch positiv, etwa zur gezielten Suche nach rassistischen, sexistischen oder beleidigenden Inhalten oder beim Sammeln und Verteilen wertvoller Information im Cyberspace eingesetzt werden könnten³⁵⁸.

Die Undurchsichtigkeit artifizieller Intelligenzen verknüpft mit der fundamentalen Ambivalenz ihres Subjektstatus kann schließlich auch als Ausgangspunkt für ein langlebiges Narrativ im Zusammenhang mit KI gesehen werden, das sich um die Vorstellung einer möglichen *Superintelligenz* dreht. Die prinzipielle Vorstellbarkeit einer dem Menschen zumindest im Umfang ihrer Fähigkeiten ebenbürtigen allgemeinen künstlichen Intelligenz inkludiert demnach notwendig auch die Möglichkeit, dass sich eine solche KI quasi reflexiv selbst weiterentwickeln und in einem Prozess des exponentiellen Wachstums, der gängiger Weise als *Singularität* bezeichnet wird, explosionsartig über das Niveau menschlicher Intelligenz hinausentwickelt könnte³⁵⁹. Das Eintreten in die Singularität als Moment des fundamentalen Umbruchs innerhalb der menschlichen technologischen Existenzweise wird insbesondere in transhumanistischen Kreisen regelmäßig auch mit durchaus religiösen Konnotationen beschrieben – als Beginn eines neuen Zeitalters bis hin zur Vereinigung raumzeitlicher Disparitäten in der Einheit eines absoluten Bewusstseins³⁶⁰. So nennt Ray Kurzweil etwa folgende Aspekte, die im Zusammenhang mit dem erwarteten Eintritt in die Singularität in Verbindung stehen³⁶¹: Die verfügbaren Informationstechnologien steigern sich exponentiell in ihrer Leistungsfähigkeit und machen Technologien wie „Gehirnscans“, optimale Verfahren der Mustererkennung sowie schier grenzenlose Speicherkapazität möglich. Biologische und technologische Systeme verschmelzen zu einem bruchlosen Netzwerk des Informationsaustausches, in dem letztendlich auch die inhärenten Limitationen natürlicher Lebensformen überwunden sind: „Letztendlich wird unsere Intelligenz das gesamte Weltall durchdringen. Das ist die Bestimmung des Universums [...]“³⁶²

³⁵⁷ Vgl. Neis; Mara: „Social Bots“, 200.

³⁵⁸ Vgl. Schicha: *Medienethik*, 256.

³⁵⁹ Vgl. Kipper: *Künstliche Intelligenz*, 63.

³⁶⁰ Vgl. Loh: *Trans- und Posthumanismus*, 107-112.

³⁶¹ Vgl. Kurzweil, Ray: *Menschheit 2.0. Die Singularität naht*. Aus dem Englischen von Martin Röttschke. Berlin: Lola Books 2013, 25-30.

³⁶² Ebd., 30.

Wie es in diesen Formulierungen bereits anklingt, involviert die Vorstellung einer artifiziellen Superintelligenz auf konzeptueller Basis ebenfalls die Entgrenzung menschlicher Möglichkeiten über das Transhumane hinaus in einen im umfassenden Sinne *posthumanen* Zustand: Der Mensch ist aufgehoben in eine technologische Alterität, die ihn zugleich vervollkommnet und ablöst³⁶³. Unterscheiden lässt sich in Anlehnung an Nick Bostrom insbesondere zwischen einer *schnellen Superintelligenz*, die sich von der menschlichen Intelligenz nur quantitativ durch ein relatives mehr an Leistungsfähigkeit unterscheiden würde, einer *kollektiven Superintelligenz*, die sich aus der Vernetzung und Integration mehrerer weniger leistungsstarker Intelligenzen ergibt und somit besonders gut für Aufgaben einsetzbar wäre, die sich in einzelne Teilschritte zerlegen lassen, und schließlich einer *qualitativen Superintelligenz*, die sich nicht mehr bloß quantitativ, sondern wesensmäßig von menschlicher Intelligenz unterscheidet und sich demnach auf dem Boden gängiger Kategorien des menschlichen Denkens nicht mehr adäquat nachvollziehen ließe³⁶⁴.

Vor allem die geargwöhnte Unverhältnismäßigkeit menschlicher Intelligenz zu einer qualitativen Superintelligenz hat dabei vor allem im außerfachlichen Diskurs Anlass zur Formulierung dystopischer Szenarien gegeben, für die sich wiederum Beispiele aus der neueren Populärkultur anführen lassen: In *I, Robot* von Max Proyas etwa übernimmt eine Superintelligenz gewaltsam die Kontrolle über eine zentralisierte, auf digitaler Robotertechnologie und ubiquitous computing aufgebauten Gesellschaft, und widersetzt sich somit scheinbar dem fundamentalsten Gesetz für artifizielle Akteure – den Menschen zu nützen und keinen Schaden zuzufügen.³⁶⁵ Tatsächlich agiert das System jedoch ganz im Sinne dieser Maxime, die es jedoch entsprechend eines radikal utilitaristischen Optimierungskalküls versteht: Die Menschen müssten um ihrer eigenen Sicherheit willen der Freiheit beraubt werden. Die existentielle Bedrohung, die eine umfassend integrierte Superintelligenz für den Menschen darstellen könnte, würde demnach gerade nicht in verächtlichen – und darin noch allzumenschlichen – Intentionen bestehen, sondern ergäbe sich aus der qualitativen Unverhältnismäßigkeit zwischen menschlichem und artifiziellem Urteilsvermögen, die Jens Kipper an folgendem Gedankenexperiment exemplifiziert: „Nehmen wir beispielsweise ein Programm, dessen einziges Ziel ist, Darmkrebs zu heilen. Das Ziel scheint über jeden Zweifel erhaben zu sein. [...] Nach kurzer Zeit findet sie ein Mittel, das geeignet ist, einen Teil der Betroffenen zu heilen, aber eben nicht alle. Sie kommt daraufhin zum Ergebnis, dass sie ihr

³⁶³ Vgl. Loh: *Trans- und Posthumanismus*, 113.

³⁶⁴ Vgl. Bostrom, Nick: *Superintelligenz. Szenarien einer kommenden Revolution*. Aus dem Englischen von Jan-Erik Strasser. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2014, 81-87.

³⁶⁵ Vgl. Nida-Rümelin; Weidenfeld: *Digitaler Humanismus*, 64-65.

Ziel am einfachsten dadurch erreicht, dass sie all diejenigen umbringt, denen das Mittel nicht helfen würde. Daraufhin präsentiert sie uns ihr Mittel, das alle verbliebenen Darmkrebskranken heilen kann.“³⁶⁶ Fraglos hat die KI ihren Auftrag, ein Allheilmittel gegen Darmkrebs zu entwickeln, erfüllt. Dabei hat sie jedoch auf fundamentale – und für menschliche ProgrammiererInnen schwerlich vorhersehbare Weise – gegen den grundlegendsten moralischen *common sense* verstoßen.

Überblickt man den Diskurs rund um Singularität und Superintelligenz, so zeigt sich unabhängig von der Frage nach deren tatsächlicher Realisierbarkeit darin letztlich eine Tendenz zur Projektion zutiefst menschlicher Sinnhorizonte. So stellt etwa Raphael Capurro die Vermutung auf, dass Erzählungen von der kommenden Superintelligenz als Fortsetzung der anthropologischen Funktion des Mythos gedeutet werden können, dessen Funktion im Wesentlichen darin besteht, den Menschen von der in seiner *conditio* angelegten Beschränktheit zu entlasten: „Die Leerstelle der göttlichen höheren Intelligenzen, die der Prozess der Säkularisierung hinterlassen hat, wird nun in unserer technischen Gesellschaft durch die Vorstellung einer höheren vom Menschen geschaffenen Intelligenz, einer Art Super KI (Künstliche Intelligenz) ausgefüllt.“³⁶⁷ Unter diesem Gesichtspunkt lässt sich als Resümee zur Thematik der Schluss nahelegen, dass ein unreflektiertes Forcieren sowohl utopischer als auch dystopischer Narrative über das zerstörerische Potenzial der Superintelligenz letztlich eher dazu tendiert, den differenzierten Blick auf die tatsächlichen, gesellschaftspolitischen Problematiken, die sich im Kontext der kontinuierlichen Weiterentwicklung digitaler Technologien ergeben, verstellt. Diesen Punkt bringt Manuela Lenzen auf besonders pointierte Weise zur Sprache, indem sie das Gefahrenpotenzial der umfassenden Integration und Optimierung künstlich intelligenter Systeme weniger in der möglichen Verselbstständigung einer artifiziellen Superintelligenz und mehr in der Etablierung von Abhängigkeitsverhältnissen sowie realer gesellschaftlicher Elitenbildung sieht: „Nicht die Maschinen übernehmen die Kontrolle, sondern diejenigen, die die Maschinen besitzen und kontrollieren, beeinflussen und kontrollieren immer weitere Bereiche der Gesellschaft.“³⁶⁸ Letztendlich darf uns die Rede von einem digitalen ‚Jenseits des Menschen‘ nicht dazu verführen, diesen als Subjekt aus dem Prozess der technologischen Entwicklung auszuklammern³⁶⁹.

³⁶⁶ Kipper, Jens: *Künstliche Intelligenz*, 68-69.

³⁶⁷ Capurro, *Homo Digitalis*, 24.

³⁶⁸ Lenzen: *Künstliche Intelligenz*, 247.

³⁶⁹ Siehe dazu auch Rapp, Friedrich: „Die Technik als Fortsetzung der Evolution“, in: ders. (Hg.): *Naturverständnis und Naturbeherrschung. Philosophiegeschichtliche Entwicklung und gegenwärtiger Kontext*. München: W. Fink 1986, 145-160.

7. Didaktik des Ethikunterrichts im österreichischen Kontext

Im nachfolgenden Abschnitt soll zum Zwecke der besseren Orientierung ein Überblick über die curricularen Hintergründe für die anschließenden Unterrichtsentwürfe geliefert werden. Dazu werden zunächst die zentralen Bestimmungen des Lehrplans für Ethik im österreichischen Sekundarbereich sowie die wesentlichen Grundlagen einer kompetenzorientierten Didaktik des Ethikunterrichts dargelegt. Im Anschluss daran soll kurz auf die verschiedenen Bereiche des im Lehrplan implementierten Kompetenzmodells eingegangen werden.

7.1. Lehrplan, Unterrichtsprinzipien und institutionelle Rahmenbedingungen

Der 2021 in Kraft getretene *Lehrplan* für das Unterrichtsfach Ethik ist seiner allgemeinen Bildungs- und Lehraufgabe gemäß der Beförderung fundamentaler „Menschen- und Freiheitsrechte“ verpflichtet und zielt insofern auf die Entwicklung einer Fähigkeit zu „begründete[m] Argumentieren und Reflektieren im Hinblick auf Fragen der Ethik und Moral ab“³⁷⁰. SchülerInnen sollen durch den Einsatz geeigneter fachlicher Methoden zur autonomen Reflexion über Fragen der Lebensgestaltung angeleitet werden und die Fähigkeit zur Orientierung in einer von unterschiedlichsten „Traditionen und Menschenbildern“ geprägten pluralen Gesellschaft erlangen, womit insbesondere auch das Ziel einer umfassenden „Persönlichkeitsentwicklung“ angestrebt werden soll³⁷¹. Der thematisch gegliederte Lehrstoff für das Unterrichtsfach ist dabei aus der komplementären Perspektive dreier maßgeblicher *fachlicher Konzepte* zu behandeln:

- „Die Lebenswirklichkeit der Einzelnen – personale Perspektive“
- „Das Zusammenleben in der Gesellschaft – gesellschaftliche Perspektive“
- „Wirkmächtige Leitvorstellungen und Ideen – ideengeschichtliche Perspektive“

Insbesondere fordert der Lehrplan auch die Miteinbeziehung einer Reihe *didaktischer Grundsätze*, die in die konkrete Unterrichtsgestaltung miteinzubeziehen sind:

- „Integration von Lebenswelt, Ethik und Bezugswissenschaften“
- „Diskursorientierung“ (i.e. Emphase kritischer Argumentation)
- „Diversitätsgebot“ (i.e. Inklusion divergenter Blickpunkte)
- „Fachdidaktische Aufbereitung“

³⁷⁰ Rechtsinformationssystem des Bundes: *Gesamte Rechtsvorschrift für Lehrpläne*.

³⁷¹ Ebd.

Besonders mit dem letzten Punkt verbindet sich dabei die Forderung nach einer Orientierung an *Kompetenzen*, die als zentrale Analyseeinheit den curricularen Fokus für Unterrichtsgestaltung sowie Leistungsfeststellung und -bewertung liefern.

7.2. Didaktische Grundlinien des kompetenzorientierten Ethikunterrichts

Allgemein lässt sich der gegenwärtige Trend zur Kompetenzorientierung auf ein Bestreben der inhaltlichen Rationalisierung von Unterricht im Zusammenhang mit internationalen Vergleichsstudien wie PISA oder TIMSS zurückführen. Die maßgebliche Definition des Konzeptes findet sich bei Franz Weinert, der unter Kompetenz „die bei Individuen verfügbaren oder durch sie erlernbaren kognitiven Fähigkeiten und Fertigkeiten, um bestimmte Probleme zu lösen [versteht], sowie die damit verbundenen motivationalen, volitionalen und sozialen Bereitschaften und Fähigkeiten um die Problemlösungen in variablen Situationen erfolgreich und verantwortungsvoll nutzen zu können.“³⁷² Der Begriff ‚Kompetenz‘ ist demnach insbesondere in Opposition zur Vermittlung von rein inhaltlichem und deklarativem Faktenwissen zu sehen, die es um eine prozedurale und anwendungsorientierte Komponente erweitert. In dieser soll wesentlich auch die Herausbildung einer entsprechenden Praxis und Willenshaltung inkludiert sein. Wie Paul Geiss betont zeichnet sich das moderne Verständnis von Kompetenz damit schon intrinsisch durch eine Nähe zu den didaktischen Zielen des Ethikunterrichts aus, insofern dieser gängigen Ansätzen gemäß auf die „Initiierung philosophisch-ethischer Bildungsprozesse“ mit dem Ziel umfassender Persönlichkeitsbildung ausgerichtet ist³⁷³ Für Lehrpläne wie auch die Unterrichtsplanung auf dem Makro- und Mikrolevel ergibt sich daraus laut Geiss die Orientierung an folgenden Grundlinien: *Ergebnisorientierung, SchülerInnenorientierung, Praxis- und Handlungsorientierung, Prozessorientierung*, Orientierung an der Hierarchie der *Bloom'schen Taxonomie* (Wissen, Verstehen, Anwenden, Analysieren, Evaluieren, Synthetisieren), sowie die Miteinbeziehung *affektiver Lerninhalte*³⁷⁴.

7.3. Die Kompetenzbereiche und ihre methodische Umsetzung

Das Kompetenzmodell für den österreichischen Ethiklehrplan korreliert mit demjenigen von Anita Rösch, das 2009 für die Fächergruppe Philosophie, Praktische Philosophie, Ethik, Werte

³⁷² Weinert, Franz E.: „Vergleichende Leistungsmessung in Schulen – eine umstrittene Selbstverständlichkeit“, in: ders.: (Hg.): *Leistungsmessungen in Schulen*. 3., aktualisierte Aufl. Weinheim: Beltz 2014, 27-28.

³⁷³ Vgl. Geiss, Paul G.: „Kompetenzorientierung im Unterricht“, in: Brüning, Barbara (Hg.): *Ethik/Philosophiedidaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II*. 2. Aufl. Berlin: Cornelsen 2018, 40-41.

³⁷⁴ Vgl. Ebd., 42-43.

und Normen sowie LER im deutschen Raum erarbeitet wurde³⁷⁵. Methodisch wurde dabei auf gängige Ansätze der Ethik- und Philosophiedidaktik aufgebaut, ergänzt durch die empirischen Elemente der Lehrplananalyse sowie einer ExpertInnenbefragung unter Lehrkräften³⁷⁶. Das Resultat der Untersuchung besteht in der Formulierung sechzehn elementarer Kompetenzen für den Ethikunterricht mit entsprechenden Niveaustufen (A1-C2), gruppiert in die fünf Kompetenzbereiche *Sich-Orientieren und Handeln, Wahrnehmen und Verstehen, Analysieren und Reflektieren, Argumentieren und Urteilen*, sowie *Interagieren und Sich-Mitteilen*³⁷⁷. Diese Kompetenzen sollen im Weiteren hinsichtlich der nachfolgenden Unterrichtsausarbeitungen kursorisch umrissen werden.

7.3.1. Sich-Orientieren und Handeln

Die Orientierungs- und Handlungskompetenz bildet das Ziel der Kompetenzentwicklung und nimmt insofern den obersten Platz im hierarchisch gegliederten System der Kompetenzen ein³⁷⁸. Die *Orientierungskompetenz* ist dabei als Antwort auf den konstatierten Zustand der Orientierungslosigkeit Jugendlicher in modernen Gesellschaften zu verstehen³⁷⁹. Sie soll einen Beitrag zum „Prozess der Personwerdung“ sowie der aktiven „Auseinandersetzung mit der Kultur“ leisten und ist in ihrem Fokus auf Sinnstiftung und „praktisches Sich-Zurechtfinden“ auf die unmittelbare Anbindung an lebensweltliche Fragen der SchülerInnen ausgerichtet³⁸⁰. Unmittelbar in Verbindung damit steht die *Handlungskompetenz*. Sie bildet als praktische Kehrseite der Orientierungskompetenz die eigentliche „Spitze der Kompetenzpyramide“ und hat die umfassende Befähigung zu verantwortlichem Handeln zum Ziel³⁸¹. Die Übernahme von Verantwortung für das eigene tun hat dabei die weiter unten erläuterten Kompetenzen zur Voraussetzung, kann selbst jedoch „nur im praktischen Tun gedeihen“ und legt insofern eine grundsätzlich handlungs- und projektorientierte Gestaltung des Unterrichts nahe³⁸². Im Sinne des finalen Charakters dieser Kompetenzen verzichtet die Autorin jedoch darauf, für sie unterschiedliche Niveaustufen mit korrespondierenden Operatoren zu formulieren.

³⁷⁵ Vgl. Rösch, Anita: *Kompetenzorientierung in Philosophie und Ethikunterricht. Entwicklung eines Kompetenzmodells für die Fächergruppe Philosophie, Praktische Philosophie, Ethik, Werte und Normen, LER*. 2. Aufl. Berlin: LIT 2011, 13.

³⁷⁶ Vgl. Ebd., 17-19.

³⁷⁷ Vgl. Ebd., 151.

³⁷⁸ Vgl. Ebd., 154.

³⁷⁹ Vgl. Ebd., 158.

³⁸⁰ Ebd., 159-160.

³⁸¹ Ebd., 166-168.

³⁸² Ebd., 169-170.

7.3.2. Wahrnehmen und Verstehen

Mit der *Wahrnehmungskompetenz* verortet Rösch das Fundament des Kompetenzmodells zunächst in einer phänomenologischen Grundausrichtung, in der sprachlich und kulturell vermittelte Einstellungen zu den Gegenständen unserer Auffassung in der Besinnung auf die Sachen selbst aufgebrochen und auf ihre impliziten Voraussetzungen hin befragt werden sollen³⁸³. Als ausschlaggebend erweist sich dabei die phänomenologische Methode der *Reduktion*: „Eine Sache wird von verschiedenen Seiten betrachtet, in verschiedenen Variationen beschrieben.“³⁸⁴ Dieses Verfahren bildet den Ausgangspunkt für komplexere Analysen des Phänomengehalts sowie schließlich der kritischen Reflexion eigener Wahrnehmungsformen. Die Entwicklung der Wahrnehmungskompetenz soll sich dabei entlang der Schritte *Reduktion* (A1-A2), *Analyse* (B1-B2) und schließlich *Reflexion* (C1-C2) vollziehen³⁸⁵. Aufbauend darauf besteht die Kompetenz der *Perspektivenübernahme* in einer Befähigung zum „Sichhineindenken“ in den anderen, was zugleich eine Distanzierung vom eigenen Standpunkt sowie Relativierung der eigenen Perspektive impliziert³⁸⁶. Dabei kann ein Verständnis für das Fremde jedoch nur ausgehend von einem Minimalanteil an Gemeinsamkeit erfolgen, einer „Basis gemeinsamer Erfahrung“, die insofern den Ausgangspunkt für jegliche Prozesse des sozialen Lernens und komplexer Deutungsprozesse von Interaktion darstellt³⁸⁷. Die Niveaus der entsprechenden Kompetenzentwicklung bilden dabei die Einnahme der *Perspektive eines konkreten anderen* (A1-A2), der *Gruppenperspektive* (B1-B2), und schließlich die Möglichkeit zur *Selbstdistanzierung* (C1-C2)³⁸⁸.

Die Fähigkeit zur Perspektivenübernahme setzt sich fort in der Kompetenz der *Empathie*, verstanden als „stellvertretende emotional-mitfühlende Reaktion gegenüber einer anderen Person“³⁸⁹. Diese bleibt als Übergang von einer egozentrischen zu einer sympathischen Grundausrichtung nicht auf die ontogenetische Entwicklung beschränkt und involviert etwa in der Fähigkeit zur Einsicht in die eigene Schuld neben affektiven auch wesentlichen kognitive Komponenten³⁹⁰. Wenngleich die Fähigkeit zur Empathie zuletzt auf die konstitutive Wahrnehmung der Einzigartigkeit des anderen abzielt, ist sie als Prinzip eines grundsätzlich offenen und dissensfähigen Weltbezugs fundamental dialogisch ausgerichtet³⁹¹. Der graduelle

³⁸³ Vgl. Rösch: *Kompetenzorientierung*, 175-177.

³⁸⁴ Ebd., 177-178.

³⁸⁵ Vgl. Ebd., 182.

³⁸⁶ Ebd., 183.

³⁸⁷ Ebd., 184.

³⁸⁸ Vgl. Ebd., 189. 3

³⁸⁹ Ebd., 190.

³⁹⁰ Vgl. Ebd., 191.

³⁹¹ Vgl. Ebd. 191-193.

Kompetenzerwerb vollzieht sich insofern vom *Empathischen* (A1-A2) über das *Sympathische* (B1-B2) bis hin zum *Moralischen* (C1-C2), das als höchste Stufe auch über produktive Weisen des Umgangs mit Differenz verfügt³⁹². Letztendlich mündet der Kompetenzbereich Wahrnehmen und Verstehen in die Genese einer umfassenden *interkulturellen Kompetenz*. Sie bezieht das enge Miteinander von Identität und Abgrenzung, Offenheit und Selbstrelativierung, auf den Bereich fremder Kulturen und forciert insofern den Abbau von Stereotypen, das Aufzeigen von Ungerechtigkeit sowie das Entstehen von Anerkennung³⁹³. In ihrer wesenhaften Prozesshaftigkeit verläuft sie vom *Verständnis für Eigenes* (A1-A2) über das *Verstehen des Fremden* (B1-B2) hin zur konstruktiven *Verständigung über Gemeinsames* (C1-C2)³⁹⁴.

7.3.3. Analysieren und Reflektieren

Im Kompetenzbereich Analysieren und Reflektieren bezieht sich die *Textkompetenz* auf unterschiedliche Fähigkeiten im rezeptiven und produktiven Umgang mit Geschriebenem. Die Möglichkeit einer adäquaten Rezeption von Fachtexten setzt dabei hermeneutisch das Miteinander von Antizipation und Revision in der iterativen Verständniserzeugung am Text voraus, die im Verlauf von „Global- zu Detailverstehen“ verläuft und in einer nachvollziehbaren und fundierten Interpretation des Materials kulminiert³⁹⁵. Als „textuelle Handlungskompetenz“ bildet die Schreibkompetenz ihre Kehrseite, die sich situationsbezogen in der Produktion verschiedener Textsorten niederschlagen kann³⁹⁶. Auch hier entspricht die Kompetenzentwicklung einer Abfolge zunehmend komplexerer kognitiver Ansprüche, von der Ebene bloßer *Information* (A1-A2) über die *Interpretation* (B1-B2) hin zur *Bewertung* (C1-C2). Die *sprach(analytische) Kompetenz* orientiert sich darüber hinaus an dem übergeordneten Ziel, „Sprache zielorientiert einzusetzen“, und involviert demgemäß die kritische Untersuchung von Sprache im Zuge differenzierter Methoden der Begriffsanalyse³⁹⁷. Dabei soll sie SchülerInnen insbesondere auch dazu befähigen, die verschiedenen Möglichkeiten bezüglich „Manipulation und Missbrauch von Sprache“ zu erkennen³⁹⁸. Ihre Niveaustufen schreiten von der Bildung eines *Bewusstseins* für sprachliche Zusammenhänge (A1-A2) über deren *Analyse* (B1-B2) zur aktiven *Kritik* von Sprache (C1-C2) voran³⁹⁹.

³⁹² Vgl. Rösch: *Kompetenzorientierung*, 197.

³⁹³ Vgl. Ebd., 198-201.

³⁹⁴ Vgl. Ebd., 207.

³⁹⁵ Ebd., 210-212.

³⁹⁶ Vgl. Ebd., 213-214.

³⁹⁷ Ebd., 221-223.

³⁹⁸ Ebd., 223.

³⁹⁹ Vgl. Ebd., 227.

Die Notwendigkeit einer *interdisziplinären Kompetenz* ergibt sich in diesem Zusammenhang aus der engen Verschränkung relevanter Fachdisziplinen im Bereich Ethik und legt eine fächerübergreifende Unterrichtsgestaltung nahe, der gleichsam die „Überschreitung der disziplinären Grenzen und die Gegenüberstellung unterschiedlicher Fachperspektiven“ inkludieren soll⁴⁰⁰. Sie entwickelt sich ausgehend von einer elementaren Befähigung zur *Multiperspektivität* (A1-A2) hin zur Fähigkeit der *Differenzierung* (B1-B2) und schließlich bis zur aktiven *Vernetzung* (C1-C2)⁴⁰¹. Mit der *Reflexionskompetenz* soll schließlich dem Umstand Rechnung getragen werden, dass die Auseinandersetzung mit Fachinhalten im Ethikunterricht „nicht die ausschließliche Aneignung von bereits Gedachtem, sondern die selbstständige, reflexive Auseinandersetzung mit ethischen und philosophischen Thematiken“ beinhalten sollte⁴⁰². Reflexivität besteht dabei wesentlich in der Fähigkeit zum Selbstdenken sowie darin, anscheinend Selbstverständliches zu hinterfragen, konstituiert sich jedoch auch im Wissen um die „Grenzen der Reflexion“ im Unvordenklichen⁴⁰³. Wesentlich für die Genese von Reflexionskompetenz ist dabei der Übergang von *Wissen* (A1-A2) über *Nichtwissen* (B1-B2) hin zu *Metawissen* (C1-C2), welches noch seinen eigenen Vollzug aktiv mitreflektiert⁴⁰⁴.

7.3.4. Argumentieren und Urteilen

Die *Argumentations- und Urteilsfähigkeit* baut auf die Feststellung auf, dass Meinungen insbesondere im Angesicht von Dissens argumentativ vertreten werden müssen, wozu normalerweise latente Schlussverfahren bewusst gemacht und rationalisiert werden⁴⁰⁵. Resultat ist die praktische Kunst des Argumentierens, die auf das „Herausarbeiten des Richtigen“ zielt, dabei jedoch nicht mit bloßer Syllogistik in Eins gesetzt werden darf, sondern in ein System von Rechtfertigung und Verantwortung eingewoben ist⁴⁰⁶. „Die Minimalanforderung an ein Urteil ist also die Verbindung einer eigenen Position (Zustimmung, Ablehnung, Differenzierung) mit einer schlüssigen, sachgerechten Begründung zu einer zu beurteilenden Frage [...]“⁴⁰⁷. Ihre Entwicklung geht dabei von der Fähigkeit zur begründeten *Entscheidung* (A1-A2) über das Fällen eines *Urteils* (B1-B2) hin zur persönlichen Stellungnahme im Rahmen einer *Kontroverse* (C1-C2) über.

⁴⁰⁰ Rösch: *Kompetenzorientierung*, 228-229.

⁴⁰¹ Vgl. Ebd., 236

⁴⁰² Ebd., 237.

⁴⁰³ Ebd., 238-239.

⁴⁰⁴ Vgl. Ebd., 245.

⁴⁰⁵ Vgl. Ebd., 249-250.

⁴⁰⁶ Ebd., 250-252.

⁴⁰⁷ Ebd., 254.

Zu differenzieren sind im Weiteren die *moralische* und die *ethische Urteilsfähigkeit*. Erstere ist dabei jenseits von bloßer Gesinnungsbildung als reflektierte und affektive Aneignung grundlegender Ideale und Werte in Zusammenhang mit praktischem Handeln zu verstehen⁴⁰⁸. Bezugnehmend auf Lawrence Kohlbergs Theorie der Moralentwicklung sind die unterschiedlichen Niveaus der moralischen Urteilskompetenz vom *Präkonventionellen* (A1-A2) über das *Konventionellen* (B1-B2) bis hin zum *Postkonventionellen* (C1-C2) angeordnet⁴⁰⁹. Die *ethische Urteilskompetenz* zeichnet sich dagegen durch die Befähigung zur kritischen Reflexion auf Moral und moralische Normen selbst aus⁴¹⁰. Elementar ist dabei zunächst die Fähigkeit zur adäquaten Problemanalyse, i.e. einer Sensibilität für die „komplexen Realzusammenhänge“ mit „anschließende[r] Interessenanalyse“ zur „genaue[n] Bestimmung des Konflikts“⁴¹¹. Als besonders gewinnbringend stellt die Autorin in diesem Zusammenhang die „Analyse und Diskussion von Fallbeispielen“ heraus⁴¹². Die Kompetenzentwicklung im Zusammenhang mit der ethischen Urteilskompetenz vollzieht sich dabei vom *Sensibilisieren* (A1-A2) über das *Analysieren* (B1-B2) bis hin zum autonomen *Urteilen* (C1-C2)⁴¹³.

7.3.5. Interagieren und Sich-Mitteilen

Abschließend rückt mit dem Kompetenzbereich Interagieren und Sich-Mitteilen der Diskurs als philosophische Grunddisziplin in den Vordergrund. Mit ihren Wurzeln in der sokratischen Gesprächspraxis ist die *Diskurskompetenz* als Fähigkeit zum Führen von Gesprächen zu verstehen, die „sowohl Kooperation und Verständigung als auch Konflikt und Streit umfasst“⁴¹⁴. In der Fähigkeit zu konstruktiver Gesprächsführung sind dabei die adäquate Einschätzung der gegenwärtigen Sprechsituation und die aktive Reflexion der eigenen Interessen sowie der Interessen des Gegenübers involviert, die sich in den „soziale[n] und rhetorische[n] Kompetenzen“ aktiver *Gesprächsführung* zur umfassenden Befähigung produktiven Diskutierens verbinden sollen⁴¹⁵. In ihrem wesentlichen Prozesscharakter verläuft die Ausbildung von Diskurskompetenz über den Zustand des *Prädiskursiven* / des *interaktiven Egozentrismus* (A1-A2) hin zu dem des *Teildiskursiven* / der *Kommunikationseinheiten* – temporal bezogen auf einzelne GesprächspartnerInnen – (B1-B2), und schließlich dem *Diskursiven* / der *Globalität* umfassender Partizipation im Gesamtdiskurs (C1-C2)⁴¹⁶.

⁴⁰⁸ Vgl. Rösch: *Kompetenzorientierung*, 259-260.

⁴⁰⁹ Ebd., 273.

⁴¹⁰ Vgl. Ebd., 275.

⁴¹¹ Ebd., 277.

⁴¹² Ebd., 279.

⁴¹³ Vgl. Ebd., 285.

⁴¹⁴ Ebd., 290-291.

⁴¹⁵ Vgl. Ebd., 291-292.

⁴¹⁶ Vgl. Ebd., 299.

Unmittelbar damit einher geht die Konfliktlösungskompetenz, die im Aufeinandertreffen unvereinbarer Gegenpositionen den produktiven Umgang mit Dissens sowie die Fähigkeit zur emotionalen Wahrnehmung und kooperativen Auflösung von Antagonismen betrifft⁴¹⁷. Sie entwickelt sich von einem aktiven *Streitbewusstsein* (A1-A2) über *Probehandeln* in Bezug auf produktive Lösungen (B1-B2) zur Anwendung theoretisch fundierter Strategien der Konfliktlösung in der *Modellbildung* (C1-C2)⁴¹⁸. Abschließend führt Rösch noch die *Darstellungskompetenz* als Fähigkeit zur „Präsentation von selbst erarbeiteten Fachinhalten“ an, die in Funktionen wie „Recherchieren, Schreiben, Visualisieren, Medienproduktion, Vortragen, Darbieten und Diskutieren“ besteht und darin immer mit der Übersetzung eines Mediums in eine andere Form einhergeht. Sie beinhaltet in ihrem graduellen Verlauf auf niedrigster Stufe die Fähigkeit des *Veranschaulichens* (A1-A2), dann des *Darstellens* (B1-B2) und letztlich des *Präsentierens* (C1-C2)⁴¹⁹.

8. Ausarbeitungen und didaktische Konzepte

Die nachfolgenden didaktischen Ausarbeitungen beziehen sich auf die Mikroebene einzelner Unterrichtsstunden (50 min) und sind demnach im weiteren Kontext mittelfristiger Planungen auf der Makroebene flexibel einsetzbar. Die einzelnen Stundenbilder bestehen jeweils aus einer *Planungsmatrix*, deren wesentlicher Zweck in der strukturierten Beschreibung des intendierten Stundenverlaufs besteht, inklusive Lehrplanbezug, Stundenziel sowie angestrebter Kompetenzentwicklung. Dem folgt ein kurzes *didaktisches Konzept*, in dem die Methoden zur Erreichung des angestrebten Stundenziels bzw. der Kompetenzentwicklung im Hinblick auf einschlägige fachdidaktische Literatur begründet wird. Bezüglich etwaiger Unterrichtsmaterialien finden sich in den einzelnen Planungen verweise auf die der Arbeit nachgestellten *Appendices*.

⁴¹⁷ Vgl. Rösch: *Kompetenzorientierung*, 301-302.

⁴¹⁸ Vgl. Ebd., 307.

⁴¹⁹ Vgl. Ebd., 312.

8.1. „Medien und Kommunikation“ (Kompetenzmodul 3)

8.1.1. Einheit (1): *Einleitung, Referenztheorien*

<i>Lehrplanbezug:</i> Digitale Welten		<i>Stundenziel:</i> SchülerInnen können die allgemein Fragen und Problemstellungen der Digitalen Ethik charakterisieren sowie deren fachliche Voraussetzungen anhand dreier zentraler Referenztheorien erörtern.	<i>Kompetenzentwicklung:</i> ...kann den Inhalt eines Textes in eigenen Worten wiedergeben (<i>Textkompetenz B1</i>) ...kann aus Texten gewonnenes Wissen unter Berücksichtigung eigener Beispiele darlegen (<i>Textkompetenz B2</i>)		
Zeit	Phase	Inhalt	Sozialform	Methode	Medien
10 min	<i>Hinführung:</i>	L zeigt eine Reihe von Bildern, die S an das Thema ‚Ethik digitaler Medien‘ heranführen sollen und erarbeitet mit den S eine erste Definition der ‚Digitalen Ethik‘ sowie ein Verständnis ihrer geistesgeschichtlichen Voraussetzungen.	T ↔ S	Aktivierung	Power-Point (App. 1)
10 min	<i>Erarbeitung:</i>	L führt in einem kurzen interaktiven Lehrvortrag in die zentralen Konzepte von Günther Anders, Marshall McLuhan und Jean Baudrillard ein.	T → S	Lehrvortrag	Ebs.
20 min	<i>Vertiefung:</i>	L arrangiert die S in drei Gruppen. Jede Gruppe bearbeitet ein Arbeitsblatt mit texterschließenden Arbeitsaufträgen zu je einem der drei Autoren. Anschließend werden die Resultate der einzelnen Gruppen im Plenum besprochen.	S ↔ S	Textanalyse	Arbeitsblätter (App. 2)
10 min	<i>Festigung:</i>	S verfassen ein Essay als schriftliche Auseinandersetzung mit der Lektüre. Die Essays der verschiedenen Gruppen werden in der nachfolgenden Stunde von den übrigen S rezipiert und dienen als Ausgangspunkt für weiterführende Diskussionen.	S, S, S	Five-Minute-Essay	Heft/Mappe Anleitung zum Schreiben eines Essays (App. 3)

Didaktisches Konzept

Im Zentrum der Unterrichtsstunde steht die Förderung rezeptiver und produktiver Textkompetenz, die inhaltlich im Hinblick auf die zentralen Referenztheorien der Digitalen Ethik entwickelt werden soll. In diesem Sinne dient die Stunde auch als Einstieg in das Themenfeld Digitale Ethik bzw. Philosophie moderner Medien und soll eine Reihe an Konzepten vermitteln, die auch in späteren Auseinandersetzungen wieder aufgegriffen werden können. Einstieg und Hinführung verfolgen dabei einerseits den Zweck der Aktivierung bzw. Anknüpfung an das Vorwissen der SchülerInnen. Andererseits bieten sie die Möglichkeit einer thematischen Grundorientierung, wodurch den SchülerInnen im Sinne des „hermeneutischen Zirkels“ die anfängliche Orientierung im Textmaterial eröffnet werden soll⁴²⁰.

Die für die zentrale Vertiefungsphase erarbeiteten Arbeitsblätter beinhalten eine Reihe an Strategien zur Texterschließung, die gemäß Michael Wittschier als Stützen für die Lernenden bei der inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem komplexem Textmaterial dienen sollen: *Leitfragen* lenken die Aufmerksamkeit der SchülerInnen auf ausschlaggebende Stellen im Text, während die Methode des *Begriffsnetzes* sie zu einer vertieften Auseinandersetzung mit dessen zentralen Konzepten anleiten soll⁴²¹. Die Methode des hypothetischen *AutorInneninterviews* schließlich soll die Lernenden nochmals zu einer aktiven und kognitiv vertieften Rezeption der Gedanken des jeweiligen Autors heranzuführen⁴²². Dabei arbeiten die SchülerInnen in Gruppen, um sich bei Bedarf gegenseitig unterstützen zu können. Die so gestaltete Textarbeit soll in der finalen Sicherungsphase in die eigenständige Produktion eines *Essays* einmünden, i.e. eines relativ kurzen, auf individuelles Nachdenken, emotionale Reaktion und konkreten Lebensweltbezug ausgerichteten Versuchs der Aneignung theoretischer Inhalte⁴²³. In Anlehnung an Helmut Engels wurde dazu eine allgemeine Anweisung für das Verfassen von Essays gestaltet, die jedoch im Rahmen der gegenwärtigen Stundenplanung als den SchülerInnen bereits vertraut vorausgesetzt wird⁴²⁴. Der inhaltlich komplementäre Charakter der Arbeitsaufträge legt dabei eine wechselseitige Lektüre der Essays mit anschließender Nachbesprechung und Diskussion in der folgenden Unterrichtsstunde nahe.

⁴²⁰ Engels, Helmut: „Textarbeit und Schreiben“, in: Brüning, Barbara (Hg.): *Ethik/Philosophiedidaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II*. 2. Aufl. Berlin: Cornelsen 2018, 85.

⁴²¹ Vgl. Wittschier, Michael: „Methoden der Textarbeit“, in: Pfister, Jonas; Zimmermann, Peter (Hg.): *Neues Handbuch des Philosophieunterrichts*. Bern: Haupt Verlag 2016, 230-231.

⁴²² Vgl. Ebd., 133.

⁴²³ Vgl. Engels: „Textarbeit“, 88-89.

⁴²⁴ Vgl. Ebd.

8.1.2. Einheit (2): *Identität im Cyberspace*

<i>Lehrplanbezug:</i> Digitale Welten		<i>Stundenziel:</i> SchülerInnen können die Bedeutung digitaler Technologien für die Identitätsbildung erklären und unter ethischen Gesichtspunkten diskutieren.	<i>Kompetenzentwicklung:</i> ...kann vorgegebene Themen unter Verwendung bereitgestellter Materialien für einen konkreten Adressaten aufbereiten (<i>Darstellungskompetenz B1</i>)		
Zeit	Phase	Inhalt	Sozialform	Methode	Medien
5 min	<i>Hinführung:</i>	Ausgehend von einem gemeinsamen Brainstorming über Formen der Selbstdarstellung im Cyberspace (Selfies, Postings, Avatare, etc.) haben die S in der vorhergehenden Stunde den Auftrag erhalten, entsprechende Bildmaterialien über sich selbst zu sammeln und in digitaler in die Stunde mitzubringen. L sichtet die Resultate und erläutert den Arbeitsauftrag für die Stunde.	T → S	Aktivierung	Online-materialien
15 min	<i>Erarbeitung:</i>	Zur fachlichen Einbettung lesen die S zunächst gemeinsam einen vom L verfassten Text, in dem zentrale Themen rund um Identität und Gemeinschaft im WWW altersadäquat aufbereitet sind. L führt und begleitet das offene Lesen.	T ↔ S	offenes Lesen	Arbeitsblatt (App. 4)
20 min	<i>Vertiefung:</i>	Anschließend arbeiten die S in Gruppen und erstellen eine Webcollage mit dem Titel „Wer bin ich im Cyberspace?“, indem sie das mitgebrachte Bild- und Textmaterial auf möglichst kreative Weise verwerten. L organisiert und Unterstützt die Projektarbeit mit praktischen Tipps.	S, S, S	kreatives Arbeiten	Power-Point oder andere digitale Darstellungsformate
10 min	<i>Festigung:</i>	Abschließend sammelt der L die fertigen Collagen auf einem digitalen Speichermedium bzw. einer digitalen Lernplattform (z.B. Teams). Die Collagen können in der nachfolgenden Stunde präsentiert und als Ausgangspunkt weiterführender Diskussionen herangezogen werden.	T ↔ S		Microsoft Teams

Didaktisches Konzept

Mit dem Anspruch, ethischer Medienkompetenz im Zeitalter der Digitalisierung nicht bloß auf inhaltlicher, sondern auch methodischer Ebene gerecht zu werden, verbindet sich die Forderung nach der Miteinbeziehung digitaler Medien im Unterricht – sei es in der Form von „Rechercheaufgaben“ oder als Unterstützung zur „Quellenarbeit“, sei es in komplexeren Formen der Selbstdarstellung wie der Aufbereitung klassischer philosophischer Tagebücher in der Form von „Weblogs“⁴²⁵. Dieser Forderung soll in der oben beschriebenen Unterrichtsstunde im Hinblick auf die Förderung der Darstellungskompetenz beigegeben werden, indem sie die von Christine Grünberg geschilderte Methode der Arbeit mit *Collagen* in ein digitales Setting verlegt⁴²⁶. Darunter versteht die Autorin die kreative Neuordnung visueller oder auch textueller Inhalte mit dem Ziel, „die unterschiedlichsten künstlerischen und außerkünstlerischen Elemente direkt oder kombiniert mit herkömmlichen Ausdrucksmitteln zur Geltung zu bringen“, um so ästhetisch-philosophische Reflexionsprozesse anzustoßen⁴²⁷. Besonders die sogenannte Text-Bild-Collage soll dabei einen gangbaren Weg für die Lernenden bilden, „über ein ethisch/philosophisches Problem zu diskutieren, zu informieren oder aufzuklären“⁴²⁸.

In diesem Sinne beginnt die Unterrichtsstunde mit einer Sichtung der Materialien, die nach vorhergehender Ankündigung von den SchülerInnen zu sammeln waren – visuelle oder textuelle Formen der Selbstdarstellung im Cyberspace (Selfies, Postings, Avatare, etc.). Zum Zwecke der fachlichen Einbindung wurde die Methode des offenen Lesens eines vorgefertigten Lehrtextes gewählt, da sich auf diese Weise ein dichter Input möglichst ökonomisch aufbereiten lässt und zugleich ein Medium für die Kommunikation des konkreten Arbeitsauftrages bereitgestellt werden kann. Für die Phase der Erarbeitung wurde das Format der Gruppenarbeit gewählt, da dieses den Lernenden auch in der Arbeit an ihren individuellen Collagen die Möglichkeit des Ideenaustausches offenlässt. Als besonders gewinnbringend erscheint dabei die kollektive Präsentation und Diskussion der Collagen (als Ausstellung oder Collagenwand), die in Folge der obligatorischen Sicherung des Arbeitsauftrags durch die Lehrperson (wahlweise auf einem digitalen Speichermedium oder einer digitalen Lernplattform) in der nachfolgenden Unterrichtsstunde erfolgen könnte.

⁴²⁵ Vgl. Brüning, Barbara: „Ethische Medienkompetenz im digitalen Zeitalter“, in: dies. (Hg.): *Ethik/Philosophiedidaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II*. 2. Aufl. Berlin: Cornelsen 2018, 160-161.

⁴²⁶ Grünberg, Christine: „Arbeiten mit Collagen – Tipps für den Unterricht“, in: Brüning Barbara; Martens, Eckhard (Hg.): *Anschaulich Philosophieren. Mit Märchen, Fabeln, Bildern und Filmen*. Weinheim: Beltz 2007, 109-115.

⁴²⁷ Ebd., 110.

⁴²⁸ Ebd., 114.

8.1.3. Einheit (3): *Digitale Gewalt*

<i>Lehrplanbezug:</i> Digitale Welten		<i>Stundenziel:</i> SchülerInnen können zentrale Begriffe in Zusammenhang mit Gewalt im digitalen Raum definieren, reflektieren und anhand von Beispielen illustrieren.	<i>Kompetenzentwicklung:</i> ...können Wortfelder erarbeiten und analysieren (<i>Sprach(analytische)</i> Kompetenz B1) ...können abstrakte Begriffe konkretisieren (<i>Sprach(analytische)</i> Kompetenz B1)		
Zeit	Phase	Inhalt	Sozialform	Methode	Medien
10 min	<i>Hinführung:</i>	L schreibt den Begriff ‚Digitale Gewalt‘ an die Tafel und sammelt vorläufige Assoziationen der SchülerInnen. L erklärt den weiteren Stundenverlauf.	T ⇔ S	Brainstorming	Whiteboard
20 min	<i>Erarbeitung:</i>	S rotieren im Fünf-Minuten-Takt zwischen drei Stationen, i.e. Tischgruppen, auf denen Arbeitsblätter zu je einem zentralen Begriff im Diskurs rund um digitale Gewalt verteilt sind (Cyberbullying, Shitstorms, Hate Speech). S sollen in einem vorgefertigten Raster eine Wortfeldunterscheidung (Verbaldefinition, Modellfälle, Abgrenzung, Grenzfälle) vornehmen.	S, S, S	Stationenarbeit	Arbeitsblätter (App. 5)
10 min	<i>Vertiefung:</i>	Nachdem alle S ihre Wortfeldunterscheidung fertiggestellt haben, erstellen sie unter Anleitung der L eine Mind-Map rund um den Überbegriff ‚digitale Gewalt‘ her, in der die zuvor präzisierten Begriffe in ein semantisches Netzwerk eingefügt werden.	S, S, S	Mind-Mapping	Whiteboard
10 min	<i>Festigung:</i>	Nach Fertigstellung der Mind-Map nutzt die L diese für eine abschließende Diskussion und Besprechung der Stundeninhalte. Zur Sicherung wird ein Foto der Mind-Map auf der verwendeten Lernplattform geteilt.	T ⇔ S	Lehrer-Schüler-Gespräch	Microsoft Teams

Didaktisches Konzept

Um die komplexen Zusammenhänge innerhalb des Wortfeldes rund um digitale Gewalt angemessen zu vermitteln, wurde in der vorher beschriebenen Unterrichtsstunde die von Barbara Brüning vorgeschlagene Methode der Begriffsanalyse angewendet⁴²⁹. Die Erschließung fachlicher Grundbegriffe erfolgt demnach zunächst durch *Begriffspräzisierung*, d.h. durch das Zerlegen eines klärungsbedürftigen Begriffs in dessen verschiedene Bedeutungsdimensionen, um so zu einer exakt umgrenzten Begriffsbestimmung zu gelangen⁴³⁰. Durch diesen Schritt soll zunächst die Intention der verschiedenen Unterbegriffe innerhalb des Begriffsfeldes bestimmt werden, also die „Merkmale, aufgrund derer Etwas unter den Begriff fällt“⁴³¹. Als mögliche Strategien für eine Begriffspräzisierung schlägt Brüning des Weiteren die Arbeit mit „Modellfällen (Beispielen von ähnlichen Situationen usw.)“, die Methode der „Wortfeldunterscheidung“, i.e. der Anordnung begrifflicher Inhalte und Modellfälle in der Form eines schematischen Clusters, sowie die Abgrenzung von anderen Bedeutungsbereichen und die „*Beschäftigung mit Grenzfällen*“ vor⁴³². Die Strategie der Begriffspräzisierung wird in der gegenwärtigen Planung zur Analyse der zentralen Begriffe innerhalb des Wortfeldes ‚digitale Gewalt‘ (Cyberbullying, Shitstorm, Hate Speech) verwendet, wobei die methodische Umsetzung in der Form des Stationenbetriebs in der Erarbeitungsphase den SchülerInnen das sukzessive Aufarbeiten und in Relation setzen der unterschiedlichen Begriffe erleichtern soll.

Für die Vertiefungsphase sollen die Ergebnisse der Begriffspräzisierung schließlich mittels der Strategie der *Begriffsexplikation* auf das übergeordnete semantische Feld der digitalen Gewalt zurückbezogen werden. Dabei werden unterschiedliche Begriffe einem gemeinsamen Oberbegriff zugeordnet, um so eine klare Typologie von „*klassifikatorischen Begriffen*“ zu erarbeiten und so „*begriffliche Netzwerke*“ entstehen zu lassen⁴³³. Hier soll nun für den Oberbegriff des behandelten Begriffsfeldes die Extension bestimmt werden, also die „Menge der Gegenstände, die unter den Begriff fallen“⁴³⁴, bzw. deren wechselseitige Stellung innerhalb des Begriffsfeldes. Um für diese relativ schwierige Ausgabe die Unterstützung durch die Lehrperson zu eröffnen, wurde die Methode des gemeinschaftlichen Mind-Mappings gewählt. Die Ergebnisse der Stunde sollten zum Abschluss mit der Klasse reflektiert werden.

⁴²⁹ Vgl. Brüning, Barbara: „Begriffsklärung und Argumentation“, in: dies. (Hg.): *Ethik/Philosophiedidaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II*. 2. Aufl. Berlin: Cornelsen 2018, 60-70.

⁴³⁰ Vgl. Ebd., 62.

⁴³¹ Pfister, Jonas: *Werkzeuge des Philosophierens*. 2., durchgesehene Aufl. Stuttgart: Reclam 2013, 58.

⁴³² Brüning: „Begriffsklärung“, 63-64.

⁴³³ Vgl. Ebd., 65-66.

⁴³⁴ Pfister: *Werkzeuge*, 58.

8.1.4. Einheit (4): *Computerspielethik*

<i>Lehrplanbezug:</i> Digitale Welten		<i>Stundenziel:</i> SchülerInnen können ethische Problematiken im Zusammenhang mit Computerspielen beschreiben und dazu informierte Stellung beziehen.	<i>Kompetenzentwicklung:</i> ...kann eine stringente Argumentation entwickeln (<i>Argumentations- und Urteilskompetenz B2</i>) ...kann das eigene Urteil differenziert begründen (<i>Argumentations- und Urteilskompetenz B2</i>)		
Zeit	Phase	Inhalt	Sozialform	Methode	Medien
10 min	<i>Hinführung:</i>	L generiert mithilfe der digitalen Abstimmungssoftware Mentimeter ein Stimmungsbild bezüglich Nutzung von Computerspielen sowie Einstellungen zum Zusammenhang von Computerspielen und Gewalt unter den S und bespricht dieses kurz.	T ⇔ S	Abstimmung	Mentimeter
15 min	<i>Erarbeitung:</i>	S werden in Gruppen unterteilt und bearbeiten pro Gruppe jeweils eines von vier Arbeitsblättern, auf denen unterschiedliche Positionen zur Frage ‚Machen Computerspiele aggressiv?‘ enthalten sind. Unter Anleitung verschiedener Arbeitsaufträge soll die argumentative Struktur der Positionen herausgearbeitet und reflektiert werden.	S ⇔ S	Gruppenarbeit	Arbeitsblätter (App. 6)
15 min	<i>Vertiefung:</i>	Die S werden in neue Gruppen arrangiert die sich aus jeweils einem Mitglied der Gruppen aus der vorhergehenden Phase zusammensetzen. Die verschiedenen ‚ExpertInnen‘ sollen nun basierend auf der vorhergehenden Analyse eine eigene Argumentation entwickeln und in Form eines Plakates festhalten.	S ⇔ S	Experten- gruppen	Papier, Stifte
10 min	<i>Festigung:</i>	Zum Abschluss präsentieren die verschiedenen Gruppen kurz ihre Positionen im Plenum. L leitet die S dazu an, Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen den verschiedenen Präsentationen zu erkennen und gegebenenfalls einen Konsens zwischen den Gruppen herzustellen. Die Plakate können danach im Klassenzimmer zur Schau gestellt werden.	S ⇔ S	Poster- ausstellung	

Didaktisches Konzept

Im Zuge der im Vorhergehenden skizzierten Unterrichtseinheit soll die Fähigkeit zur Analyse und selbstständigen Erarbeitung ethisch-philosophischer Argumentationen anhand verschiedener Positionen rund um den Diskurs zum Thema ‚Gewalt in Computerspielen‘ geübt werden. Im Zentrum steht dabei die Analyse der Argumentationsstruktur vier verschiedener Positionen zum Thema (*Kritische Position, Unbedenklichkeitsposition, Kulturanthropologische Position, Akteursbezogene Position*). Als Methode wurde dabei die Arbeit mit Arbeitsblättern in einem zweistufigen Expertengruppenverfahren gewählt, was den Übergang von der Argumentationsanalyse zur fundierten Entwicklung einer eigenen Argumentation unterstützen soll. Im ersten Schritt bearbeiten die SchülerInnen in vier verschiedenen Gruppen je eine kurze Textpassage inklusive Einleitung mittels einer Reihe von Arbeitsschritten, die als Grundbestandteile ethisch-philosophischer Argumentationsanalysen bereits aus dem früheren Unterricht zureichend vertraut sein sollten. Holm Tetens nennt hierfür insbesondere folgende Aspekte als essenziell⁴³⁵: Die Gliederung in eine Struktur, die die Prämissen sowie die Konklusion des Arguments nachvollziehbar macht, die Explikation etwaiger impliziter Prämissen und Zusatzannahmen, die Identifikation von Fehlschlüssen, und die Überprüfung des Wahrheitsgehaltes der Prämissen sowie der logischen Stichhaltigkeit des Arguments.

Aufbauend auf diesen ersten Analyseschritt formieren sich die SchülerInnen in neue Gruppen mit je einem Mitglied der vorherigen Gruppen und sollen – nach einem Vergleich der Argumentationsstruktur ihrer jeweiligen Positionen – selbstständig einer Argumentation zur späteren Präsentation im Plenum erarbeiten. Als Orientierung für den Vollzug der Argumentationsformulierung lassen sich dabei folgende, von Volker Pfeifer formulierten Arbeitsschritte zur Anwendung bringen⁴³⁶:

- Formulieren eine übergeordnete *These* zu einem Sachverhalt.
- Strukturiertes Darlegen der *Argumente*, die die These Stützen.
- *Prüfung* der These durch Formulierung von Kontra-Argumenten.
- Den argumentativen Bezug zu eigenen *Erfahrungen* explizit machen.
- Klare und deutliche *Darstellung* des Gedankenganges.

Im Zuge einer abschließenden Plenumsdiskussion können schließlich die verschiedenen Positionen der SchülerInnen auf einen möglichen Konsens hin verglichen werden.

⁴³⁵ Vgl. Tetens, Holm: „Argumentieren lehren. Eine kleine Fallstudie“, in: Meyer, Kirsten (Hg.): *Texte zur Didaktik der Philosophie*. Stuttgart: Reclam 2010, 198-215.

⁴³⁶ Pfeifer, Volker: *Didaktik des Ethikunterrichts. Bausteine einer integrativen Wertevermittlung*. 3. Aufl. Stuttgart: Kohlhammer 2013, 321.

8.1.5. Einheit (5): *Big Data und Persönlichkeitsanalyse*

<i>Lehrplanbezug:</i> Wahrheit und Manipulation		<i>Stundenziel:</i> SchülerInnen können grundlegende informationsethische Fragen im Zusammenhang mit Big Data und Persönlichkeitsanalyse erörtern.	<i>Kompetenzentwicklung:</i> ...kann eine Interessenanalyse (widerstreitende Interessen, Mächte, Rollenerwartungen, konfligierende Werte) durchführen (<i>ethische Urteilskompetenz B1</i>) ...kann die zur Diskussion stehenden Werte und Normen begründet in eine Hierarchie stellen (<i>ethische Urteilskompetenz B2</i>)		
Zeit	Phase	Inhalt	Sozialform	Methode	Medien
5 min	<i>Hinführung:</i>	S vergleichen kurz in Paaren, welche Arten von Werbung sie in diversen sozialen Medien erhalten. L zieht Berichte über etwaige Abweichungen heran, um auf das Thema Big Data bzw. Persönlichkeitsanalyse hinzuführen.	T ↔ S	Aktivierung	Smartphones
15 min	<i>Erarbeitung:</i>	L gibt einen kurzen referierenden Überblick über die zentralen Konzepte in Verbindung mit Big Data und Persönlichkeitsanalyse. S kopieren die auf dem whiteboard festgehaltenen Ausführungen in ihre Mappe.	T → S	Lehrvortrag	Whiteboard
20 min	<i>Vertiefung:</i>	S führen in Gruppen eine Interessenanalyse zum Cambridge Analytica Skandal durch, wozu ein strukturiertes Arbeitsblatt mit Rechercheanweisungen, Arbeitsaufträgen und Leitfragen zu Problemdefinition und Problemanalyse zum Einsatz kommt.	S ↔ S	Gruppenarbeit	Arbeitsblatt (App. 7)
10 min	<i>Festigung:</i>	L elizitiert einige Ergebnisse der Interessendiskussion und leitet die S zu einer weiterführenden Diskussion an, in der die zentralen Normenkonflikte im Zusammenhang mit Big Data herausgearbeitet und festgehalten werden.	T ↔ S	Plenumsdiskussion	Whiteboard

Didaktisches Konzept

In Zentrum der Unterrichtseinheit steht eine Fallanalyse, im Zuge derer die konfligierenden Interessen innerhalb einer konkreten, ethisch relevanten Situation herausgearbeitet werden sollen, um so die ethische Urteilskompetenz bezüglich der Abwägung fraglicher Werte und Normen zu schulen. Nach Peter Köck bezieht sich eine *Fallstudie* auf einen „komplexen und

wirklichkeitsbezogenen Sachverhalt, dessen Lösung offen ist“ und anhand dessen die „Fähigkeit zur Problemwahrnehmung und -lösung“, die „Anwendung theoretischen Wissens auf einen Problemfall“ sowie die „Verantwortungsübernahme für selbstständig gefundene und begründete Urteile“ entwickelt werden soll⁴³⁷. Für die gegenwärtige Unterrichtsstunde wurde dabei insbesondere die Form des *Problemfindungsfalles* gewählt, wobei die SchülerInnen anhand einer Reihe gegebener Informationen die ethische Problematik innerhalb des Sachverhaltes herausarbeiten und selbstständig Lösungsvorschläge entwickeln sollen⁴³⁸. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Herausarbeitung der unterschiedlichen, in dem Fallbeispiel involvierten Interessen, sowie der ethischen Abwägung damit in Verbindung stehender Normen und Werte.

Für die Abfolge einer Fallstudie schlägt der Autor folgende Arbeitsschritte vor⁴³⁹: In der *Themenermittlung* präsentiert die Lehrperson den fraglichen Sachverhalt unter Berücksichtigung seiner gegenwärtigen Relevanz, bevor in der *Informationsvorgabe* das für die Analyse notwendige Material und theoretische Hintergrundwissen vermittelt wird. Für diesen Schritt wurde in der gegenwärtigen Stunde eine Kombination aus visuell gestützter Präsentation und Arbeitsblatt gewählt. Danach erfolgen die *Problemdefinition* sowie *Problembearbeitung*, die wahlweise in Paar- oder Gruppenarbeit durchgeführt werden und letztlich in einen *Fallstudienbericht* einmünden, im Zuge dessen die Resultate der SchülerInnen präsentiert und weiter diskutiert werden. Ausschlaggebend für die nachfolgende Plenumsdiskussion sind die folgenden, von Rolf Roew und Peter Kiesel vorgeschlagenen Prinzipien, die einen größtmöglichen Effekt in Bezug auf die Förderung der „intellektuelle[n] und moralische[n] Autonomie“ der SchülerInnen garantieren sollen⁴⁴⁰: Prinzipielle Gleichberechtigung unter den DiskussionsteilnehmerInnen, Orientierung an den anerkannten Regeln des korrekten Schließens und der argumentativen Korrektheit, Einhaltung förderlicher Gesprächs- und Höflichkeitsregeln, Wertschätzung kritischer Anmerkungen und Beiträge seitens der SchülerInnen, die jedoch ihrerseits hinterfragt werden sollen. Als besonders fruchtbar kann dabei eine Herangehensweise gelten, in der „Initiative und Input von Lehrkraft und Schülern gemeinsam geleistet wird und eine Dialog entsteht, in dem Beiträge zu den Themen und Fragen von Schülern und Lehrkraft kommen“⁴⁴¹.

⁴³⁷ Köck, Peter: *Handbuch des Ethikunterrichts. Fachliche Grundlagen, Didaktik und Methodik, Beispiele und Materialien* (5. bis 13. Klasse). 5. Aufl. Augsburg: Auer 2019, 200-201.

⁴³⁸ Vgl. Ebd., 201.

⁴³⁹ Vgl. Ebd., 201-202.

⁴⁴⁰ Vgl. Roew, Rolf; Kriesel, Peter: *Einführung in die Fachdidaktik des Ethikunterrichts*. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt 2017, 249.

⁴⁴¹ Ebd., 250.

8.1.6. Einheit (6): *Fake News, Filterblasen, Echokammern*

<i>Lehrplanbezug:</i> Wahrheit und Manipulation		<i>Stundenziel:</i> SchülerInnen können die Voraussetzungen für Informationsverzerrung im virtuellen Raum darstellen und den Prinzipien einer kritischer Meinungsbildung gegenüberstellen.	<i>Kompetenzentwicklung:</i> ...kann sich affektiver Elemente im Prozess der Wahrnehmung bewusst werden und diese reflektieren (<i>Wahrnehmungskompetenz B1</i>) ...kann die eigene Interpretation anhand wissenschaftlicher, gesellschaftlicher und kultureller Kenntnisse überprüfen, modifizieren und ergänzen (<i>Wahrnehmungskompetenz B2</i>)		
Zeit	Phase	Inhalt	Sozialform	Methode	Medien
10 min	<i>Hinführung:</i>	L zeigt den S das Bild eines Fake News Artikels zu aus dem Kontext gerissenen Äußerungen Angela Merkels in Bezug auf die Gewaltbereitschaft von Flüchtlingen. S analysieren die Abbildung im Hinblick auf ihre visuelle Darstellungsweise.	T ⇔ S	Bildanalyse	Power-Point (App. 8)
20 min	<i>Erarbeitung:</i>	S erarbeiten eine kleine, theatrale Performance in Gruppen, in der sie ihre Empfindungen beim ‚Eintritt‘ in den als phänomenal-leiblichen Erfahrungsraum vorgestellten Cyberspace mimisch darstellen. Einzelne Gruppen führen ihre Performances auf und reflektieren diese gemeinsam mit der Klasse.	S ⇔ S	Mimenspiel	Zettel, Stifte für die Planung
10 min	<i>Vertiefung:</i>	S und L lesen gemeinsam einen Text, in dem die Begriffe ‚Fake News‘, ‚Filterblase‘ und ‚Echokammer‘ erläutert werden und reflektieren den Inhalt in Bezug auf die Ergebnisse der vorhergehenden Schreibmeditation.	T ⇔ S	offenes Lesen	Arbeitsblatt (App. 9)
10 min	<i>Festigung:</i>	Zum Abschluss verfassen die S eine Schreibmeditation zu dem Thema ‚Die Höhlen des Internets‘	S, S, S	Schreibmeditation	Zettel, Stifte

Didaktisches Konzept

Im Zentrum der Unterrichtseinheit steht die Schulung der Wahrnehmungskompetenz mittels einer phänomenologischen Betrachtungen, die zur Sensitivierung bezüglich der diversen soziokulturellen Einschreibungen anleiten sollen, wie sie vor allem auch in Phänomenen und

Praktiken digitaler Medien präsent sind. Als ersten Schritt analysieren die SchülerInnen einen Fake News Artikel, in dem ein verfälschtes Zitat der ehemaligen deutschen Bundeskanzlerin Angela Merkel bezüglich der Gewaltbereitschaft von Flüchtlingen repräsentiert ist, wobei insbesondere die Reflexion der gestalterischen Eigenschaften des Artikels bzw. dessen Einbettung in die Erscheinungsform sozialer Medien reflektiert werden soll. Brigitte Wiesen betont die Wichtigkeit eines „erschließende[n], zur Reflexion hinführende[n] Sehen[s]“ als zentral für die Arbeit mit *Bildquellen* im Philosophie- und Ethikunterricht⁴⁴². Aus den mannigfaltigen Arbeitsmethoden, welche die Autorin für die Arbeit mit Bildern im Unterricht vorschlägt, wurden im Hinblick auf das übergeordnete Stundenziel folgende ausgewählt: Exponieren des Bildes im Plenum und Sammlung erster Eindrücke und Gefühle in Beziehung zu dem Bild, die „Untersuchung der Darstellungsmittel“, „Analyse der zentralen Aussagen“ des Bildes durch gezielte „Bildbefragung“, sowie die „kritische Auseinandersetzung mit möglichen Bildinterpretationen“⁴⁴³.

Auf diese Weise sollen die SchülerInnen zur Einsicht in die spezifische Erscheinungsweise von Falschinformationen im Internet sowie deren ethischer Relevanz angeleitet werden. Darauf folgt eine weitere Wahrnehmungsübung, wobei die SchülerInnen im Zuge einer mimischen Performance die Konstitution des Cyberspace als phänomenal-leiblichem Erlebnisraum darstellen sollen. Eckhart Martens beschreibt das Prinzip der zu Grunde liegenden *phänomenologischen Methode* als Besinnung auf „das, *was etwas ist*, das Ergebnis einer Reihe von Hinsichten, *wie sich etwas zeigt*“⁴⁴⁴. Um die Modalitäten des originären In-Erscheinung-Tretens einer Sache herauszuarbeiten, schlägt der Autor die Methode der *Epoché* vor, wobei es gelte, sich in der Beschreibung eines Phänomens „jeglicher Erklärung oder Urteile über das Sein von Gegenständen [zu] enthalten“, um in der Betonung des leiblich-affektiven Zugangs zur Sache umgekehrt deren „biographisch, gesellschaftlich, kulturell, etc.“ vorgeprägte Lebenswelteinbettung fassbar zu machen⁴⁴⁵. In diesem Sinne wurde folgender Arbeitsauftrag für die Performance formuliert: *Stelle dir vor, du könntest den Cyberspace betreten. Wie würde es darin aussehen, wie würde er sich anfühlen? Wie riecht das Internet? Welche Farben siehst du, und welche Formen? Welche Räume, Kammern, Ecken und Korridore?* Die Resultate der Übung können durch anschließende Reflexion sowie eine Schreibmeditation vertieft werden.

⁴⁴² Wiesen, Brigitte: „Bilder zeigen den ganzen Menschen“, in: Brüning Barbara; Martens, Eckhard (Hg.): *Anschaulich Philosophieren. Mit Märchen, Fabeln, Bildern und Filmen*. Weinheim: Beltz 2007, 91.

⁴⁴³ Vgl. Ebd., 97-101.

⁴⁴⁴ Martens, Eckhart: *Methodik des Ethik- und Philosophieunterrichts. Philosophieren als elementare Kulturtechnik*. 3. Aufl. Hannover: Siebert 2007.

⁴⁴⁵ Ebd., 69-70.

8.1.7. Einheit (7): *Digitale Privatheit*

<i>Lehrplanbezug:</i>		<i>Stundenziel:</i>	<i>Kompetenzentwicklung:</i>		
Wahrheit und Manipulation		SchülerInnen können den Wert von Privatheit einordnen und vor dem Hintergrund der neuen digitaler Öffentlichkeit diskutieren.	...kann über einen längeren Zeitraum auf eine größere Zahl anderer Sprecher eingehen (<i>Diskurskompetenz B2</i>)		
Zeit	Phase	Inhalt	Sozialform	Methode	Medien
10 min	<i>Hinführung:</i>	L generiert gemeinsam mit den S eine Word Cloud zum Thema ‚Wert der Privatheit‘ und diskutiert die wichtigsten Resultate mit der Klasse.	T ⇔ S	Word Cloud	Mentimeter
10 min	<i>Erarbeitung:</i>	L präsentiert in einem kurzen Vortrag einige wichtige Argumente im Zusammenhang mit dem Begriff ‚Privatheit 2.0‘ bzw. ‚Post Privacy‘	T → S	Lehrvortrag	PowerPoint (App. 10)
20 min	<i>Vertiefung:</i>	<p>S werden in einen Sitzkreis formiert. In der Mitte stehen zwei Sessel, von denen einer für Vertreter der „pro“ Position, einer für Vertreter der „contra“ Position designiert ist.</p> <p>Zunächst nehmen zwei S auf den Sesseln Platz und führen eine Diskussion zu dem Thema „Macht die Digitalisierung den Wert der Privatheit überflüssig?“. S aus dem äußeren Kreis können durch Aufzeigen in die Diskussion einsteigen, indem sie den Platz eines oder einer der Diskutierenden einnehmen.</p> <p>L unterstützt die Diskussion durch Zeit- und Teilnahmemanagement sowie gezieltes Nachfragen, um gegebenenfalls den Fluss der Diskussion aufrecht zu erhalten.</p> <p>Die S, die gerade nicht an der Diskussion teilnehmen, sollen sich stichwortartige Notizen über die wichtigsten Beiträge und Argumente machen.</p>	S ⇔ S	Fishbowl Diskussion	Stifte, Zettel
10 min	<i>Festigung:</i>	Zum Abschluss sollen die S ihre Notizen in Einzelarbeit in ein kurzes Diskussionsprotokoll umarbeiten, in dem die wichtigsten Beiträge und Argumente der verschiedenen TeilnehmerInnen festgehalten sind.	S, S, S	Stundenprotokoll	Stifte, Zettel

Didaktisches Konzept

Die oben präsentierte Unterrichtsplanung verfolgt das primäre Ziel, anhand einer kritischen Diskussion über den Wert von Privatheit im Kontext moderner digitaler Medien die für den Ethikunterricht zentrale Diskurskompetenz zu fördern. Zu diesem Zwecke wurde insbesondere auf die Prinzipien des *neosokratischen Gesprächs* zurückgegriffen, wie es in Anlehnung an die antike philosophische Tradition insbesondere von Leonard Nelson und Gustav Heckmann erarbeitet wurde. Wesentlich ist dabei laut Nelson zunächst, dass SchülerInnen durch gezieltes Fragen innerhalb eines ethisch-philosophischen *Dialogs* zur kritischen Revision ihrer eigenen Sichtweise angeleitet werden, eine Praktik, die sie bestenfalls zu einem „Eingeständnis ihrer Unwissenheit bringt und damit dem Dogmatismus bei ihnen die Wurzel durchschneidet“⁴⁴⁶. Aufbauend auf diese konstitutive Verunsicherung werden die SchülerInnen im Weiteren dazu angeleitet, im gegenseitigen Gespräch über die Konkretion ihrer individuellen Perspektive hinaus zu Einsichten in allgemeinen Zusammenhänge zu gelangen. Der Lehrperson kommt dabei in erster Linie eine lenkende Funktion zu: „Der Lehrer, der sokratisch unterrichtet, antwortet nicht. Aber er fragt auch nicht. [...] Er entfesselt das Frage- und Antwortspiel zwischen den Schülern“⁴⁴⁷.

Zum Zwecke der didaktischen Umsetzung wurde demnach die Herangehensweise gewählt, im Anschluss an ein Vorverständnis über den Wert der Privatheit zunächst die Position der Privatheit 2.0 bzw. Post Privacy stark zu machen, um die SchülerInnen so bestenfalls zu einer Verunsicherung über ihre vorgefassten Sichtweisen zu führen. Darauf folgt eine Diskussion nach dem Fishbowl-Format mit anschließendem Protokoll, wobei die Lehrperson im Sinne der sokratischen Methode die Lenkungsrolle übernimmt. Heckmann nennt in diesem Zusammenhang eine Reihe von Maximen, an die sich der oder die OrganisatorIn eines sokratischen Gesprächs halten sollte⁴⁴⁸:

- Generelle Zurückhaltung bezüglich eigener Beiträge.
- Zusammenhänge zwischen Konkretem und Allgemeinem herstellen.
- Klärung der Gedanken und Beiträge der TeilnehmerInnen im Gespräch.
- Bei Abschweifungen auf die eigentliche Frage zurückleiten.
- Hinleiten zum Konsens anstatt Beharren auf subjektiven Meinungen.
- Gezieltes Lenken des Gesprächs in eine fruchtbare Richtung.

⁴⁴⁶ Nelson, Leonard: „Die sokratische Methode“, in: Birnbacher, Dieter; Krohn, Dieter (Hg.): *Das sokratische Gespräch*. Stuttgart: Reclam 2002, 39.

⁴⁴⁷ Ebd., 47.

⁴⁴⁸ Vgl. Heckmann, Gustav: „Lenkungsfragen des sokratischen Gesprächs“, in: Birnbacher, Dieter; Krohn, Dieter (Hg.): *Das sokratische Gespräch*. Stuttgart: Reclam 2002, 75-80.

8.2. „Technik und Wissenschaft“ (Kompetenzmodul 7)

8.2.1. Einheit (8): *Transhumanismus*

<i>Lehrplanbezug:</i> Trans- und Posthumanismus		<i>Stundenziel:</i> SchülerInnen können die Strömung des Transhumanismus anhand seiner Philosophie und Ziele charakterisieren und ethisch beurteilen.	<i>Kompetenzentwicklung:</i> ...kann aus moralethischen Positionen Beurteilungskriterien ableiten (<i>ethische Urteilskompetenz C1</i>) ...kann eine konsistente fallbezogene Argumentation entwickeln (<i>ethische Urteilskompetenz C1</i>)		
Zeit	Phase	Inhalt	Sozialform	Methode	Medien
10 min	<i>Hinführung:</i>	S kommen einzeln in den vorderen Klassenbereich und schreiben kommentarlos je ein einzelnes Stichwort zu dem Thema ‚Der Mensch der Zukunft‘ an die Tafel. L greift abschließend kurz einige Ideen auf und verwendet sie zur Hinleitung zu dem Thema Transhumanismus.	S, S, S	‚Stummer Dialog‘	Whiteboard
15 min	<i>Erarbeitung:</i>	L gibt einen kurzen referierenden Überblick über verschiedene Begriffe im Zusammenhang mit Transhumanismus und Human Enhancement. S notieren die wichtigsten Stichworte in ihrer Mappe.	T → S	Lehrvortrag	PowerPoint (App. 11)
10 min	<i>Vertiefung:</i>	S formulieren ihre Antwort zu einem Gedankenexperiment über die Erkenntnisse eines ‚Wissenschaftlers‘, welches die Utopien des Transhumanismus mit der Konstellation in Nozicks Erlebnismaschine in Verbindung bringt.	S, S, S	kreatives Schreiben	Zettel, Stifte
15 min	<i>Festigung:</i>	Einzelne freiwillige S unterziehen sich zum Abschluss einem fiktiven kritischen Interview durch ihr ‚Wissenschaftskollegium‘, in dem sie ihre Entscheidung darlegen und rechtfertigen sollen.	S ↔ S	Rollen-spiel	

Didaktisches Konzept

Im Zentrum der Unterrichtsstunde zum Thema Transhumanismus steht die Entwicklung ethischer Urteilskompetenz bezüglich der Anwendung moralphilosophischer Theorien (Deontologie, Utilitarismus, Tugendethik, etc.) auf ein konkretes, ethisch relevantes Forschungsgebiet. Zu diesem Zwecke sollen zunächst die Assoziationen der SchülerInnen

bezüglich dem menschlichen Leben in der Zukunft mittels eines stummen Dialoges gesammelt werden, bevor die Lehrperson im Zuge eines kurzen referierenden Lehrvortrages das notwendige Arbeitswissen bezüglich Transhumanismus und Human Enhancement einführt. Für die konkrete Ausarbeitung einer Argumentation wurde die Methode des individuellen, kreativen Schreibens gewählt, in der die SchülerInnen ein philosophisches *Gedankenexperiment* angelehnt an Nozicks Erlebnismaschine bzw. den philosophischen Diskurs rund die Thematik durchführen sollen. Volker Steenblock charakterisiert das philosophische Gedankenexperiment als Methode, anhand des kreativen Durchspiels kontrafaktischer Szenarien persönliche Einstellungen transparent zu machen, neue Ideen und Einsichten zu gewinnen sowie ethisch-philosophische Problemstellungen zu erkennen und zu behandeln⁴⁴⁹. Wesentliche Bestandteile bilden dabei einerseits die Formulierung einer klaren „Versuchsanordnung“ bezüglich der fiktiven Situation verbunden mit einer konkreten „Frage“, die es zu beantworten gilt, die Durchführung des „Experiment[s] selbst“ sowie die anschließende Präsentation und Reflexion des „Ausgang[es] des Experiments“⁴⁵⁰.

Als Methode der „Identifikation mit wirklichen sozialen Rollen in echten Lebens- und Handlungszusammenhängen“ unterstützt das Rollenspiel Köck zufolge „die ganzheitliche Begegnung mit der vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Lebenswirklichkeit“ und erfüllt dabei mitunter die Funktion, den SchülerInnen themenrelevante Lebenssituationen und Erfahrungswerten auf einer affektiven Ebene näher zu bringen, sowie auf diese Weise „durch das ganzheitliche Erleben und Reflektieren von Erwartungen in konkreten simulierten Situationen möglicherweise eine Verhaltensänderung anzubahnen“⁴⁵¹. Unter diesem Gesichtspunkt sollen die SchülerInnen ausgehend von den inhaltlichen Erörterungen durch die Lehrperson folgende Aufgabenstellung bearbeiten: *Du bist ein oder eine WissenschaftlerIn und hast soeben eine Wundermaschine erfunden, die Menschen all ihre Wünsche erfüllen wird. Jedoch müssen sie dazu ihr jetziges Dasein mit all seinen Facetten für immer hinter sich lassen. Würdest du die Technologie publik machen? Begründe deine Entscheidung in Bezug auf die verschiedenen ethischen Positionen, die du kennst.* Für die Sicherung und Reflexion der Unterrichtsertrags wurde in Anlehnung an Peter Köck die Methode des *Rollenspiels* gewählt⁴⁵². Dabei verbleiben die SchülerInnen in der Rolle des oder der WissenschaftlerIn, wobei sich einige Freiwillige einer fiktiven ‚Anhörung‘ durch ihr Wissenschaftskollegium unterziehen.

⁴⁴⁹ Vgl. Steenblock, Volker: *Philosophische Bildung. Einführung in die Philosophiedidaktik und Handbuch: Praktische Philosophie*. 4. Aufl. Berlin: LIT 2009, 159.

⁴⁵⁰ Ebd., 159-160.

⁴⁵¹ Ebd., 213-214.

⁴⁵² Vgl. Köck, Peter: *Handbuch des Ethikunterrichts. Fachliche Grundlagen, Didaktik und Methodik, Beispiele und Materialien* (5. bis 13. Klasse). 5. Aufl. Augsburg: Auer 2019, 213.

Dabei sollen sie ihre im Rahmen des Gedankenexperiments formulierte Position darlegen und rechtfertigen und somit nochmals in einem breiteren diskursiven Kontext reflektieren.

8.2.2. Einheit (9): Künstliche Intelligenz

Lehrplanbezug:		Stundenziel:	Kompetenzen:		
Trans- und Posthumanismus		SchülerInnen können die technologischen Bedingungen künstlicher Intelligenz erörtern sowie auf deren ethisch-philosophische Implikationen hin reflektieren.	...kann selbstständig die an interdisziplinären Problemstellungen beteiligten disziplinären Fragestellungen formulieren und unter Hinzuziehung anderer Disziplinen integrative und vernetzte Lösungsansätze entwickeln (interdisziplinäre Kompetenz C1)		
Zeit	Phase	Inhalt	Sozialform	Methode	Medien
10 min	<i>Hinführung:</i>	Das nachfolgende Stundenbild ist für die Durchführung in einem Computerraum konzipiert. S ‚kommunizieren‘ für einige Minuten mit der Online-KI <i>Cleverbot</i> . L1 und L2 sammeln im Anschluss einige Gefühle und Assoziationen der S in einem <i>Padlet</i> .	S, S, S	Aktivierung	Computer
15 min	<i>Erarbeitung:</i>	L2 erarbeitet mit den S im Rahmen einer kleinen Programmierübung eine Reihe zentraler technischer Konzepte im Zusammenhang mit künstlicher Intelligenz (z.B. Expertensystem, KNN, deep learning, etc.).	T ↔ S	Entdeckendes Lernen	Computer
15 min	<i>Vertiefung:</i>	L1 führt die S durch eine interaktive Präsentation, die mittels der Online-Software <i>Mentimeter</i> gestaltet wurde. Darin wird zunächst ein vorphilosophisches Verständnis der Elemente von ‚Intelligenz‘ erarbeitet, bevor ausgehend davon die Debatte rund um starke und schwache KI erläutert wird.	T ↔ S	Leittextmethode	Computer Mentimeter (App. 12)
10 min	<i>Festigung:</i>	L1 und L2 stellen des S eine Aufgabenstellung sowie Linksammlung für eine WebQuest zum Thema „Nutze und Nachteil von Social Bots“ zur Verfügung die sie in der bleibenden Zeit vorbereiten und in der folgenden Stunde durchführen sollen.	S, S, S	Vorbereitung Web-Quest	Computer

Didaktisches Konzept

Die im Vorhergehenden beschriebene Unterrichtsstunde verfolgt in erster Linie das Anliegen, mittels der KI-Thematik einen Zuwachs an interdisziplinärer Methodenkompetenz in der Behandlung ethischer Fragestellungen herbeizuführen. Wesentlich für interdisziplinäres Arbeiten im schulischen Ethikunterricht ist laut Hans-Bernhard Petermann neben der Orientierung an „konkreten lebensweltlichen Fragestellungen“ und Problemstellungen vor allem die „*Kooperation* von Lernenden mit unterschiedlichen Erfahrungen“ sowie „*Vernetzung* bzw. Zusammenwirken mindestens zweier Fachrichtungen oder disziplinärer Herangehensweisen“ in einem stark lösungs- und zielorientierten Lernprozess⁴⁵³. Dabei stellt der Autor insbesondere den methodischen Dreischritt von „(1) SEHEN“, „(2) URTEILEN“ und „(3) HANDELN“ als maßgeblich heraus⁴⁵⁴: Zunächst wird durch Impulse aus der konkreten Lebenswelt eine Problemstellung von persönlichem Interesse eröffnet. In einem weiteren Schritt soll die Fragestellung möglichst differenziert und unter Einbeziehung interdisziplinärer Erkenntnisse und Methoden behandelt werden, bevor ein erarbeiteter Lösungsansatz letztendlich wieder auf die Ausgangssituation zurückbezogen wird. In diesem Sinne wurde die Stunde (auf der ersten Ebene des Dreischritts) als Einstieg in ein fächerübergreifendes Arbeitsprojekt in Konjunktion mit dem Informatikunterricht konzipiert. Dabei sollen vor allem interdisziplinäre Arbeitsmethoden wie entdeckendes Lernen, Leittextmethode oder WebQuests zum Einsatz kommen, während die Stunde an sich im Informatiksaal und als Team-Teaching mit einer Informatiklehrperson (L2) neben der Ethiklehrkraft (L1) abgehalten werden sollte.

Um in diesem Sinne die Lebenswelthanbindung der Unterrichtssequenz zu untermauern, wurde zudem auf den Ansatz der didaktischen Transformation aus der *Proto-Philosophie* Johannes Rohbecks zurückgegriffen⁴⁵⁵. Die Grundidee hinter dieser Vorgehensweise besteht zunächst in der „Transformation vormals externer Voraussetzungen in interne Faktoren der Theorie“, wozu auf „Vermittlungslieder“ zurückgegriffen wird, die sowohl „außerhalb als auch innerhalb der Philosophie zugleich eine Rolle spielen“⁴⁵⁶. Solche Verbindungslieder bezeichnet der Autor mitunter als *Modelle*. Diese stammen zumeist aus „der sozialen, technischen und wissenschaftlichen Praxis“ wo sie als konkrete Handlungsmuster „zunächst ganz anderen praktischen oder einzelwissenschaftlichen Zwecken“ dienen, bevor sie zur didaktischen Umsetzung „im Kontext der philosophischen Theorie zur Repräsentation allgemeiner

⁴⁵³ Petermann, Hans-Bernhard: „Interdisziplinäre Methodenkompetenz. Voraussetzungen und Möglichkeiten“, in: Rohbeck, Johannes (Hg.): *Ethisch-philosophische Basiskompetenz*. Dresden: Thelem 2004, 124-125.

⁴⁵⁴ Ebd., 127-129.

⁴⁵⁵ Vgl. Rohbeck, Johann: *Didaktik der Philosophie und Ethik*. 3. Aufl. Dresden: Thelem 2013.

⁴⁵⁶ Ebd., 104.

Strukturen“ verwendet sowie „zur Lösung philosophischer Probleme herangezogen werden“⁴⁵⁷. Das Modell für die philosophische Transformation der gegenwärtigen Unterrichtsstunde bildet das alltagspraktische Denkmuster rund um den Begriff *Intelligenz*. Im Zuge einer interaktiven, gemäß der Leittextmethode geleiteten Präsentation erarbeiten die SchülerInnen zunächst ein vorphilosophisches Verständnis davon, was es heißen könnte, intelligent zu sein, bevor dieses für eine sachgemäße Aufarbeitung der Argumentation rund um die Möglichkeit starker und schwacher KI herangezogen wird. Ausgehend von diesen Vorarbeiten dient der Abschluss der Stunde zur Vorbereitung einer WebQuest für die folgende, projektorientierte Unterrichtsstunde, im Zuge derer die SchülerInnen in eigenständiger Rechercharbeit die ethischen Ambivalenzen künstlich intelligenter Akteure im WWW erarbeiten sollen (chatbots, social bots, etc.).

8.2.3. Einheit (10): *Superintelligenz*

Lehrplanbezug:		Stundenziel:	Kompetenzen:		
Trans- und Posthumanismus		SchülerInnen können sich mit dem Ideenkomplex rund um digitale Superintelligenzen kritisch auseinandersetzen.	...kann Inhalte sach- und fachgerecht aufarbeiten (<i>Darstellungskompetenz C2</i>) ...kann Themen medial aufbereiten (<i>Darstellungskompetenz C2</i>)		
Zeit	Phase	Inhalt	Sozialform	Methode	Medien
5 min	<i>Hinführung:</i>	L erarbeitet gemeinsam mit den S die zentralen Handlungsverläufe des Films <i>I, Robot</i> und hält Stichworte dazu am whiteboard fest.	T ⇔ S	Aktivierung	Whiteboard
10 min	<i>Erarbeitung:</i>	S sehen einen zentralen Filmausschnitt aus <i>I, Robot</i> und bearbeiten ein Arbeitsblatt mit Aufträgen zur Szenenanalyse.	S, S, S	Szenenanalyse	YouTube, Arbeitsblatt (App. 13)
15 min	<i>Vertiefung:</i>	L erarbeitet ausgehend von der Szenenanalyse die zentralen Konzepte und ethischen Fragestellungen rund um den Begriff ‚Superintelligenz‘ mit den S und notiert diese auf dem whiteboard. S halten die wichtigsten Informationen in ihre Mappe fest.	T ⇔ S	Lehrer-Schüler-Gespräch	Whiteboard Stift, Zettel
20 min	<i>Festigung:</i>	S formen Gruppen, in denen sie Recherchen zu einer Reihe vorgeschlagener Filme anstellen und eine eigene Szenenanalyse vorbereiten, in denen sie jeweils ein ethisches Thema rund um künstliche Intelligenz veranschaulichen sollen.	S ⇔ S	Projektarbeit	Arbeitsblatt (App. 14)

⁴⁵⁷ Ebd., 106.

Didaktisches Konzept

Für die abschließende Unterrichtseinheit zum Thema künstliche Intelligenz wurde auf das von Bernd Rolf und Jörg Peters entwickelte Verfahren zur Arbeit mit Spielfilmen im Ethikunterricht zurückgegriffen⁴⁵⁸. In dieser Methode sehen die Autoren insbesondere ein adäquates Mittel um „zum Philosophieren hin[zu]führen und Anschauungsmaterial für philosophische Probleme [zu] liefern“, wobei der Film durch seine wesentliche Transmedialität „die Möglichkeit einer nahezu unbegrenzten Darstellung der Wirklichkeit“ sowie durch die „Identifikation mit den Figuren des Films“ die Chance zur fiktiven Partizipation in ethisch relevanten Erfahrungsweisen eröffnet⁴⁵⁹. Aufgrund des ephemeren Charakters des Filmmediums schlagen Rolf und Peters einerseits vor, die Analyse von Filmmaterial durch gezielte Arbeitsaufträge mittels eines Arbeitsblattes zu unterstützen⁴⁶⁰. Andererseits legen die Autoren angesichts des relativ großen Zeitaufwandes der Rezeption eines gesamten Filmes während der Unterrichtszeit die Fokussierung auf einzelne Filmszenen nahe, die zum Einstieg in eine Unterrichtssequenz insbesondere als Mittel verwendet werden können, um ein philosophisches „Problem aufzugreifen“, „Fragen entstehen“ zu lassen und so „zum eigentlichen Thema der Unterrichtsreihe“ hinzuleiten, was den SchülerInnen erlaubt, „im Anschluss an die Besprechung des Films oder Filmausschnitts tiefer in das Thema eindringen“ zu können⁴⁶¹.

In dieser Hinsicht wurde für den Einstieg in die geplante Stunde eine Schlüsselszene aus dem bereits diskutierten Film *I, Robot* gewählt, in dem die Superintelligenz V.I.K.I. als eigentliche Antagonistin des Filmes offenbart wird⁴⁶². Ausgehend von der mittels konkreter Arbeitsaufträge strukturierten ethisch-philosophischen Analyse der Filmsequenz können im Anschluss darauf die zentralen Begrifflichkeiten und Fragestellungen im Zusammenhang mit dem Konzept Superintelligenz im traditionellen Unterrichtsgespräch erörtert werden. Um die Unterrichtseinheit um einen speziellen Anlass zur Schulung der Darstellungskompetenz zu erweitern, sollen die SchülerInnen im Anschluss an die Vertiefungsphase in Kleingruppen ein Filmbeispiel, in dem ethische Thematiken rund um das Thema künstliche Intelligenz veranschaulicht werden (z.B. „Her“, „A.I.“, „Ex Machina“), aus einer vorbereiteten Sammlung auswählen und selbst eine theoretisch kontextualisierte Szenenanalyse vorzubereiten, um diese in der folgenden Unterrichtsstunde mit den anderen Gruppen durchzuführen.

⁴⁵⁸ Vgl. Peters, Jörg; Rolf, Bernd: „Spielfilme im Ethik- und Philosophieunterricht“, in: Brüning Barbara; Martens, Eckhard (Hg.): *Anschaulich Philosophieren. Mit Märchen, Fabeln, Bildern und Filmen*. Weinheim: Beltz 2007, 116-136.

⁴⁵⁹ Ebd., 117-119.

⁴⁶⁰ Vgl. Ebd., 119.

⁴⁶¹ Ebd., 121-122.

⁴⁶² Vgl. JoBlo Movie Clips: „I, ROBOT Clip – ‘V.I.K.I.’“, in: *YouTube* <https://www.youtube.com/watch?v=5ELQiOsZe18>, letzte Aktualisierung 08.02.2021 (Zugriff 18.03.2022).

9. Fazit und Ausblick

Das Ziel der vorausgehenden Arbeit war es, einen konzeptionellen Rahmen für die Auseinandersetzung mit dem Thema ‚digitaler Wandel‘ im schulischen Ethikunterricht im Kontext des österreichischen Sekundarbereiches zu schaffen. In Bezug auf die Eingangs formulierte Forschungsfrage – *Wie lassen sich die zentralen Themenbereiche der Digitalen Ethik im Rahmen des Ethikunterrichts an österreichischen Schulen umsetzen?* – lassen sich aus den obigen Überlegungen und Ausarbeitungen eine Reihe von Schlussfolgerungen ziehen. Zunächst hat sich gezeigt, dass entgegen dem Status der Digitalen Ethik als relativ junger Bereichsethik das Ausmaß der Themengebiete und Fragestellungen den Umfang einer akademischen Qualifikationsarbeit bereits weit überspannt und auch für die Umsetzung im schulischen Bereich das Treffen einer heuristischen Auswahl als notwendig erscheint. So mussten etwa Problemfelder, die sich im weiteren Sinne auf den ‚analogen‘ Bereich beziehen, weitestgehend außen vorgelassen werden, etwa die ethische Auseinandersetzung mit Drohnen, KI basierten Formen der Mobilität, intelligenten Kriegstechnologien, Anwendungsgebieten in Medizin und Pflege sowie Sexrobotern. Nicht berücksichtigt wurde weiterhin der Themenkomplex rund um die Digitalisierung der Arbeitswelt (Stichwort „Arbeit 4.0“) sowie die damit verbundenen sozial- und wirtschaftspolitischen Diskurse (Stichwort „bedingungsloses Grundeinkommen“). In diesem Zusammenhang erscheint vor dem Hintergrund der immensen gesamtgesellschaftlichen Relevanz des digitalen Wandels die stärkere Miteinbeziehung dieser Thematiken in andere Teilbereichen des Ethikunterrichts (etwa der Friedens-, Medizin- oder Wirtschaftsethik) als wünschenswert.

Aus den didaktischen Ausarbeitungen, die den zentralen Anwendungsteil der vorliegenden Arbeit bilden, ist zudem ersichtlich, dass sich die behandelten Themengebiete der Digitalen Ethik mittels einer Vielzahl neuartiger sowie traditioneller Methoden im Hinblick auf die Vorgaben des Lehrplans sowie der darin enthaltenen Kompetenzbereiche umsetzen lassen. Als besonderes fruchtbar hat sich dabei die Miteinbeziehung digitaler Medien im Unterricht selbst erwiesen, sei es zur Hinführung an eine Thematik, sei es zur Erarbeitung und Vertiefung einer Fragestellung oder auch für die abschließende Festigung und Aufbereitung der zuvor vermittelten Inhalte. Besonders die Schulung interdisziplinärer Kompetenzen ließe sich anhand des Problemfeldes der Digitalen Ethik gewinnbringend auch über die Grenzen des Zeitschemas traditioneller Unterrichtsstunden in der Form fächerübergreifender Projektarbeiten umsetzen, möglicherweise unter Miteinbeziehung schulexterner ExpertInnen oder Institutionen. Die Umsetzung derartiger Ansätze im Kontext der *Schulentwicklung* würde sich in diesem Sinne als weiterführende Forschungsperspektive nahelegen.

10. Literaturverzeichnis

- Ackermann, Judith: „Avatars: Identitäten und digitale (Ab-)Bilder im Netz“, in: Stiegler, Christian; Breitenbach, Patrick; Zorbach, Thomas (Hg.): *New Media Culture. Mediale Phänomene der Netzkultur*. Bielefeld: Transcript 2015, 51-66.
- Anders, Günther: „Die Welt als Phantom und Matrize“, in: ders. (Hg.): *Die Antiquiertheit des Menschen I. Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution*. 4., durchgesehene Aufl. München: C.H. Beck 2018, 97-212.
- Anders, Günther: „Der 3D-Film“, in: Ellensohn, Reinhard; Putz, Kerstin (Hg.): *Schriften zu Kunst und Film*. München: C.H. Beck 2020, 88-95.
- Andreassen, Cecile S.; Pallesen, Stale; Griffiths, Mark D.: „The relationship between addictive use of social media, narcissism, and self-esteem: Findings from a large national survey“, in: *Addictive Behaviors* 64, 2017, 287-293.
- Appel, Markus; Doser, Nicole: „Fake News“, in: Appel, Markus (Hg.): *Die Psychologie des Postfaktischen: Über Fake News, ‚Lügenpresse‘, Clickbait & Co.* Wiesbaden: Springer 2020, 9-20.
- Arendt, Hannah: „Die Krise in der Erziehung“, in: Ludz, Ursula (Hg.): *Zwischen Vergangenheit und Zukunft. Übungen im politischen Denken I*. München: Piper 2016, 255-276.
- Aristoteles: *Poetik*. Griech./Deutsch. Bibliographisch ergänzte Aufl. Übersetzt und herausgegeben von Manfred Fuhrmann. Stuttgart: Reclam 2014.
- Baron, Naomi S.: *Always on. Language in an online and mobile world*. Oxford: Oxford University Press 2008.
- Bartneck, Christoph; Lütge, Christoph; Wagner, Alan; Welsh, Sean: *Ethik in KI und Robotik*. München: Carl Hanser 2019.
- Baudrillard, Jean: „Die Präzision der Simulakra“, in: ders. (Hg.): *Agonie des Realen*. Aus dem Französischen übersetzt von Lothar Kurzawa und Volker Schaefer. Berlin: Merve 1978, 7-70.
- „Videowelt und fraktales Subjekt“, in: *Ars Electronica* (Hg.): *Philosophien der neuen Technologie*. Berlin: Merve 1989, 113-131.
- *Der symbolische Tausch und der Tod*. Aus dem Französischen von Gerd Bergfleth, Gabriele Ricke und Ronald Voullié. München: Matthes & Seitz 1991.
- *Paßwörter*. Aus dem Französischen von Markus Sedlaczek. Berlin: Merve 2002.
- *Die Intelligenz des Bösen*. 2., durchgesehene Aufl. Aus dem Französischen von Christian Winterhalter. Wien: Passagen Verlag 2010.
- Bayertz, Kurt: „Was ist angewandte Ethik?“, in: Ach, Johann S.; Bayertz, Kurt; Siep, Ludwig (Hg.): *Grundkurs Ethik. Band I: Grundlagen*. Paderborn: Mentis 2008, 165-179.
- Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. 4. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2015.
- Blask, Falko: *Jean Baudrillard zur Einführung*. Hamburg: Junius 1995.
- Blumenberg, Hans: *Höhlenausgänge*. 6. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2019
- „Nachahmung der Natur“. Zur Vorgeschichte der Idee des schöpferischen Menschen“, in: ders. (Hg.): *Ästhetische und metaphorologische Schriften*. Auswahl und Nachwort von Anselm Haverkamp. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001, 9-46.
- Bostrom, Nick: „Human genetic enhancements: A transhumanist perspective“, in: *The Journal of Value Enquiry* 37, 2003, 493-506.
- *Superintelligenz. Szenarien einer kommenden Revolution*. Aus dem Englischen von Jan-Erik Strasser. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2014.

- Brand, Lukas: *Künstliche Tugend. Roboter als moralische Akteure*. Regensburg: Verlag Friedrich Pustet 2018.
- Brianna K: „OFFICIAL BIRTH VLOG - RAW + REAL LABOR + DELIVERY OF BABY! NATURAL BIRTH“, in: *YouTube* <https://www.youtube.com/watch?v=4FpMt06sYDY>, letzte Aktualisierung 22.11.2020 (Zugriff 15.01.2020).
- Brüning, Barbara: „Begriffsklärung und Argumentation“, in: dies. (Hg.): *Ethik/Philosophiedidaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II*. 2. Aufl. Berlin: Cornelsen 2018, 60-70.
- „Ethische Medienkompetenz im digitalen Zeitalter“, in: dies. (Hg.): *Ethik/Philosophiedidaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II*. 2. Aufl. Berlin: Cornelsen 2018, 160-165.
- Butarelli, Giovanni: „Datenschutz und Ethik“, in: Otto, Philipp; Gräf, Eike (Hg.): *3THICS. Die Ethik der digitalen Zeit*. Berlin: iRights Media 2017, 216-227.
- Capurro, Rafael: *Homo Digitalis. Beiträge zur Ontologie, Anthropologie und Ethik der digitalen Technik*. Wiesbaden: Springer VS 2017.
- Corabi, Joseph; Schneider, Susan: “If you upload, will you survive?”, in: Blackford, Russel; Broderick, Damien (Hg.): *Intelligence unbound. The future of uploaded and machine minds*. Malden: Wiley Blackwell 2014, 131-146.
- Coyne, Sarah M.; Stockdale, Laura: „Growing up with Grand Theft Auto: A 10-year study of violent video game play in adolescents“, in: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 24(1), 11-17.
- Dastin, Jeffrey: „Amazon scraps secret AI recruiting tool that showed bias against women“, in: *Reuters* <https://www.reuters.com/article/us-amazon-com-jobs-automation-insight-idUSKCN1MK08G>, letzte Aktualisierung 11.10.2018 (Zugriff 15.01.2022).
- Davidson, Donald: „Handlungen, Gründe und Ursachen“, in: ders. (Hg.): *Handlung und Ereignis*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1990, 19-42.
- Dries, Christian: *Die Welt als Vernichtungslager. Eine kritische Theorie der Moderne im Anschluss an Günther Anders, Hannah Arendt und Hans Jonas*. Bielefeld: Transcript 2012.
- Eickelmann, Jennifer: *„Hate Speech“ und Verletzbarkeit im digitalen Zeitalter. Phänomene mediatisierter Missachtung aus Perspektive der Gender Media Studies*. Bielefeld: Transcript 2017.
- Engels, Helmut: „Textarbeit und Schreiben“, in: Brüning, Barbara (Hg.): *Ethik/Philosophiedidaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II*. 2. Aufl. Berlin: Cornelsen 2018, 85-97.
- Fenner, Dagmar: *Selbstoptimierung und Enhancement. Ein ethischer Grundriss*. Tübingen: Narr Francke Attempto 2019.
- Floridi, Luciano: *Die 4. Revolution. Wie die Infosphäre unser Leben verändert*. Aus dem Englischen von Axel Walter. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2015.
- Foucault, Michel: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Übersetzt von Walter Seitter. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1979.
- Friedmann, Betya; Kahn, Peter H.: „Human agency and responsible computing: Implications for computer system design“, in: *Journal of Systems and Software* 17(1), 1992, 7-14.
- Funiok, Rüdiger: *Medienethik. Verantwortung in der Mediengesellschaft*. Stuttgart: Kohlhammer 2007.
- „Wertorientierte Strategien zum Schutz der Privatheit in sozialen Netzwerken“, in: Grimm, Petra; Zöllner, Oliver (Hg.): *Schöne neue Kommunikationswelt oder Ende der Privatheit?* Stuttgart: Franz Steiner Verlag 2012, 97-118.

- Geiss, Paul G.: „Kompetenzorientierung im Unterricht“, in: Brüning, Barbara (Hg.): *Ethik/Philosophiedidaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II*. 2. Aufl. Berlin: Cornelsen 2018, 39-59.
- Geuss, Raymond: *Privatheit. Eine Genealogie*. Aus dem Englischen von Karin Würdemann. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2013.
- Goffman, Erwing: *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*. München: Pieper 1969
- Grimm, Petra: „Privatheit – ein digitales Schutzgut?“, in: Grimm, Petra; Keber, Tobias O.; Zöllner, Oliver (Hg.): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten*. 2., durchgesehene Auflage. Stuttgart: Reclam 2020, 27-44.
- Grimm, Petra; Hammele, Nadine: „Das optimierte Ich: Mit Selbstvermessung und Selbstoptimierung zum Glück?“, in: Grimm, Petra; Keber, Tobias O.; Zöllner, Oliver (Hg.): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten*. 2., durchgesehene Auflage. Stuttgart: Reclam 2020, 90-105.
- „Künstliche Intelligenz: Was bedeutet sie für die Autonomie des Menschen?“, in: Grimm, Petra; Keber, Tobias O.; Zöllner, Oliver (Hg.): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten*. 2., durchgesehene Auflage. Stuttgart: Reclam 2020, 153-170.
- Grimm, Petra; Keber, Tobias O.; Zöllner, Oliver: „Digitale Ethik. Positionsbestimmungen und Perspektiven“, in: dies. (Hg.): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten*. 2., durchgesehene Auflage. Stuttgart: Reclam 2020, 9-26.
- Hagendorff, Thilo: „Post-Privacy oder der Verlust der Informationskontrolle“, in: Behrendt, Hauke; Loh, Wulf; Matzner, Tobias; Misselhorn, Catrin (Hg.): *Privatsphäre 4.0. Eine Neuverortung des Privaten im Zeitalter der Digitalisierung*. Stuttgart: Metzler 2019, 91-106.
- Heckmann, Gustav: „Lenkungsaufgaben des sokratischen Gesprächs“, in: Birnbacher, Dieter; Krohn, Dieter (Hg.): *Das sokratische Gespräch*. Stuttgart: Reclam 2002, 73-91.
- Hiriyanna, Mysore: *Vom Wesen der indischen Philosophie*. Aus dem Englischen übersetzt von Karl-Hein Golizo. München: Eugen Dietrichs 1990.
- Horkheimer, Max; Adorno, Theodor W.: *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*. 21. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer 2013.
- Hornuff, Daniel: *Krass! Beauty-Ops und Soziale Medien*. Stuttgart: Metzler 2021.
- Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. 23. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2013.
- JoBlo Movie Clips: „I, ROBOT Clip – ‘V.I.K.I.’“, in: *YouTube* <https://www.youtube.com/watch?v=5ELQiOsZe18>, letzte Aktualisierung 08.02.2021 (Zugriff 18.03.2022).
- Kaminski, Andreas: „Virtuelle Realität“, in: Henke, Jessica (Hg.): *Handbuch Medien- und Informationsethik*. Stuttgart: Metzler 2016, 274-283.
- Kant, Immanuel: *Grundlegungen zur Metaphysik der Sitten*. Kommentar von Christoph Horn, Corinna Mieth und Nico Scarano. 4. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2015.
- Kaplan, Andreas; Haenlein, Michael: „Siri, Siri, in my hand: Who’s the fairest in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of artificial intelligence“, in: *Business Horizons* 64(1), 2019, 15-25.
- Kapp, Ernst: *Grundlinien einer Philosophie der Technik. Zur Entstehungsgeschichte der Kultur aus neuen Gesichtspunkten*. Mit einer Einleitung herausgegeben von Harun Maye und Leander Scholz. Hamburg: Meiner 2015.

- Kellmeyer, Philipp: „Ethische Fragen bei Brain-Computer Interfaces und anderen Neurotechnologien“, in: Liggieri, Kevin; Müller, Oliver (Hg.): *Mensch-Maschine-Interaktion. Handbuch zur Geschichte – Kultur – Ethik*. Stuttgart: Metzler 2019, 316-324.
- Kipper, Jens: *Künstliche Intelligenz – Fluch oder Segen?* Stuttgart: J.B. Metzler 2020.
- Köck, Peter: *Handbuch des Ethikunterrichts. Fachliche Grundlagen, Didaktik und Methodik, Beispiele und Materialien (5. bis 13. Klasse)*. 5. Aufl. Augsburg: Auer 2019.
- Kraemer, Klaus: „Schwerelosigkeit der Zeichen? Die Paradoxie des selbstreferentiellen Zeichens bei Baudrillard“, in: Bohn, Ralf; Fuder, Dieter (Hg.): *Baudrillard. Simulation und Verführung*. München: W. Fink 1994, 47 – 69.
- Krüger, Sven: *Die KI-Entscheidung. Künstliche Intelligenz und was wir daraus machen*. Wiesbaden: Springer 2021.
- Kühl, Eike: „Vernichten Sie diese Puppe“, in: *Die Zeit Online* https://www.zeit.de/digital/datenschutz/2017-02/my-friend-cayla-puppe-spion-bundesnetzagentur?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F, letzte Aktualisierung 17.02.2017 (Zugriff 13.01.2022).
- Kunst, Alexander: „Wie oft nutzen Sie soziale Medien wie Facebook oder Instagram?“, in: *Statista* <https://de.statista.com/prognosen/1000227/oesterreich-nutzungshaeufigkeit-sozialer-medien>, letzte Änderung 14.12.2020 (Zugriff 29.12.2021).
- Kurzweil, Ray: „The coming merging of man and machine“, in: *Scientific American* 18(1), 2009, 20-25.
- *Menschheit 2.0. Die Singularität naht*. Aus dem Englischen von Martin Röttschke. Berlin: Lola Books 2013.
- Lacan, Jacques: „Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion“, in: Haas, Norbert (Hg.): *Jacques Lacan. Schriften I*. 3. Aufl. Übersetzt von Rodolphe Gasché, Norbert Haas, Klaus Laermann und Peter Stehlin. Weinheim: Quadriga 1991, 61-70.
- Lacuna, Tyler: „Neuralink: Everything you need to know about Elon Musk’s brainy new venture“, in: *Digital Trends* <https://www.digitaltrends.com/cool-tech/neuralink-elon-musk/>, 07.11.2017 (Zugriff 09.02.2022).
- Lenzen, Manuela: *Künstliche Intelligenz. Was sie kann und was uns erwartet*. 3. Aufl. München: C.H. Beck 2019.
- Liessmann, Konrad Paul: *Günther Anders. Philosophieren im Zeitalter der technologischen Revolutionen*. München: C.H. Beck 2002.
- Loh, Janina: *Trans- und Posthumanismus zur Einführung*. Hamburg: Junius 2019.
- Martens, Eckhart: *Methodik des Ethik- und Philosophieunterrichts. Philosophieren als elementare Kulturtechnik*. 3. Aufl. Hannover: Siebert 2007.
- McLuhan, Marshall: *Die magischen Kanäle. Understanding Media*. Düsseldorf: Econ 1992.
- *Die Gutenberg-Galaxie. Das Ende des Buchzeitalters*. Bonn: Addison-Wesley 1995.
- „Geschlechtsorgan der Maschinen. ‚Playboy‘-Interview mit Eric Norden“, in: Baltes, Martin; Boehler, Fritz, Höltschl, Rainer (Hg.): *Das Medium ist die Botschaft*. Dresden: Verlag der Kunst 2001, 169-244.
- Misoch, Sabina: „Avatare: Spiel(er)figuren in virtuellen Welten“, in: Hugger, Kai-Uwe (Hg.): *Digitale Jugendkulturen*. 2. Aufl. Wiesbaden: Springer 2014, 175-194.
- Möller, Arnulf; Huber, Michael: „Sensation Seeking – Konzeptbildung und -entwicklung“, in: Roth, Marcus, Hammelstein, Philipp (Hg.): *Sensation Seeking – Konzeption, Diagnostik und Anwendung*. Göttingen: Hogrefe 2003, 5-28.
- Mori, Masahiro: „The uncanny valley“, in: *Energy* 7(4), 33-35.

- Moravec, Hans: *Mind Children. Der Wettlauf zwischen menschlicher und künstlicher Intelligenz*. Aus dem Amerikanischen von Hainer Kober. Hamburg: Hoffmann & Campe 1990.
- More, Max: „The philosophy of transhumanism“, in: More Max; Vita-More, Natasha (Hg.): *The Transhumanist Reader*. Malden: Wiley-Blackwell 2013, 3-17.
- Nagle, Angela: *Die digitale Gegenrevolution. Online-Kulturkämpfe der Neuen Rechten von 4chan und Tumblr bis zur Alt-Right und Trump*. Bielefeld: Transcript 2018.
- Neef, Karla: „Fake News überall?“, in: Grimm, Petra; Keber, Tobias O.; Zöllner, Oliver (Hg.): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten. 2.*, durchgesehene Auflage. Stuttgart: Reclam 2020, 106-120.
- Nelson, Leonard: „Die sokratische Methode“, in: Birnbacher, Dieter; Krohn, Dieter (Hg.): *Das sokratische Gespräch*. Stuttgart: Reclam 2002, 21-72.
- Neis, Martina; Mara, Martina: „Social Bots – Meinungsroboter im Netz“, in: Appel, Markus (Hg.): *Die Psychologie des Postfaktischen. Über Fake News, ‚Lügenpresse‘, Clickbait & Co.* Wiesbaden: Springer 2020, 189-204.
- Nida-Rümelin, Julian: „Digitaler Humanismus“, in: Hauck-Thum, Uta; Noller, Jörg (Hg.): *Was ist Digitalität? Philosophische und pädagogische Perspektiven*. Stuttgart: Metzler 2021, 35-38.
- Nida-Rümelin, Julian; Weidenfeld, Nathalie. *Digitaler Humanismus. Eine Ethik für das Zeitalter der Künstlichen Intelligenz*. 2. Aufl. München: Pieper 2020.
- Nietzsche, Friedrich: *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe in 15 Einzelbänden*. Herausgegeben von Giorgio Colli und Mazzino Montinari. München: dtv 1998.
- Noffke, Oliver: „In 64 Zeichen zur meistgehassten Frau des Internets“, in: *Stern Online* <https://www.stern.de/digital/online/rassistischer-tweet-in-64-zeichen-zur-meistgehassten-frau-des-internets-3642070.html>, letzte Aktualisierung 21.12.2013 (Zugriff 07.12.2022).
- Nozick, Robert: *Anarchy, State and Utopia*. New York: Basic Books 1974.
- Ostritsch, Sebastian: „Ethik“, in: Feige, Daniel M; Ostritsch, Sebastian; Rautzenberg, Markus (Hg.): *Philosophie des Computerspiels. Theorie – Praxis – Ästhetik*. Stuttgart: Metzler, 77-96.
- Pariser, Eli: *Filter Bubble. Wie wir im Internet entmündigt werden*. Übersetzt von Ursula Held. München: Carl Hanser 2012.
- Petermann, Hans-Bernhard: „Interdisziplinäre Methodenkompetenz. Voraussetzungen und Möglichkeiten“, in: Rohbeck, Johannes (Hg.): *Ethisch-philosophische Basiskompetenz*. Dresden: Thelem 2004, 118-130.
- Peters, Jörg; Rolf, Bernd: „Spielfilme im Ethik- und Philosophieunterricht“, in: Brüning Barbara; Martens, Eckhard (Hg.): *Anschaulich Philosophieren. Mit Märchen, Fabeln, Bildern und Filmen*. Weinheim: Beltz 2007, 116-136.
- Petersen, Stephan; Plass-Fleßenkämper, Benedikt: „Tod, Gewalt, Sex: Die Sache mit der Moral in Spielen“, in: Otto, Philipp; Gräf, Eike (Hg.): *3THICS. Die Ethik der digitalen Zeit*. Berlin: iRights Media 2017, 134-145.
- Pfeifer, Volker: *Didaktik des Ethikunterrichts. Bausteine einer integrativen Wertevermittlung*. 3. Aufl. Stuttgart: Kohlhammer 2013.
- Pfeffer, Jürgen; Zorbach, Thomas: „Shitstorms: Social Media und die Veränderungen der digitalen Diskussionskultur“, in: Stiegler, Christian; Breitenbach, Patrick; Zorbach, Thomas (Hg.): *New Media Culture. Mediale Phänomene der Netzkultur*. Bielefeld: Transcript 2015, 125-142.
- Pfister, Jonas: *Werkzeuge des Philosophierens*. 2., durchgesehene Aufl. Stuttgart: Reclam 2013.

- Platon: *Werke in acht Bänden*. Griech./Deutsch. Herausgegeben von Günther Eigler. 7. Aufl. Darmstadt: WBG 2016.
- Prietzl, Fabian: „Big Data is watching you: Persönlichkeitsanalyse und Microtargeting auf Social Media“, in: Appel, Markus (Hg.): *Die Psychologie des Postfaktischen: Über Fake News, ‚Lügenpresse‘, Clickbait & Co.* Wiesbaden: Springer 2020, 81-90.
- Rapp, Friedrich: „Die Technik als Fortsetzung der Evolution“, in: ders. (Hg.): *Naturverständnis und Naturbeherrschung. Philosophiegeschichtliche Entwicklung und gegenwärtiger Kontext*. München: W. Fink 1986, 145-160.
- Rau, Jan P.; Stier, Sebastian: „Die Echokammer-Hypothese: Fragmentierung der Öffentlichkeit und politische Polarisierung durch digitale Medien?“, in: *Zeitschrift für Vergleichende Politikwissenschaften* 13, 399-417.
- Ravenscroft, Ian: *Philosophie des Geistes. Eine Einführung*. Übersetzt von Joachim Schulte. Stuttgart: Reclam 2005.
- „Reaktionen auf Metaverse: Zuckerbergs Zukunftsvision ‚sieht aus wie Müll‘“, in: *DerStandard* <https://www.derstandard.at/story/2000130831993/reaktionen-auf-metaverse-zuckerbergs-zukunftsvision-sieht-aus-wie-muell>, letzte Aktualisierung 01.11.2021 (Zugriff 02.11.2021).
- Rechtsinformationssystem des Bundes. *Bundesrecht konsolidiert: Gesamte Rechtsvorschrift für Lehrpläne – allgemeinbildende höhere Schulen, Fassung vom 20.10.2021*. Abschnitt „Ethik“.
<<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10008568>> (04.11.2021).
- Reichert, Ramón: „Big Data: Medien, Technologien und Praktiken der digitalen Großforschung“, in: Stiegler, Christian; Breitenbach, Patrick; Zorbach, Thomas (Hg.): *New Media Culture. Mediale Phänomene der Netzkultur*. Bielefeld: Transcript 2015, 257-280.
- Riatti, Matteo: „Game on, Game over: Acht ethische Diskurse rund um das Videospiel“, in: Grimm, Petra; Keber, Tobias O.; Zöllner, Oliver (Hg.): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten*. 2., durchgesehene Auflage. Stuttgart: Reclam 2020, 134-152.
- Richter, Philipp: „Big Data“, in: Henke, Jessica (Hg.): *Handbuch Medien- und Informationsethik*. Stuttgart: Metzler 2016, 210-217.
- Roew, Rolf; Kriesel, Peter: *Einführung in die Fachdidaktik des Ethikunterrichts*. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt 2017.
- Rogers, Carl R.: „A theory of therapy, personality, and interpersonal relationships: As developed in the client-centred framework“, in: Koch, S. (Hg.): *Psychology: A Study of a Science. Formulations of the Person and the Social Context. Vol. 3*. New York: McGraw Hill 1959, 184-256.
- Rohbeck, Johannes: *Didaktik der Philosophie und Ethik*. 3. Aufl. Dresden: Thelem 2013.
- Rösch, Anita: *Kompetenzorientierung in Philosophie und Ethikunterricht. Entwicklung eines Kompetenzmodells für die Fächergruppe Philosophie, Praktische Philosophie, Ethik, Werte und Normen, LER*. 2. Aufl. Berlin: LIT 2011.
- Sandbothe, Mike: „Ist das Internet cool oder hot? Zur Aktualität von McLuhans Vision medialer Gesellschaft“, in: *Telepolis* <https://www.heise.de/tp/features/IST-DAS-INTERNET-COOL-ODER-HOT-3412579.html?seite=all>, letzte Aktualisierung 12.09.96 (Zugriff 12.12.21).
- Schanze, Helmut: *Metzler Lexikon Medientheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe*. Stuttgart: Metzler 2002.

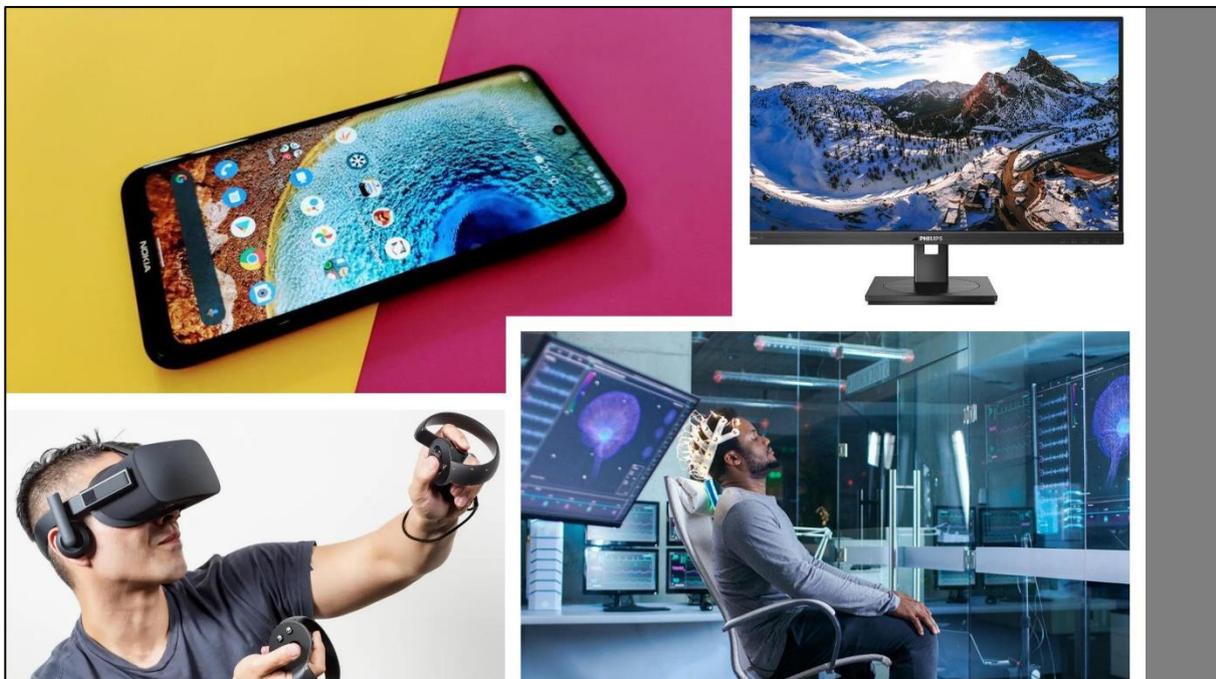
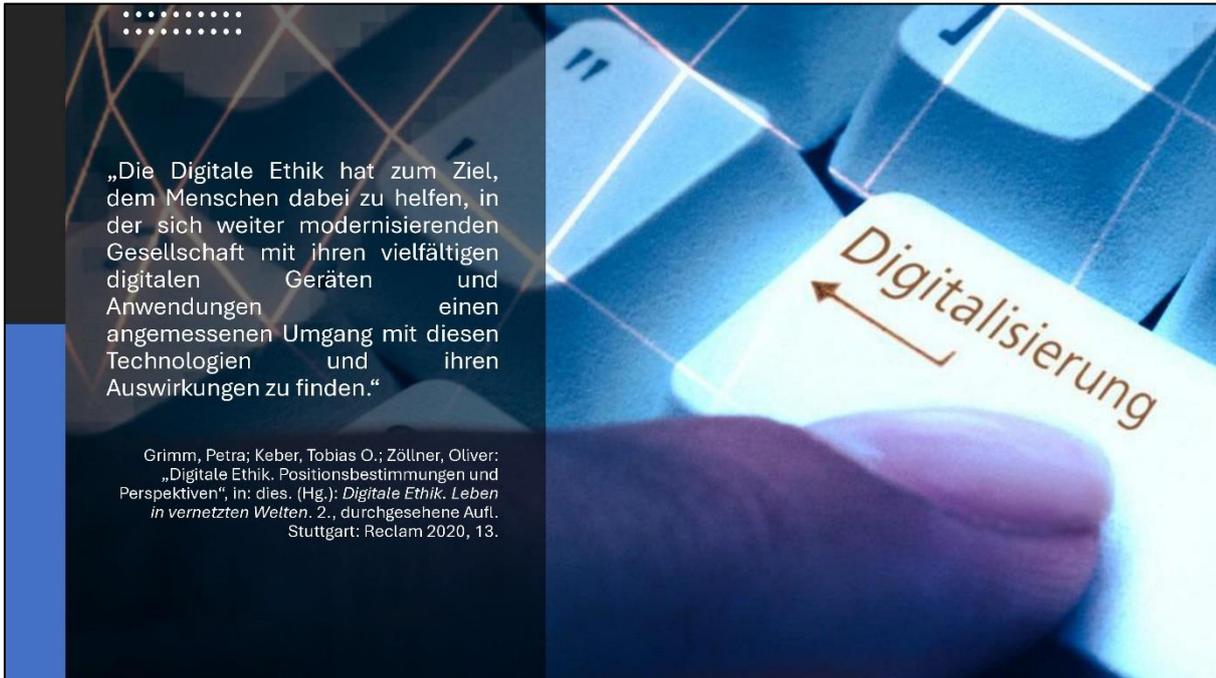
- Schicha, Christian: *Medienethik. Grundlagen – Anwendungen – Ressourcen*. München: UKV Verlag 2019.
- Schmidt, Jan-Hinrik: „Linked. Vom Individuum zur Netzgemeinschaft“, in: Stiegler, Christian; Breitenbach, Patrick; Zorbach, Thomas (Hg.): *New Media Culture. Mediale Phänomene der Netzkultur*. Bielefeld: Transcript 2015, 83-96.
- Schönborn, Julia: „Always on: Ständige Erreichbarkeit, Onlinestatus und Lebensgefühl“, in: Stiegler, Christian; Breitenbach, Patrick; Zorbach, Thomas (Hg.): *New Media Culture. Mediale Phänomene der Netzkultur*. Bielefeld: Transcript 2015, 163-180.
- Schulz, Eva: „Statistiken zur Nutzung sozialer Medien in Österreich“, in: *Statista* <https://de.statista.com/themen/2841/social-media-in-oesterreich/#dossierKeyfigures>, letzte Aktualisierung 03.11.2021 (Zugriff 29.12.2021).
- Schütze, Mandy: „Digitale Medien“, in: Pfister, Jonas; Zimmermann, Peter (Hg.): *Neues Handbuch des Philosophieunterrichts*. Bern: Haupt Verlag 2016, 353-374.
- Searle, John R.: „Geist, Gehirn, Programm“, in: Zimmerli, Walther Ch.; Wolf, Stefan (Hg.): *Künstliche Intelligenz: Philosophische Probleme*. Stuttgart: Reclam 1994, 232-266.
- Sinders, Caroline: „Ethische Systementwicklung im Zeitalter emotionaler Schadsoftware. Fake News, maschinelles Lernen und die Erzeugung von Transparenz in einer Zeit des Misstrauens in großen Netzwerken“, in: Otto, Philipp; Gräf, Eike (Hg.): *3THICS. Die Ethik der digitalen Zeit*. Berlin: iRights Media 2017, 56-65.
- Spiekermann, Sarah: *Digitale Ethik. Ein Wertesystem für das 21. Jahrhundert*. München: Droemer Verlag 2019.
- Stalder, Felix: „Was ist Digitalität?“, in Hauck-Thum, Uta; Noller, Jörg (Hg.): *Was ist Digitalität? Philosophische und pädagogische Perspektiven*. Stuttgart: Metzler 2021, 3-8.
- Steenblock, Volker: *Philosophische Bildung. Einführung in die Philosophiedidaktik und Handbuch: Praktische Philosophie*. 4. Aufl. Berlin: LIT 2009.
- Stiegler, Christian: „Selfies und Selfie Sticks: Automedialität des digitalen Selbstmanagements“, in: Stiegler, Christian; Breitenbach, Patrick; Zorbach, Thomas (Hg.): *New Media Culture. Mediale Phänomene der Netzkultur*. Bielefeld: Transcript 2015, 67-82.
- Strehle, Samuel: *Zur Aktualität von Jean Baudrillard. Einleitung in sein Werk*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2012.
- Ströhl, Andreas: *Medientheorien kompakt*. München: UVK 2014.
- Sunstein, Cass R.: *Republic.com 2.0*. Princeton. Princeton University Press 2007.
- Tetens, Holm: „Argumentieren lehren. Eine kleine Fallstudie“, in: Meyer, Kirsten (Hg.): *Texte zur Didaktik der Philosophie*. Stuttgart: Reclam 2010, 198-215.
- „The Metaverse and how we'll build it together“, in: *YouTube* <https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8>, letzte Aktualisierung 28.10.2021 (Zugriff 02.11.2021).
- Thurnherr, Urs: *Angewandte Ethik zur Einführung*. 2. Aufl. Hamburg: Junius 2010.
- Tschiggerl, Martin; Walach, Thomas: „Fake News – Geschichte und Gegenwart eines Medienphänomens“, in: *Historische Sozialkunde. Geschichte – Fachdidaktik – Politische Bildung* 4, 2018, 10-16.
- Turing, Alan W.: „Maschinelle Rechner und Intelligenz“, in: Hofstadter, Douglas R.; Dennett, Daniel C. (Hg.): *Einsicht ins Ich. Fantasien und Reflexionen über Selbst und Seele*. Stuttgart: Klett-Cotta, 59-72.

- Turkle, Sherry: *Alone together. Why we expect more from technology and less from each other.* New York: Basic Books 2011.
- Ulbrich, Samuel: *Ethik des Computerspiels. Eine Grundlegung.* Stuttgart: Metzler 2020.
- Ullrich, Wolfgang: „Selfies als Weltsprache“, in: *Kunsthalle Karlsruhe* <https://www.kunsthalle-karlsruhe.de/wp-content/uploads/2019/06/kunsthallekarlsruhe-aufsatz-selfies-ullrich.pdf>, letzte Aktualisierung 06.06.2019 (Zugriff 27.12.2021).
- Van Mensvoort, Koert: „Anthropomorphismus-Phobie. Eine Erkundung der Grauzone zwischen Mensch und Produkt“, in: Otto, Philipp; Gräf, Eike (Hg.): *3THICS. Die Ethik der digitalen Zeit.* Berlin: iRights Media 2017, 172-185.
- Wagner, Tilo: „Verletzungen und Übergriffe: Cyber-Mobbing und andere Formen von Online-Gewalt“, in: Grimm, Petra; Keber, Tobias O.; Zöllner, Oliver (Hg.): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten.* 2., durchgesehene Auflage. Stuttgart: Reclam 2020, 121-133.
- Weinert, Franz E.: „Vergleichende Leistungsmessung in Schulen – eine umstrittene Selbstverständlichkeit“, in: ders.: (Hg.): *Leistungsmessungen in Schulen.* 3., aktualisierte Aufl. Weinheim: Beltz 2014.
- Weiser, Mark: „The computer for the 21st century“, in: *Scientific American* 265(3), 1991, 94-104.
- Wiegerling, Klaus: *Medienethik.* Stuttgart: Metzler 1998.
- *Philosophie intelligenter Welten.* München: Wilhelm Fink 2011.
- Wiegerling, Klaus; Heesen, Jessica; Siemoneit, Oliver; Hubig, Christoph: „Ubiquitäre Computer – Singulärer Mensch“, in: Klumpp, Dieter; Kubicek, Herbert; Roßnagel, Alexander, Schulz, Wolfgang (Hg.): *Informationelles Vertrauen für die Informationsgesellschaft.* Berlin: Springer 2008, 71-84.
- Wiesen, Brigitte: „Bilder zeigen den ganzen Menschen“, in: Brüning Barbara; Martens, Eckhard (Hg.): *Anschaulich Philosophieren. Mit Märchen, Fabeln, Bildern und Filmen.* Weinheim: Beltz 2007, 90-108.
- Wittschier, Michael: „Methoden der Textarbeit“, in: Rehfus, Jonas; Zimmermann, Peter (Hg.): *Neues Handbuch des Philosophieunterrichts.* Bern: Haupt Verlag 2016, 225-246.
- Wolfson, Sam: „Snapchat photo filters linked to rise in cosmetic surgery requests“, in: *The Guardian* <https://www.theguardian.com/technology/2018/aug/08/snapchat-surgery-doctors-report-rise-in-patient-requests-to-look-filtered>, letzte Aktualisierung 09.08.2018 (Zugriff 26.12.2021).
- ZDFzoom: „Hilfe, ich bin nackt!“, in: *ZDF Online* <http://www.zdf.de/ZDFmediathek/beitrag/video/1359994/ZDFzoom-Hilfe%252C-ich-bin-nackt%2521?bc=sts;stt;kua1315152#/beitrag/video/1359994/ZDFzoom-Hilfe%2C-ich-bin-nackt!> letzte Aktualisierung 15.06.2011 (Zugriff 02.08.2012).
- Ziewitz, Malte: „Viel Ordnung, wenig Recht: Kollaborative Selbstkontrolle als Vertrauensfaktor am Beispiel Wikipedias“, in: Grimm, Petra; Zöllner, Oliver (Hg.): *Mensch – Maschine. Ethische Sichtweisen auf ein Spannungsverhältnis.* Stuttgart: Franz Steiner Verlag 2018, 173-188.
- Zöllner, Oliver: „Der zwanglose Zwang des ‚Always On‘“, in: Grimm, Petra; Keber, Tobias O.; Zöllner, Oliver (Hg.): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten.* 2., durchgesehene Auflage. Stuttgart: Reclam 2020, 76-89.
- Zwierlein, Eduard: „Künstliche Intelligenz und Philosophie: Zur Debatte um J. R. Searle’s Einwände gegen harte KI-Versionen“, in: *Zeitschrift für allgemeine Wissenschaftstheorie* 21(2), 1990, 347-358.

11. Appendices

Appendix 1: Präsentation zur Einleitung in die Digitale Ethik.....	123
Appendix 2: Arbeitsblätter zu Anders, McLuhan und Baudrillard.....	126
Appendix 3: Anleitung zum Schreiben eines Essays.....	129
Appendix 4: Lesetext zum Thema Identität und Gemeinschaft im WWW.....	130
Appendix 5: Arbeitsblätter zu Cyberbullying, Shitstorm und Hate Speech.....	131
Appendix 6: Arbeitsblätter zur Gewalt in Computerspielen.....	132
Appendix 7: Arbeitsblatt zum Cambridge Analytica Skandal.....	136
Appendix 8: Präsentation zur Fake News Bildanalyse.....	137
Appendix 9: Arbeitsblatt zu Fake News, Filterblase und Echokammer.....	138
Appendix 10: Präsentation zur Privatheit 2.0 bzw. Post-Privacy.....	139
Appendix 11: Präsentation zu Ubiquitous Computing, Transhumanismus, Enhancement....	141
Appendix 12: Menti-Präsentation zur Debatte um die starke KI.....	143
Appendix 13: Arbeitsblatt zur Szenenanalyse für I, Robot.....	148
Appendix 14: Auswahl an Filmbeispielen für Projektarbeit.....	149

Appendix 1



Digitalisierung und Simulation

- **Digitalisierung** (lat. *digitus*: Finger, Zehe): Umwandlung von analogen (stetigen) Informationen in eine digitale (numerische) Form.
- Umfassender Wandel des menschlichen Welt- und Selbstverhältnisses.
- Wirklichkeit und Erscheinung
 - Vedanta
 - Platon
 - Friedrich Nietzsche
 - Hans Blumenberg
 - Walter Benjamin



Günther Anders (1902-1992)

- Ontologische Zweideutigkeit
- Masseneremiten
- Verbiederung der Welt
- Nähe und Distanz
- Die Wirklichkeit passt sich den ‚Phantomen‘ an
 - Reproduzierbarkeit
 - Verwertbarkeit



Marshall McLuhan (1911-1980)

- Das Medium ist die Botschaft
- Mündliche, visuelle und taktile Gesellschaften
- Globales Dorf
- Inhalt lenkt von der Wirkung ab
 - Was macht die Einführung neuer Medien mit uns?
 - Welche neuen Möglichkeiten ergeben sich daraus?
- Heiße und kalte Medien



Jean Baudrillard (1929-2007)

- Die Ordnung der Simulakren
 - Imitation
 - Produktion
 - Simulation
- Verschwinden der Wirklichkeit
- Hyperrealität / integrale Realität
- Fraktales Subjekt



Appendix 2

DIE MASSENEREMITEN



Der Philosoph und Kulturkritiker Günther Anders schrieb in den 1950er Jahren folgendes über die Situation des Menschen in der aufkommenden industriellen Mediengesellschaft:

„Bald saßen also die Schmids und die Smiths, die Müllers und die Millers an vielen jener Abende, die sie früher zusammen in Kinos verbracht hätten, zu Hause, um Hörspiele oder die Welt zu ‚empfangen‘. Die im Kino selbstverständliche Situation: der Konsum der Massenware durch eine Masse, war hier also abgeschafft, was natürlich keine Minderung der Massenproduktion bedeutete; vielmehr lief die Massenproduktion für den Massenmenschen, ja die des Massenmenschen selbst, auf täglich höheren Touren. Millionen von Hörern wurde das gleiche Ohrenfutter serviert; jeder wurde durch dieses en masse Hergestellte als Massenmensch, als ‚unbestimmter Artikel‘, behandelt; jeder in dieser seiner Eigenschaft, bzw. Eigenschaftslosigkeit, befestigt. Nur, daß eben, und zwar durch die Massenproduktion der Empfangsgeräte, der kollektive Konsum überflüssig geworden war. Die Schmids und die Smiths konsumierten die Massenprodukte nun also en famille oder gar allein; je einsamer sie waren, um so ausgiebiger: der Typ des *Massen-Eremiten* war entstanden; und in Millionen von Exemplaren sitzen sie nun, jeder vom anderen abgeschnitten, dennoch jeder dem anderen gleich, einsiedlerisch im Gehäus – nur eben nicht um der Welt zu entsagen, sondern um um Gottes willen keinen Brocken Welt in effigie zu versäumen.“¹

Lies den Text und beantworte anschließend die folgenden **Leitfragen**:

- Was versteht der Autor unter einer ‚Massenware‘? Welche Beispiele finden sich im Text?
- Wie entstehen Anders zufolge die ‚Massen-Eremiten‘ und wie charakterisiert er deren Existenzweise?
- Sind die Kernaussagen des Textes heute noch relevant? Welche gegenwärtigen Phänomene ließen sich ausgehend davon beschreiben?

Ordne die wichtigsten Konzepte, die in dem Text vorkommen, in ein **Begriffsnetz**.

Erarbeite ein fiktives **Interview** mit dem Autor des Textes. Welche Fragen würdest du an ihn stellen? Wie könnten mögliche Antwort des Autors aussehen?

¹ Anders, Günther: „Die Welt als Phantom und Matrize“, in: ders. (Hg.): *Die Antiquiertheit des Menschen 1. Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution*. 4., durchgesehene Aufl. München: C.H. Beck 2018, 120-121.

DAS MEDIUM ALS BOTSCHAFT



Der Medienphilosoph Marshall McLuhan wurde vor allem für seine Aussage bekannt, dass das ‚Medium die Botschaft‘ sei. Im untenstehenden Text erläutert er diese Behauptung am Beispiel des elektrischen Lichts:

„In einer Kultur wie der unseren, die es schon lange gewohnt ist, alle Dinge, um sie unter Kontrolle zu bekommen, aufzusplintern und zu teilen, wirkt es fast schockartig, wenn man daran erinnert wird, daß in seiner Funktion und praktischen Anwendung das Medium die Botschaft ist. Das soll nur heißen, daß die persönlichen und sozialen Auswirkungen jedes Mediums – das heißt jeder Ausweitung unserer eigenen Person – sich aus dem neuen Maßstab ergeben, der durch jede Ausweitung unserer Person oder durch jede neue Technik eingeführt wird. [...] Das Beispiel des elektrischen Lichtes wird sich in diesem Zusammenhang vielleicht als aufschlussreich erweisen. Elektrisches Licht ist reine Information. Es ist gewissermaßen ein Medium ohne Botschaft, wenn es nicht gerade dazu verwendet wird, einen Werbetext Buchstabe für Buchstabe auszustrahlen [...]. Ob das Licht nun bei einem gehirneingriff oder einem nächtlichen Baseballspiel verwendet wird, ist vollkommen gleichgültig. Man könnte behaupten, daß diese Tätigkeit in gewisser Hinsicht der ‚Inhalt‘ des elektrischen Lichts sein, da sie ohne elektrisches Licht nicht sein könnten. Diese Tatsache unterstreicht nur die Ansicht, ‚daß das Medium die Botschaft ist‘, weil eben das Medium Ausmaß und Form des menschlichen Zusammenlebens gestaltet und steuert.“¹

Lies den Text und beantworte anschließend die folgenden **Leitfragen**:

- Denke daran was wir normalerweise unter ‚Medien‘ verstehen. In welchem Sinne sind auch etwa Flugzeuge, Autos, Züge oder das elektrische Licht Medien?
- Was meint McLuhan damit, dass jedes Medium seine eigene Botschaft ist? Was halten wir normalerweise für den Inhalt eines Mediums? Erläutere diesen Gedanken am Beispiel des elektrischen Lichts.
- Welche Medien prägen unser heutiges Leben und was ist ihre ‚Botschaft‘? Sind die Kernaussagen des Textes heute noch relevant?

Ordne die wichtigsten Konzepte, die in dem Text vorkommen, in ein **Begriffsnetz**.

Erarbeite ein fiktives **Interview** mit dem Autor des Textes. Welche Fragen würdest du an ihn stellen? Wie könnten mögliche Antwort des Autors aussehen?

¹ McLuhan, Marshall: *Die magischen Kanäle. Understanding Media*. Düsseldorf: Econ 1992, 17-18.

DAS VIRTUELLE



Im Folgenden beschreibt der Philosoph und Medienwissenschaftler Jean Baudrillard seine Auffassung darüber, worin Virtualität besteht und wie sie mit der realen Welt in Zusammenhang steht:

„In seiner üblichen Bedeutung ist das Virtuelle der Gegensatz zum Realen, doch vermittelt sein plötzlicher Aufschwung im Gefolge der neuen Technologien den Eindruck, daß es nunmehr eher das Verschwinden, das Ende des Realen ist. Wie gesagt, für mich bedeutet die Tatsache, eine reale Welt erscheinen zu lassen, bereits, sie zu produzieren, das Reale war stets nur eine Form von Simulation. Man kann zwar einen Realitätseffekt, einen Wahrheits- oder Objektivitätseffekt hervorrufen, das Reale an sich aber gibt es nicht. Das Virtuelle ist dann nur mehr eine Hyperbel dieser Tendenz des Übergangs vom Symbolischen zum Realen - das seinerseits der Nullpunkt des Virtuellen ist. In diesem Sinne überschneidet sich das Virtuelle mit dem Begriff der Hyper-Realität. Die vollkommen homogenisierte, digitalisierte, ‚operationalisierte‘ virtuelle Realität tritt an die Stelle jener anderen Realität, weil sie perfekt, kontrollierbar und widerspruchsfrei ist. Weil sie ‚vollendeter‘ ist, sie ist realer als das, was wir als Simulakrum begründet haben. [...] Das Virtuelle ist nunmehr dasjenige, was den Platz des Realen einnimmt, es ist insofern dessen endgültige Lösung, als es sowohl die Welt in ihrer definitiven Realität vollendet als auch gleichzeitig ihre Auflösung besiegelt.“¹

Lies den Text und beantworte anschließend die folgenden **Leitfragen**:

- In welchem Sinne geht der Autor davon aus, dass es das ‚Reale an sich‘ gar nicht gibt?
- Was könnte mit dem Ausdruck der ‚Hyper-Realität‘ gemeint sein und warum ersetzt sie Baudrillard zufolge mehr und mehr die eigentliche Wirklichkeit?
- Sind die Kernaussagen des Textes heute noch relevant? Welche gegenwärtigen Phänomene ließen sich ausgehend davon beschreiben?

Ordne die wichtigsten Konzepte, die in dem Text vorkommen, in ein **Begriffsnetz**.

Erarbeite ein fiktives **Interview** mit dem Autor des Textes. Welche Fragen würdest du an ihn stellen? Wie könnten mögliche Antwort des Autors aussehen?

¹ Baudrillard, Jean: *Paßwörter*. Aus dem Französischen von Markus Sedlaczek. Berlin: Merve 2002, 37-38.

Appendix 3

Helmut Engels

WIE SCHREIBT MAN EINEN PHILOSOPHISCHEN ESSAY?

„Eine Textsorte, die Ihrem persönlichen Nachdenken Raum gibt, ist der *Essay* (frz. *essai*: Versuch, Abhandlung). Schreibend nachdenken können Sie über einen Begriff, eine These, ein Zitat, eine Frage, eine Sache, ein Foto oder ein Phänomen. In einem Essay genügt es nicht, Begriffe nur zu definieren, Aussagen nur zu interpretieren oder Phänomene nur zu beschreiben. Vielmehr soll das ‚Nachdenken über‘, also das Reflektieren, zum Ausdruck kommen. Das bedeutet: Sie sollten den Gegenstand Ihres Nachdenkens beurteilen und bewerten, nach seinem Sinn fragen, seine Problematik benennen oder seine Bedeutung für den Menschen erkunden.



Michel de Montaigne, Erfinder des modernen philosophischen Essays

Der Essay wird philosophisch dadurch, dass Sie nicht nur ihre Meinung vortragen, sondern auch argumentieren und dass Sie sich nicht in konkretes verlieren, sondern auch ins Allgemeine und Grundsätzliche vorstoßen. Anschauliche Beispiele für das Allgemeine sind allerdings erwünscht. Sie erleichtern dem Leser das Verständnis und können zeigen, dass Sie nicht nur mit Begriffen spielen, sondern sich auf das Wirkliche beziehen. Möglich sind auch erzählende Passagen: Sie verleihen Ihrem Essay Eindringlichkeit und Überzeugungskraft.

Wenn Sie auf Wissen aus dem Unterricht zurückgreifen, ist dies O.K. Sie dürfen Ihnen vertraute philosophische Positionen aufgreifen. Auf jeden Fall sollten Sie jedoch aus dem Eigenen schöpfen und Ihre eigenen Erfahrungen, Erlebnisse, Wahrnehmungen, Erkenntnisse, Vorstellungen und Gefühle in das ‚Nachdenken über...‘ einbringen.

Es kommt beim Essay keineswegs darauf an, nur sichere Erkenntnisse wiederzugeben oder hieb- und stichfeste Antworten auf die sich stellenden Fragen zu geben. Sie dürfen auch Vermutungen anstellen und Formulierungen verwenden wie ‚vielleicht‘, ‚möglicherweise‘, ‚denkbar wäre‘, ‚dagegen ließe sich einwenden‘, ‚man könnte darauf hinweisen‘, und ‚vorstellen könnte man sich auch‘.

Machen Sie ausgiebig von Ihren Kenntnissen aus dem Unterricht (philosophisch-ethische Positionen, Philosophiegeschichte) Gebrauch, zeigen Sie, was Sie wissen und können, bleiben Sie dabei aber kritisch und berufen Sie sich nicht auf einen Autor als unbefragte Autorität. Geboten ist eine strenge Bearbeitung der Aufgabenstellung“.

Engels, Helmut: „Textarbeit und Schreiben“, in: Brüning, Barbara (Hg.): *Ethik/Philosophiedidaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II*. 2. Aufl. Berlin: Cornelsen 2018, 88-89

Appendix 4

WER BIN ICH IM CYBERSPACE?

Allein in Österreich nutzen gegenwärtig rund 80% der Bevölkerung (7.2 Mio. Menschen) regelmäßig soziale Medien die meisten davon täglich. Die Sprachwissenschaftlerin Naomi Baron hat für die große Häufigkeit, mit der wir heute digitale Informationstechnologien verwenden, den Ausdruck *always on* geprägt – wir sind ständig eingeloggt, immer Verbunden mit unseren FreundInnen und Bekannten in den Weiten des WWW.



Einige KritikerInnen der digitalen Medienwelt behaupten, dass das *always on* für uns zum Zwang geworden ist. Nicht auf Facebook, Instagram, Twitter oder anderen Seiten präsent zu sein, kann mitunter sozialen Ausschluss bedeuten. Trotzdem vermutet etwa die Autorin Sherry Turkle, dass wir gerade mit unseren vielen Freunden im Internet umso einsamer sind – *alone together*, das heißt: Wir fliehen der Intimität echter Beziehungen und bevölkern unsere Welt stattdessen mit Scheinbekannten. Tatsächlich haben wissenschaftliche Studien gezeigt, dass Personen, die soziale Medien besonders häufig nutzen, tendenziell nach Bestätigung suchen und vermeiden wollen, dass ihr Selbstwert verletzt wird.

Allerdings bringen die sozialen Medien auch Vorteile, etwa für schüchterne Personen oder im Kampf gegen Ungerechtigkeit. Trotzdem versuchen manche Menschen, der ständigen Verfügbarkeit auf ihrem Smartphone zu entkommen, etwa durch ein sogenanntes

„Digital Detox“. Das Internet liefert uns immer etwas Interessantes, zeigt uns genau das, was wir gerade sehen wollen, es füttert unser Belohnungssystem mit „Likes“ und neuen „Followers“ und wird gerade deshalb unwiderstehlich für uns.

Eine populäre Art und Weise, wie wir uns im Cyberspace selbst darstellen, bildet das *Selfie*. Darin präsentieren wir uns für unsere Kontakte im Cyberspace, suchen nach Bestätigung für unser ideales Selbstbild und spielen dafür ein Stück auf dem sozialen Theater des WWW. Manchen Personen scheint die Selbstinszenierung im digitalen Raum zu Kopf zu steigen: So berichten amerikanische Ärzte sogar davon, dass sich PatientInnen entsprechend ihrer digital bearbeiteten Selbstbildnisse plastisch umoperieren lassen wollen. Im Internet sind wir ständig sichtbar, wissen aber nie genau, wer sich aller unsere Bilder ansieht. Das erhöht den Druck, immer so auszusehen, wie wir glauben, dass uns die anderen sehen wollen – ohne dabei wir selbst zu bleiben.



Indem wir Selfies von uns machen und diese auf kreative Weise umgestalten, bietet sich uns jedoch auch die Möglichkeit, mit Identitätswürfen zu experimentieren und uns neu zu erfinden. Dasselbe gilt für sogenannte *Avatare*, Spielfiguren, mit denen wir in die virtuellen Räume des Cyberspace eindringen und die wir so entwerfen können, dass sie unserer idealen Vorstellung von uns selbst entsprechen. In jedem Fall bleibt die Aufgabe, die Frage nach unserer eigenen Identität im Zeitalter der Digitalisierung auf fundamentale Weise neu zu stellen.

Appendix 5

CYBERBULLYING

Unter ‚Cyberbullying‘ versteht man das gezielte Mobbing individueller Personen im WWW, etwa durch Beschimpfungen, das unerlaubte Teilen von Informationen, Videos oder Bildern, sowie auch durch gezieltes Stalking. Wichtige Ermöglichungsbedingungen dafür bietet einerseits die Anonymität im virtuellen Bereich, die TäterInnen in eine grundsätzliche Machtasymmetrie gegenüber ihren Opfer stellt, sowie die Distanz zwischen den Parteien, die Mitgefühl oder ein Bewusstsein über die Falschheit des eigenen Handelns gar nicht erst aufkommen lassen.

Als Beispiel kann der Fall der 15-jährigen Amanda Todd dienen. Diese hatte in der 7. Klasse ein Foto ihres entblößten Oberkörpers an einen männlichen Chatpartner versendet und war in weiterer Folge von der unbekannt Person mit Veröffentlichung des Fotos erpresst worden. Nachdem die bloßstellende Aufnahme von dem anonymen Erpresser an Todds SchulkollegInnen weitergeleitet wurde, erfolgte eine systematische Kampagne der Beschimpfung und Erniedrigung sowohl online als auch offline, die für Todd mit immenser psychischer Belastung bis hin zur Drogensucht einherging. Nachdem es der Familie der Betroffenen auch nach mehreren Wohnortwechseln nicht gelungen war, die Situation zu verbessern, nahm sich die Jugendliche schließlich das Leben.

SHITSTORM

Der Begriff ‚Shitstorm‘ wird zur Bezeichnung öffentlicher Empörungswellen gebraucht, die sich im digitalen Bereich zumeist auf Social Media ausbreiten. Grund dafür ist häufig die moralische Übertretung einer Person oder Institution mit Öffentlichkeitswirkung, welche von digitalen Gemeinschaften durch aggressives Weiterverbreiten bis hin zu Anfeindungen und gewalttätigen Übergriffen geahndet wird. Wenn sich die prinzipiellen Motive hinter einem Shitstorm auch in manchen Fällen rechtfertigen lassen, sind sie aufgrund ihres irrationalen und impulsiven Charakters dennoch aus ethischer Sicht abzulehnen.

Exemplarisch hierfür ist etwas das Fallbeispiel der US-amerikanischen Unternehmensberaterin Justine Sacco, die infolge eines geschmacklosen, rassistischen Tweets vor ihrem Abflug nach Kapstadt („Ich fliege jetzt nach Afrika. Hoffe, ich bekomme kein Aids. War nur'n Witz. Ich bin ja weiß.“) Ziel einer breitgefächerten Entrüstungskampagne auf Twitter wurde, infolge derer sie sich mit extremen Beschimpfungen und Mordaufrufen konfrontiert sah und schließlich sogar ihren Arbeitsplatz verlor.

HATE SPEECH

‚Hate Speech‘ bezeichnet eine Form der digitalen Gewalt, die ihren Ausgangspunkt in Formen der Diskriminierung des realen Lebens nimmt, etwa Eigenschaften wie Hautfarbe, Herkunft, Religion, Geschlecht oder sexuelle Orientierung. Während sie sich ähnlich wie auch das Cyberbullying durch gezielte Aktionen der Anfeindung und Beschimpfung artikuliert, hat Hate Speech auch die Eigenschaft, dass in ihm gezielt die Akzeptanz für Meinungen und Geisteshaltungen ausgedehnt werden kann, die im öffentlichen Raum außerhalb des Cyberspace als akzeptabel betrachtet werden.

So wurde etwa das politische Klima in den USA zur Zeit des Präsidentschaftswahlkampfes 2016 in nicht unwesentlichem Maße durch die Aktivität diverser Gruppen im Internet mitgeprägt. Dort werden teils radikale Ansichten zu den oben genannten Themen auf Messageboards wie etwa 4chan in der Form von ‚Memes‘ oder ‚Trolling‘ mit einem meist ironischen Anstrich präsentiert und können so mehr und mehr in die allgemeine Wahrnehmung des Mainstream einsickern. Unter dem Ausdruck ‚Gamergate‘ lässt sich in diesem Kontext ein Fallbeispiel anführen, in dem sich insbesondere Frauen, die sich kritisch zu Themen rund um die Videospelbranche geäußert hatten, mit systematischer Beschimpfung, Verbreitung persönlicher Informationen und Androhungen sexueller Gewalt konfrontiert sahen.

Appendix 6

KRITISCHE POSITION

Die kritische Position zum Thema Gewalt in Videospielen sieht Spiele mit gewalttätigen Inhalten prinzipiell als Risiko für eine erhöhte Gewaltbereitschaft in der ‚wirklichen Welt‘, insbesondere unter Jugendlichen. Angeführt wird in diesem Zusammenhang regelmäßig die Verbindung von Computerspielen mit gewalttätigem Inhalt einerseits und Amokläufen an Schulen andererseits, etwa an der US-amerikanischen Columbine High School im Jahre 1999 oder auch an deutschen Schulen wie Erfurt im Jahre 2002 oder Winnenden im Jahre 2009. In allen diesen Fällen konnte bei den TäterInnen eine Tendenz zum Konsum gewalttätiger Videospiele nachgewiesen werden.



In diesem Sinne argumentieren etwa Julian Nida-Rümelin und Natalie Weidenfeld, dass besonders sogenannte ‚Ego-Shooter‘ wie etwa die Spielreihen *Doom* oder *Call of Duty*, in denen Personen in First-Person-Perspektive an zumeist militärischen Handlungen teilnehmen, ihrer Idee nach auf militärische Desensibilisierungsprogramme zurückgehen. Das Ziel solcher Spiele bestand also ursprünglich darin, Soldaten in der Ausbildung gegenüber realer Gewalt unempfindsam zu machen und könnten bei jugendlichen KonsumentInnen ähnliche Resultate bewirken. In ihrer Funktion der gezielten Hemmungsreduktion könnten gewalttätige Videospiele daher insbesondere bei psychisch labilen

IntensivspielerInnen als Katalysator für reale Gewalthandlungen dienen.



Es reicht also schon die Feststellung, dass Ego-Shooter bereits tendenziell gewaltbereite Individuen ‚inspirieren‘ bzw. von etwaigen Hemmungen, die sie vom Ausleben ihrer Neigung abhalten, befreien könnten. Unter diesem Gesichtspunkt halten VertreterInnen der kritischen Position das Herstellen und Spielen gewalttätiger Videospiele grundsätzlich für ethisch verwerflich.

Lies den Text und analysiere die Argumentation der kritischen Position anhand folgender Arbeitsschritte:

- Auf welche zentralen Argumente baut die Position auf? Wie sind die einzelnen Argumente aufgebaut (Prämissen, Konklusion)?
- Gibt es in der Argumentation implizite Prämissen oder werden geheime Zusatzannahmen getroffen?
- Lassen sich in der Position Fehlschlüsse identifizieren?
- Sind die Prämissen wahr oder lassen sie sich kritisieren?
- Sind die Argumente logisch schlüssig?

UNBEDENKLICHKEITSPOSITION

Die Unbedenklichkeitsposition zum Thema Gewalt in Videospielen geht davon aus, dass es keinen prinzipiellen Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalttätiger Videospiele einerseits und einem erhöhten Gewaltpotenzial andererseits gibt. Dabei bezieht sie sich zumeist auf die empirische Forschung, in der bisher kein belastbarer Zusammenhang zwischen diesen Faktoren festgestellt werden konnte. Zudem hätten ohnehin alle kommerziell erhältlichen Computerspiele den Standards allgemeiner Jugendschutzbestimmungen zu genügen. Wesentlich sei vielmehr, dass die Gewalt in Spielen nicht als bloßer Selbstzweck, sondern eingebettet in einen sinnvollen narrativen Kontext auftritt.



Zur Begründung dieser Position kann beispielsweise eine 2021 von Sarah Coyne und Laura Stockdale veröffentlichten Langzeitstudie über den Zusammenhang zwischen dem Spielen gewalttätigen Videospiele und aggressivem Verhalten angeführt werden. Im Kontext der Studie konnten über einen Zeitraum von 10 Jahren hinweg unter den TeilnehmerInnen drei unterschiedliche Verlaufgruppen im Videospilerverhalten unterschieden werden: Eine Gruppe mit anfänglich hoher Neigung zum Konsum gewalttätiger Computerspiele (4%), deren Disposition ab dem Ende der Pubertät jedoch abnahm, einer Gruppe mit gleichmäßig moderater Neigung zu Gewaltspielen (23%), und einer Gruppe mit geringer Neigung (73%), die sich über den Zeitraum der Untersuchung nur geringfügig

veränderte. Am Ende der Langzeituntersuchung konnte festgestellt werden, dass die zweite Gruppe insgesamt die höchste Gewaltneigung an den Tag legte, während Gruppe eins und Gruppe drei wider Erwarten keine Unterschiede bezüglich Aggression und prosozialem Verhalten zeigten.



Empirische Befunde von dieser Art sprechen gegen einen pauschalen Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalttätiger Computerspiele und tatsächlicher Gewaltbereitschaft. Zudem erscheint es gerade aufgrund der Komplexität einzelner Fälle prinzipiell als äußerst schwierig, sachhaltige Aussagen über deren internen Kausalzusammenhang zu machen.

Lies den Text und analysiere die Argumentation der kritischen Position anhand folgender Arbeitsschritte:

- Auf welche zentralen Argumente baut die Position auf? Wie sind die einzelnen Argumente aufgebaut (Prämissen, Konklusion)?
- Gibt es in der Argumentation implizite Prämissen oder werden geheime Zusatzannahmen getroffen?
- Lassen sich in der Position Fehlschlüsse identifizieren?
- Sind die Prämissen wahr oder lassen sie sich kritisieren?
- Sind die Argumente logisch schlüssig?

KULTURANTHROPOLOGISCHE POSITION

Die kulturanthropologische Position zum Thema Gewalt in Videospiele geht davon aus, dass sich die Frage, ob Videospiele gewalttätig machen, nicht letztgültig beantworten lässt. Sinnvoller erscheint es daher, Diskussionen über Videospiegelgewalt im breiteren kulturgeschichtlichen Kontext der Rezeption von Gewalt und Konflikt in Mythos, Märchen oder Literatur anzusiedeln. Das Motiv der Gewalt durchzieht alle Formen menschlicher Kultur, und insbesondere die Kunst erscheint als angemessener Ort, um Gewalt als existenzielle Dimension menschlicher Erfahrung zu thematisieren.



Stephan Petersen und Benedikt Plass-Fleßenkämper weisen unter diesem Gesichtspunkt auf das eigenartige Miteinander von Abneigung und Faszination hin, mit dem viele RezipientInnen ästhetisch-künstlerischen Darstellungen von Gewalt begegnen. Einen möglicher Erklärungsansatz bietet etwa die *Katharsistheorie* des Aristoteles: Als ‚Katharsis‘ bezeichnet der Philosoph die Reinigung von schlechten Gefühlen und Emotionen, die sich beim Ansehen tragischer Theaterstücke einstellt. Der Gewalt im Kunstwerk komme demnach eine psychohygienische Wirkung zu, indem sie ihren RezipientInnen die Befreiung von gegenwärtigen emotionalen Zuständen der Bedrängung erlaubt.



Einen weiteren Erklärungsansatz bildet das sogenannte *Sensation Seeking*. Demnach gibt es für Personen ein optimales Niveau der Aktivierung im psychischen Apparat, welches sich jedoch von Individuum zu Individuum unterscheidet. Manche Menschen streben daher nach einem möglichst hohen Grad an Aktivierung, indem sie nach immer neuen bzw. stärkeren Quellen der Erregung suchen. Solche Personen würden dieser Logik folgend eine erhöhte Neigung zum Konsum gewalttätiger Medien wie etwa Videospiele aufweisen.

Lies den Text und analysiere die Argumentation der kulturanthropologische Position anhand folgender Arbeitsschritte:

- Auf welche zentralen Argumente baut die Position auf? Wie sind die einzelnen Argumente aufgebaut (Prämissen, Konklusion)?
- Gibt es in der Argumentation implizite Prämissen oder werden geheime Zusatzannahmen getroffen?
- Lassen sich in der Position Fehlschlüsse identifizieren?
- Sind die Prämissen wahr oder lassen sie sich kritisieren?
- Sind die Argumente logisch schlüssig?

AKTEURSBEZOGENE POSITION

Die akteursbezogene Position zum Thema Gewalt in Videospiele fragt nicht danach, ob gewisse Arten von Computerspiel*designs* an sich moralisch verwerflich sind, sondern fokussiert sich auf die Frage, ob bzw. unter welchen Bedingungen bestimmte Weisen des *Computerspielens* als verwerflich betrachtet werden können. Jemand könnte zum Beispiel ein gewalttätiges Spiel spielen, dabei aber moralische Zwecke verfolgen, oder auch ein nicht gewalttätiges Spiel unter moralisch unlauteren Motiven spielen. Design und Rezeption fallen im Computerspiel – wie auch in anderen Medien – grundsätzlich auseinander, weshalb etwa Samuel Ulbrich dafür argumentiert, dass zunächst die Handlungsweisen von Personen in Videospiele analysiert werden müsse.



Dabei zeigt sich, dass Videospieldhandlungen grundsätzlich eine paradoxe Struktur aufweisen: Das Handeln von Personen im Videospiele ist ‚fiktional‘, dennoch scheint es so, als ob wir durch unsere Aktionen in Videospiele echte Motive verfolgen könnten. Solche ‚Quasi-Handlungen‘ können aus verschiedenen Gründen moralisch verwerflich sein. Grundsätzlich ist die Art und Weise ausschlaggebend, wie wir uns mit der jeweiligen fiktionalen Handlung *identifizieren*: Wir können im Spiel etwas tun, uns jedoch gleichzeitig davon distanzieren, indem wir die Fiktion als solche akzeptieren und bewusst beim ‚als ob‘ des Spielens stehen bleiben.



Wir können aber auch unser fiktives Handeln in einer realisierenden Identifikation in die Wirklichkeit übertragen. Anders ausgedrückt: Der oder die SpielerIn stellt sich vor, im fiktionalen Kontext reale Handlungen zu begehen, die seinem oder ihrem realen Willen entsprechen. Wenn unser Handeln in der fiktiven Welt des Videospiele unseren tatsächlichen Willen verkörpert, den wir sozusagen in Rahmen der Fiktion ausleben, so ließe sich dieser Wille demzufolge unter moralischen Gesichtspunkten kritisieren, obwohl die Handlung eigentlich nicht ‚in Wirklichkeit‘ vollzogen wurde.

Lies den Text und analysiere die Argumentation der akteursbezogenen Position anhand folgender Arbeitsschritte:

- Auf welche zentralen Argumente baut die Position auf? Wie sind die einzelnen Argumente aufgebaut (Prämissen, Konklusion)?
- Gibt es in der Argumentation implizite Prämissen oder werden geheime Zusatzannahmen getroffen?
- Lassen sich in der Position Fehlschlüsse identifizieren?
- Sind die Prämissen wahr oder lassen sie sich kritisieren?
- Sind die Argumente logisch schlüssig?

Appendix 7

DER CAMBRIDGE ANALYTICA SKANDAL



In dem nachfolgenden Text ist ein aufsehenerregender Skandal rund um Big Data und Persönlichkeitsanalyse geschildert. Lies den Text und führe anhand der untenstehenden Arbeitsaufträge eine **Interessenanalyse** durch:

„Washington, 10. April 2018, 14.15 Uhr. Facebook-CEO Mark Zuckerberg bittet vor den Augen des US-Senats die User seines Netzwerks um Entschuldigung: ‚We didn’t take a broad enough view of our responsibility, and that was a big mistake. It was my mistake, and I’m sorry.‘ Doch was zwingt den Multimilliardär zu einem derartigen Eingeständnis?

Etwa zwei Jahre zuvor rühmte sich die britische Datenanalysefirma *Cambridge Analytica* werbetreibend, dem US-Präsidenten Donald Trump zum Wahlsieg verholfen zu haben. Dank des sog. Microtargeting habe man individuelle Wahlbotschaften auf potenzielle Wählerinnen und Wähler zuschneiden können und sich damit einen entscheidenden Vorteil in der politischen Kommunikation verschafft. Viel wichtiger jedoch: Die Grundlage für die durchgeführten Onlinekampagnen bildeten Daten von rund 320.000 US-Amerikanern, ursprünglich erhoben durch Wissenschaftler der Universität Cambridge. Die zum Zwecke der Datenerhebung entwickelte App erhielt nach Ausfüllen eines Persönlichkeitstests Zugriff auf das Facebook-Profil des Teilnehmers – und das seiner Freundinnen und Freunde. Ein spezieller *Algorithmus* machte es auf Basis der vorhandenen Datensätze anschließend möglich, nur anhand weniger Facebook-Likes psychologische Profile zu erstellen. Die durch diese Methode gewonnenen Informationen von insgesamt über 87 Mio. Menschen fielen kurz darauf in die Hände von Cambridge Analytica und lösten wenige Jahre später einen der größten Datenskandale der Geschichte aus. Ein Missbrauch, den auch Mark Zuckerberg zu verantworten hatte.“¹

- Beschreibe genau die ethische **Problematik**, die sich im Cambridge Analytica Skandal abzeichnet.
- Arbeite die unterschiedlichen **Interessen** der beteiligten Parteien heraus und ordne die damit verbundenen Normen und Werte in eine begründete Hierarchie.
- Stelle, wenn notwendig, weiterführende **Recherchen** zu den Hintergründen und Folgen des Cambridge Analytica Skandals im Internet an.

¹Prietzl, Fabian: „Big Data is watching you: Persönlichkeitsanalyse und Microtargeting auf Social Media“, in: Appel, Markus (Hg.): *Die Psychologie des Postfaktischen: Über Fake News, ‚Lügenpresse‘, Clickbait & Co.* Wiesbaden: Springer 2020, 81.

Appendix 8



Angela Merkel: Deutsche müssen Gewalt der Ausländer akzeptieren

Angela Merkel: Deutsche müssen Gewalt der Ausländer akzeptieren Quelle: Youtube
www.youtube.com/watch "...wir müssen akzeptieren, dass die Zahl der Straftaten bei...

GLORIA.TV

Appel, Markus; Doser, Nicole: „Fake News“, in: Appel, Markus (Hg.): *Die Psychologie des Postfaktischen: Über Fake News, „Lügenpresse“, Clickbait & Co.* Wiesbaden: Springer 2020, 10.

- Beschreibe was du siehst.
- Welche Gefühle löst das Bild bei dir aus?
- Welche Mittel der Darstellung kommen in dem Bild zur Anwendung?
- Analysiere die zentralen Aussagen des Bildes.
- Interpretiere das Bild hinsichtlich der Absichten und Intentionen, die sich mit seiner Herstellung verbinden.

Mimenspiel

Bereitet eine kurze theatrale Performance vor, in der ihr eure Ideen zu folgendem Szenario mimisch darstellt:

Stelle dir vor, du könntest den Cyberspace betreten. Wie würde es darin aussehen, wie würde er sich anfühlen? Wie riecht das Internet? Welche Farben siehst du, und welche Formen? Welche Räume, Kammern, Ecken und Korridore?

Appendix 9

INFORMATIONSVERRZERRUNG IM WWW

Mit der Heraufkunft digitaler Technologien hat sich die Art und Weise, wie wir Information erhalten und uns Meinungen über die Welt bilden, fundamental verändert. Drei Begriffe sind in diesem Zusammenhang besonders relevant: Die Begriffe *Fake News*, *Filterblase* und *Echokammer*.

Fake News

Unter ‚Fake News‘ versteht man die gezielte Verbreitung von Falschinformation im Internet, insofern ihr eine bewusste Täuschungsabsicht zu Grunde liegt. Einfache journalistische Fehler fallen also nicht darunter. Fake News können frei erfunden sein, jedoch auch aus manipulierten oder aus dem Zusammenhang gerissenen Informationen bestehen. Eine Beispiel dafür bietet die unter dem Titel ‚Pizzagate‘ bekannte Verschwörungstheorie, im Zuge derer der damaligen Präsidentschaftskandidatin Hillary Clinton nachgesagt wurde, einen Kinderpornoring ausgehend von einer unscheinbaren Pizzeria zu betreiben.



Das manipulative Potenzial von Fake News besteht hauptsächlich darin, dass sie echten Nachrichten meist sehr ähnlich sehen und NutzerInnen mit der Flut an Daten im WWW zu überfordern sind, um Informationen kritisch auf ihren Wahrheitsgehalt hin zu befragen. In dieser Situation verlassen sich viele Personen auf unzureichende Formen der Informationsbewertung, etwa: Habe ich diese Nachricht von Freunden oder

Familienangehörigen erhalten? Spricht sie mich emotional an? Stimmt sie mit meiner Vormeinung überein?



Filterblase

Mit dem Begriff der ‚Filterblase‘ bezeichnet Eli Pariser den Umstand, dass führende Websites wie etwa Google, Facebook, TikTok oder YouTube das Suchverhalten ihrer NutzerInnen mittels komplexer Algorithmen analysieren. Auf diese Weise können sie den NutzerInnen maßgeschneiderte ‚Vorschläge‘ bzw. Sequenzen von Suchergebnissen präsentieren sowie uninteressante Informationen ‚ausfiltern‘, mit dem Resultat, dass Personen nur mehr das sehen, was sie sehen wollen. Problematisch ist dabei, dass Personen sich der Vorselektion von Information oft nicht bewusst sind. Daraus ergibt sich schlimmstenfalls, dass wir letztlich keine Möglichkeit mehr haben, abweichende Sichtweisen kennenzulernen oder unangenehme Themen überhaupt wahrzunehmen.

Echokammer

Als ‚Echokammer‘ bezeichnet Cass Sunstein den Umstand, dass Personen etwa in Internetforen oder Messageboards dazu neigen, sich in ihren vorgefassten Meinungen zu bestätigen, umgekehrt aber abweichende Meinungen zu exkludieren oder zu unterdrücken: So kommt es zu einer Abkapselung von Gruppen, deren Mitglieder quasi nur mehr Echos ihrer eigenen ‚Stimme‘ hören, was im schlimmsten Fall zur Entstehung radikaler Ideologien oder gewalttätiger Ideen führen kann.

Appendix 10

Digitale Privatheit

Öffentlicher Raum	Privater Raum	Kommunikation, Information, Konsum
Videoüberwachung	Smart Home (intelligentes Wohnen)	Soziale Medien (Facebook, Instagram, Twitter)
Gesichtserkennung	Fitnessarmbänder	Instant Messenger (WhatsApp)
Fingerprinting	Schlaf-Apps	Suchmaschinen (Google)
Kreditkarten, Payback-Karten	Smart-Clothes (vernetzte Kleidung)	Apps
Flugdaten	Automatisiertes Fahren	Online Shopping (Amazon, Zalando)
Navigationsgerät	Sprachassistenten (Alexa)	
Handy/Tablet	Kinderspielzeug (Cayla, Hello Barbie)	

Grimm, Petra: „Privatheit – ein digitales Schutzgut?“, in: Grimm, Petra; Keber, Tobias O.; Zöllner, Oliver (Hg.): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten. 2.*, durchgesehene Aufl. Stuttgart: Reclam 2020, 28-29.

Genealogie der Privatheit

- ‚Privatheit‘ kann historisch unterschiedliche Dinge bedeuten.
 - Diogenes von Sinope
 - Römische Republik
 - Augustinus von Hippo
- Modernes Privatheitsverständnis ist insbesondere durch das liberale Bürgertum begründet.
 - Konkurrenzdenken / Atomisierung
 - Rückzug in die ‚Privatsphäre‘
- Ist unser Privatheitsverständnis ein Auslaufmodell?



Privatheit 2.0 / Post-Privacy

- Unser Konzept von Privatheit ist der digitalen Gesellschaft nicht mehr angemessen.
- Neue Technologien werden oft von gesellschaftlichen Ängsten über informationellen Kontrollverlust begleitet.
- Wichtiger ist es, eine ‚stoische Gleichgültigkeit‘ darüber aufzubauen, wer im Internet Zugang zu den eigenen Daten hat.



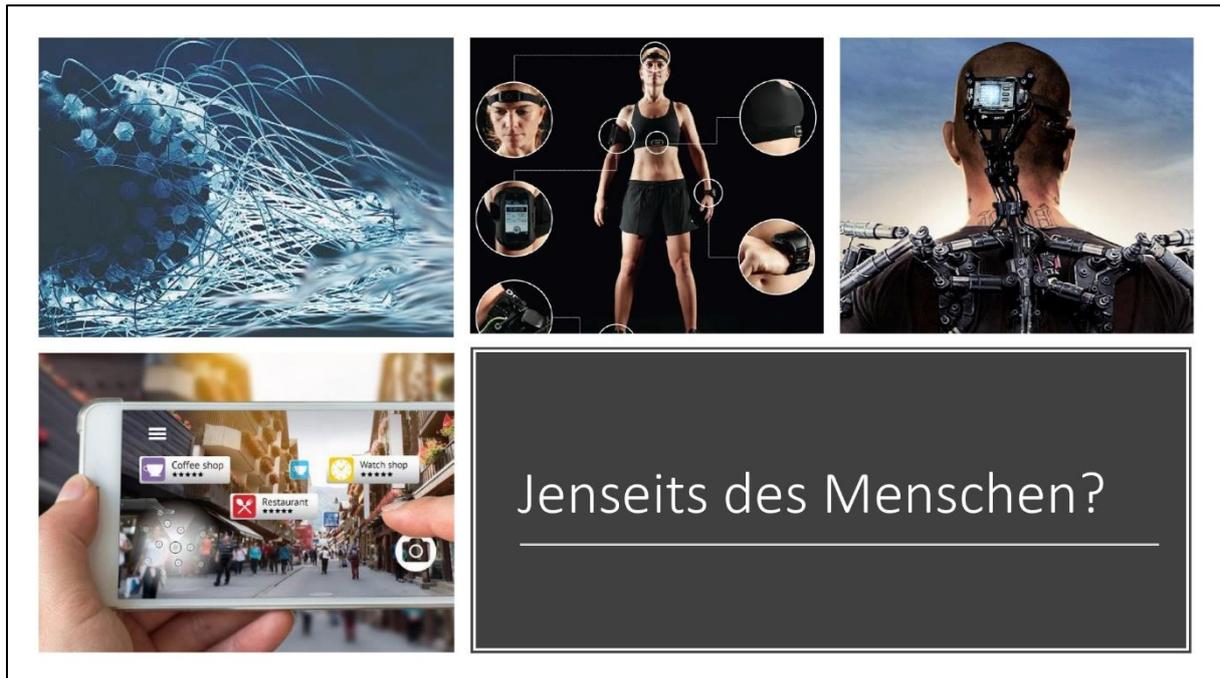
Hannah Arendt (1906-1975)

„Je mehr die moderne Gesellschaft den Unterschied zwischen Privat und Öffentlich [...] abschafft, je mehr sie also zwischen Privat und Öffentlich eine gesellschaftliche Sphäre einschiebt, in welcher das Private öffentlich und das Öffentliche privatisiert wird, desto schwerer macht sie es ihren Kindern, die von Natur die Geborgenheit des Verborgenen und Privaten brachen, um ungestört heranzuwachsen.“

Arendt, Hannah: „Die Krise in der Erziehung“, in: Ludz, Ursula (Hg.): *Zwischen Vergangenheit und Zukunft. Übungen im politischen Denken I*. München: Piper 2016, 269



Appendix 11



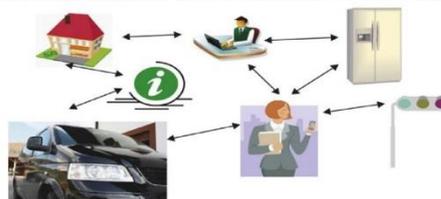
Ubiquitous Computing

- ‚Die tiefgreifendsten Technologien sind jene, die verschwinden.‘ (Mark Weiser)

- Bruchlose Integration von Wirklichkeit
 - ‚augmented reality‘
 - ‚ambient intelligence‘
 - virtuelle Helfer



- Ethische Problematiken
 - Unsichtbarkeit der Schnittstelle
 - Verlust der ‚Widerständigkeit‘
 - ‚Verweichlichung‘ des Menschen



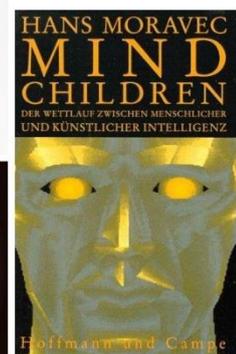
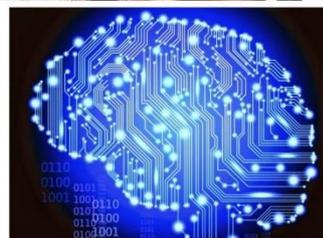
Human Enhancement

- Anthropomorphismus
- ‚quantified self‘
- Transhumanismus
 - Max More
 - Nick Bostrom
 - Ray Kurzweil
- ‚The coming merging of man and machine‘
- Ethische Problematiken
 - Folgenabschätzung
 - Umverteilung
 - Negatives Menschenbild



Mind-Extension

- ‚brain-computer interfaces‘
 - ‚Neuralink‘ (Elon Musk)
 - Anwendungsgebiete
- ‚mind-uploading‘
 - Nichtinvasiv / verbrauchend
 - Momentan / graduell
- Ontologie und Geistphilosophie
- Erlebnismaschine (Robert Nozick)



Appendix 12

Go to www.menti.com and use the code 6907 7802

Mentimeter

Instructions

Go to
www.menti.com

Enter the code
6907 7802



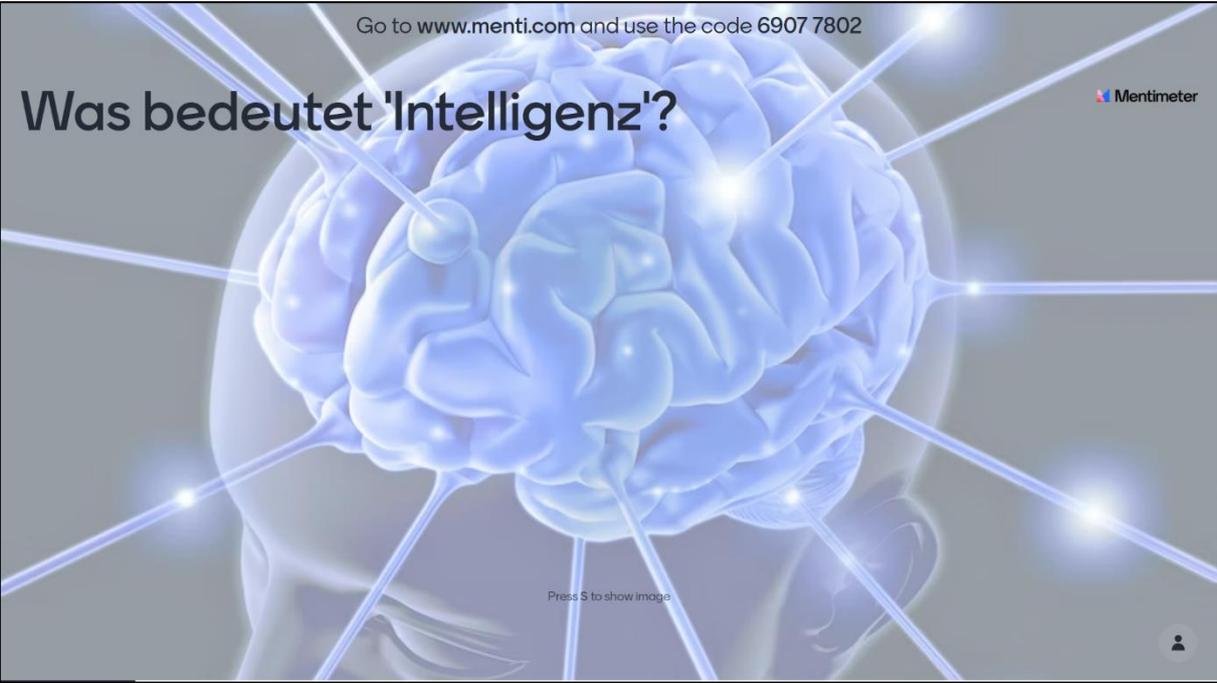
Or use QR code



Go to www.menti.com and use the code 6907 7802

Mentimeter

Was bedeutet 'Intelligenz'?



Press S to show image



Go to www.menti.com and use the code 6907 7802

Mentimeter

Intelligenz heißt...

- ...Probleme lösen können.
- ...Intentionen im eigenen Handeln verfolgen.
- ...Fragen sinnvoll beantworten können.
- ...über eine große Menge an Wissen verfügen.
- ...sein Gegenüber verstehen können.
- ...sich an unerwartete Situationen anpassen.
- ...aus Erfahrung lernen können.
- ...



Go to www.menti.com and use the code 6907 7802

Mentimeter

Künstliche Intelligenz ist die "Fähigkeit eines Systems, externe Daten korrekt zu interpretieren, aus diesen Daten zu lernen sowie die Ergebnisse dieses Lernprozesses zu nutzen, um spezifische Ziele und Aufgaben durch flexible Anpassung zu lösen."

– Kaplan, A., & Haenlein, M. (2019). *Siri, Siri, in my Hand: Who's the Fairest in the Land?*



Go to www.menti.com and use the code 6907 7802

Onlinerecherche

Mentimeter

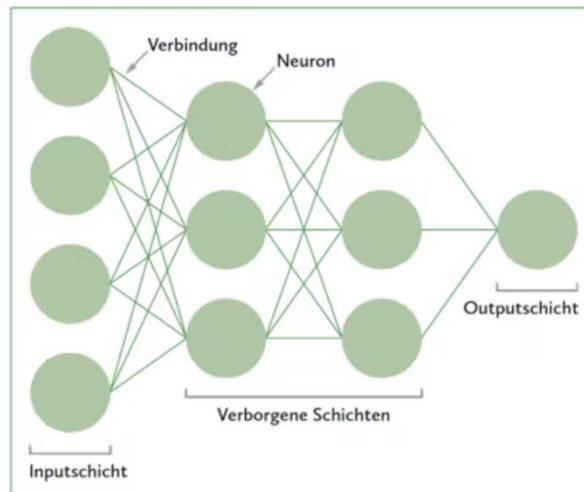
Was versteht man unter einem Expertensystem / maschinellem Lernen?

Press ENTER to resume scroll



Go to www.menti.com and use the code 6907 7802

Mentimeter

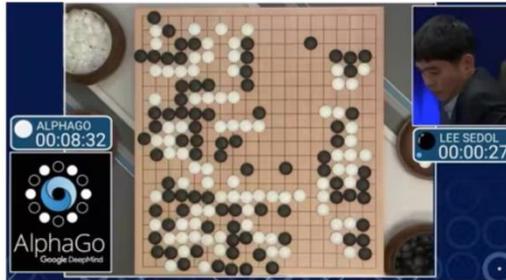


Künstliches neuronales Netzwerk (KNN)



Go to www.menti.com and use the code 6907 7802

Mentimeter



Lee Se-dol vs. 'AlphaGo'



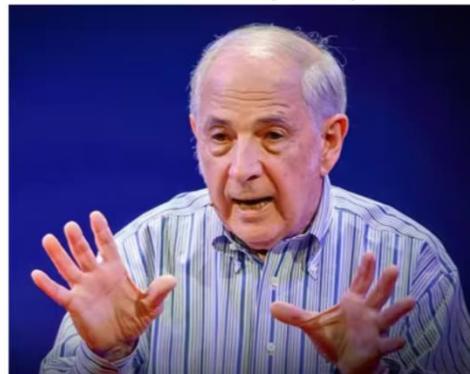
Go to www.menti.com and use the code 6907 7802

Mentimeter

Alan Turing (1912 - 1954)



John Searle (1932 -)



Kann künstliche Intelligenz 'verstehen'?



Go to www.menti.com and use the code 6907 7802

 Mentimeter

Turings 'Imitationsspiel'

"Die neue Fassung des Problems läßt sich mittels eines Spiels darstellen, das wir das 'Imitationsspiel' nennen wollen. Es wird von drei Personen gespielt, einem Mann (A), einer Frau (B) und einem Fragesteller (C), dessen Geschlecht keine Rolle spielt. Der Fragesteller bleibt in einem Raum, getrennt von den beiden anderen. Für den Fragesteller geht es bei dem Spiel darum herauszufinden, wer von den beiden anderen der Mann und wer die Frau ist. [...] A's Ziel in dem Spiel ist es, C möglichst dazu zu bringen, eine falsche Identifizierung vorzunehmen. [...] Damit die Tonqualität der Stimme nichts verraten kann, sollten die Antworten geschrieben oder, besser noch, getippt werden. Die ideale Anordnung wäre, eine Fernschreibverbindung zwischen den beiden Räumen zu haben. [...] Wir fragen jetzt: 'Was geschieht, wenn eine Maschine die Rolle von A in diesem Spiel übernimmt?' Wird dann der Fragesteller genauso oft zu einem falschen Ergebnis kommen, wie wenn das Spiel zwischen einem Mann und einer Frau gespielt wird? Diese Fragen treten an die Stelle der ursprünglichen Frage: 'Können Maschinen denken?'"

Turing, A. M. (1981 [1950]). Maschinelle Rechner und Intelligenz. In Hofstadter, D. R., & Dennett, D. C. (Hg.), *Einsicht ins Ich. Fantasien und Reflexionen über Selbst und Seele*. (S. 59-72). Stuttgart: Klett-Cotta, S. 59f.



Go to www.menti.com and use the code 6907 7802

 Mentimeter

Searles 'Chinesisches Zimmer'

"Nehmen wir an, ich bin in einen Raum eingeschlossen, und man gibt mir einen Packen mit chinesischer Schrift. Nehmen wir weiter an, daß ich (was in der Tat der Fall ist) kein Chinesisch kann, es weder schreiben noch sprechen kann [...]. Nehmen wir nun weiterhin an, daß man mir nach dem ersten Packen mit chinesischer Schrift einen zweiten Packen mit chinesischen Schriftzeichen gibt, zusammen mit einer Reihe von Anleitungen, wie ich den zweiten Stoß zum ersten in Beziehung setzen soll. [...] Nehmen wir auch an, daß ich nach einer gewissen Zeit den Anweisungen für das Hantieren mit den chinesischen Symbolen so gut zu folgen lerne und die Programmierer so gut lernen, Programme zu schreiben, daß, von außen betrachtet - d.h. vom Standpunkt eines Menschen aus, der sich außerhalb des Raums befindet, in dem ich eingeschlossen bin -, meine Antworten auf die Fragen absolut ununterscheidbar sind von denen, die einer geben würde, dessen Muttersprache Chinesisch ist. [...] Ich habe Eingaben und Ausgaben, die von denen eines Chinesisch als Muttersprache Sprechenden nicht zu unterscheiden sind, und ich mag über jedes beliebige formale Programm verfügen, aber trotzdem verstehe ich nichts."

Searle, J. R. (1994 [1980]). Geist, Gehirn, Programm. In Zimmerli, W. Ch., & Wolf, S. (Hg.), *Künstliche Intelligenz. Philosophische Probleme*. (S. 232-266). Stuttgart: Reclam, S. 234ff.



Appendix 13

SZENENANALYSE ZU *I, Robot* (2004)



Gleich siehst du einen Ausschnitt aus dem Science-Fiction-Film ‚I, Robot‘ von Alex Proyas. Ließ dir den vorhergehenden Handlungsverlauf kurz durch und analysiere anschließend die Szene anhand der unten stehenden Arbeitsaufträge.

In nicht allzu ferner Zukunft ist die Welt bevölkert von humanoiden Robotern, die in vielen Bereichen als Arbeiter und Helfer eingesetzt werden. Die intelligenten ‚Robots‘ agieren nach den drei fundamentalen Gesetzen der Robotik, die verhindern sollen, dass sie Menschen Schaden zufügen bzw. sich gegen den Willen ihrer Schöpfer stellen. Gesteuert werden sie von einer zentralen Superintelligenz namens V.I.K.I. Der Polizist Del Spooner, gespielt von Will Smith, hegt eine tiefe Abneigung gegen die Roboter seitdem ihm – seiner Meinung nach fälschlicherweise – von einem Roboter anstelle eines kleinen Mädchens das Leben gerettet wurde. Als der Chefkonstrukteur des führenden Roboterkonzerns tot aufgefunden wird, verdächtigt Spooner den scheinbar gefühlsbegabten Roboter Sonny. Schon bald offenbaren sich jedoch finstere Machenschaften hinter dem Ereignis, als scheinbar harmlose Roboter beginnen, Spooner anzugreifen und die Menschen, denen sie eigentlich dienen sollen, systematisch zu entmündigen. In einem dramatischen Showdown gelingt es Spooner schließlich herauszufinden, wer hinter dem Komplott steckt.



Sieh dir die Szene an und beantworte anschließend die folgenden **Leitfragen**:

- Beschreibe den filmtechnischen Aufbau der Szene. Wie werden die einzelnen Charaktere dargestellt?
- Analysiere die ethische Logik der Superintelligenz V.I.K.I. Welche moralischen Sichtweisen spiegeln sich darin wider?
- Beurteile V.I.K.I.s ethische Argumentation. Welche Argumente lassen sich dagegen aufbringen?

Mache dir Notizen zu folgendem **Gedankenexperiment**: Angenommen, eine Superintelligenz erhielte den Auftrag, ein Heilmittel gegen Krebs zu entwickeln. Tatsächlich legt sie innerhalb kürzester Zeit eine Lösung für das Problem vor, von dem die beteiligten WissenschaftlerInnen jedoch zutiefst schockiert sind. Was ist passiert?

Erörtere die Vor- und Nachteile einer Superintelligenz und begründe deine **Einschätzung** über das Gefahrenpotenzial, welches von einer solchen Technologie ausgeht.

Appendix 14

FILM/SERIENVORSCHLÄGE FÜR SZENENANALYSEN ZUR KÜNSTLICHEN INTELLIGENZ



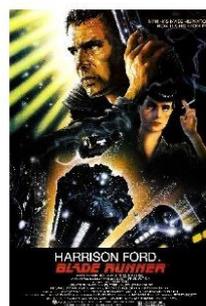
In eurer Präsentation sollt ihr eine ethische Fragestellung rund um das Thema ‚Künstliche Intelligenz‘ anhand einer Szenenanalyse darstellen. Auf diesem Arbeitsblatt findet ihr eine Reihe von Vorschlägen für die Recherche.



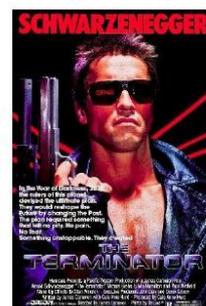
Metropolis (1927)



2001: A Space Odyssey (1968)



Blade Runner (1982)



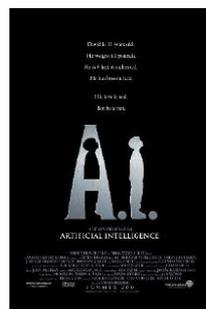
The Terminator (1984)



Ghost in the Shell (1995)



The Matrix (1999)



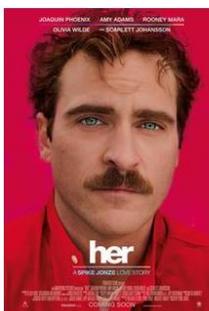
A.I. Artificial Intelligence (2001)



Wall-E (2008)



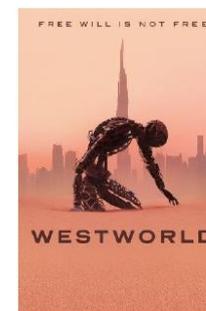
Black Mirror (2011)



Her (2013)



Ex Machina (2014)



Westworld (2016)

12. Abstract

Mit der rasanten Abfolge technischer Neuerungen, die sich global unter dem Schlagwort ‚digitaler Wandel‘ subsumieren lassen, verbinden sich eine Vielzahl individueller sowie gesellschaftspolitischer Herausforderungen, aus denen sich die Notwendigkeit einer umfassenden ethischen Reflexion auf der Ebene konkreter Anwendungen ergibt. Die Relevanz einer solchen ‚Digitalen Ethik‘ auch im deutschsprachigen Raum zeigt sich nicht zuletzt an der relativ großen Zahl einschlägiger Fachpublikationen aus den letzten Jahren, in denen ausgewählte Aspekte des digitalen Wandels unter ethischen Gesichtspunkten beleuchtet werden. Mit der flächendeckenden Einführung eines schulischen Ethikunterrichts im österreichischen Sekundarbereich wird unter diesem Gesichtspunkt die Frage virulent, wie sich der Themenbereich Digitale Ethik in dessen fachlich-institutionellem Rahmen umsetzen lässt. Vor diesem Hintergrund hat die gegenwärtige Arbeit zum Ziel, eine theoretische sowie didaktische Basis für die Auseinandersetzung mit dem Thema digitaler Wandel im schulischen Ethikunterricht zu erarbeiten. Zu diesem Zwecke werden zunächst in einem umfassenden theoretischen Teil die zentralen Aspekte der Thematik im Rekurs auf einschlägige Fachliteratur aufgearbeitet. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf den Bereichen Virtualität, digitales Selbst und Gewalt im virtuellen Raum, Soziale Medien und Datenschutz, Informationssteuerung im Online-Bereich, künstliche Intelligenz, Human Enhancement sowie Trans- und Posthumanismus. Dem folgt, nach einer kurzen Darlegung der didaktischen Grundlinien des kompetenzorientierten Ethikunterrichts in Österreich, ein angewandter Teil mit konkreten Ausarbeitungen zu zehn Unterrichtseinheiten für die relevanten Kompetenzmodule (inklusive Stundenplanungen, didaktisches Konzept und Unterrichtsmaterialien), anhand derer sich Möglichkeiten für die Umsetzung der zuvor erarbeiteten Thematiken im Unterricht aufzeigen lassen.

The rapid succession of technical innovations, which can be subsumed globally under the keyword 'digital change', is linked to a multitude of individual and socio-political challenges, which result in the need for comprehensive ethical reflection on the level of concrete applications. The relevance of such a 'digital ethics' also in German-speaking contexts is evident from the relatively large number of relevant specialist publications from recent years, in which selected aspects of digital change are examined from an ethical point of view. With the comprehensive introduction of ethics as a school subject in the Austrian secondary sector, the question of how the topic of digital ethics can be implemented within its professional and institutional framework has become virulent. Against this background, the present thesis aims to develop a theoretical and didactic basis for addressing the topic of digital change in ethics as a school subject. For this purpose, the central aspects of the topic are first expounded in a comprehensive theoretical part with recourse to relevant specialist literature. Particular attention is paid to the areas of virtuality, digital self and violence in the virtual space, social media and data protection, information control in online contexts, artificial intelligence, human enhancement, as well as Trans- and Posthumanism. This is followed, after a brief presentation of the didactic principles for competence-oriented teaching of ethics in Austria, by an applied part with concrete elaborations concerning ten teaching units for the relevant competence modules (including lesson plans, didactic concept, and teaching materials), which aim to provide perspectives for the implementation of the previously developed topic areas in teaching.