



LERNEN IM
DIGITALEN WANDEL
AN BISCHÖFLICHEN SCHULEN
IM BISTUM MÜNSTER

Basics Medienethik

Was ist Ethik?

In jeder Gesellschaft finden wir Normen vor, die Orientierung für das (sittliche) Verhalten der Mitglieder dieser Gesellschaft geben und damit Antworten auf die Frage bieten: „Was sollen wir tun?“ Diese moralischen Normen können zugleich rechtlicher Natur sein und damit als Rechtsnorm sanktionierbar sein; sie können aber auch „nur“ moralischer Natur sein, also Verhalten unter Berufung auf diese Normen legitimieren.

Ethik kann zunächst als die Lehre vom sittlich guten Verhalten verstanden werden. Als Wissenschaft setzt sie sich mit moralischen Normen und Moral auseinander, wobei zwei Perspektiven unterschieden werden können: zum einen die deskriptive Beobachtung von Moral und zum anderen die ethische Reflexion und Begründung normativer Orientierungen, um zur Klärung der Frage beizutragen

- was unter einem sinnvollen Leben verstanden werden kann,
- welche (ethischen) Werte Vorrang gegenüber anderen verdienen,
- welche Normen gelten sollten und
- wie sich diese unter Rekurs auf ethische Prinzipien begründen lassen.

Ethische Richtungen und Prinzipien

In der Ethik lassen sich verschiedene Richtungen unterscheiden. Beispiele sind der Eudämonismus (Glückseligkeit als höchstes Gut), der Utilitarismus (größtmöglicher Nutzen aller als moralisches Handlungsziel), die formale Pflichtethik Kants mit dem kategorischen Imperativ („Handle nur nach derjenigen Maxime, durch die du zugleich wollen kannst, dass sie ein allgemeines Gesetz werde.“), politisch begründete Ethik-Modelle (z.B. soziale Gerechtigkeit als höchstes Gut) und religiös begründete Ethik-Modelle (Einheit mit Gott). Die Begründung von Normen erfolgt unter Rückgriff auf ethische Werte, die von der ethischen Richtung abhängen. Für bischöfliche Schulen haben christlich geprägte ethische Werte einen besonderen Stellenwert. Diese Werte haben ihren Bezugsrahmen u.a. in der auf die Gottesebenbildlichkeit (Gen 1,26f) rekurrierenden Menschenwürde, in biblischen Geboten wie dem Dekalog (Ex 20,2-17), dem Doppelgebot der Nächsten- und Gottesliebe (z.B. Mk 12,29-31) der Goldenen Regel (Mt 7,12) und den (Anti-)Thesen der Bergpredigt.

Was ist Medienethik?

Gegenstand der Medienethik ist die ethische Reflexion des Gebrauchs (digitaler) Medien, das eigene verantwortliche, an ethisch reflektierte und subjektiv bedeutsame Werte gebundene Handeln im Kontext digitaler Medien unter Beachtung der Handlungsfolgen für Betroffene.

Medienethik ist somit eine angewandte und normbegründende Ethik, die sich unterschiedlichen Bereichen im Kontext der Digitalisierung zuwendet. Hierzu zählen insbesondere der Bereich der Massenmedien, der Bereich der sozialen Medien, der Bereich der digital arbeitenden Maschinen sowie die angrenzenden Teildisziplinen der Informationsethik und der Wirtschaftsethik, da deren Fragestellungen sich zunehmend auf digital geprägte Bereiche beziehen.

Medienethische Fragen im Unterricht

Aufgabe des Unterrichts ist es hier, die Auseinandersetzung der Schülerinnen und Schüler mit konkreten Praxisbeispielen im Kontext der Digitalisierung zu fördern, damit sie eigene ethisch reflektierte Wertvorstellungen erwerben (können), die die Orientierung für verantwortliches Urteilen und Handeln bilden.

Zum Erwerb von (ethischen) Wertvorstellungen

Über den Erwerb von Werten (Moralentwicklung) gibt es unterschiedliche Theorien. Unstrittig ist, dass Werte in einem Wechselspiel von Person und Umwelt erworben werden. Jüngere Theorien gehen davon aus, dass Werte durch das Kennenlernen und die Auseinandersetzung mit Vorbildern und deren Werten sowie durch Reflexion der in sozialen Projekten gewonnenen Erfahrungen erworben werden.

In der Schule sind Lehrkräfte Vorbilder, deren Haltungen und Handeln Wertorientierungen vermitteln. Schulische Projekte und sonstige Aktivitäten des Schullebens können wertbildende Erfahrungen ermöglichen.

Herausforderungen der Digitalisierung als unterrichtliche Gegenstände von Medienethik

In allen Bereichen, die heute von der zunehmenden Digitalisierung betroffen sind, dürften sich medienethische Herausforderungen an das Handeln von Menschen stellen. Dabei können in didaktischer Hinsicht zwei Zugänge unterschieden werden, um medienethisch relevante Aspekte der (zunehmenden) Digitalisierung im Unterricht zu thematisieren: zum einen Phänomene der Digitalisierung, die uns vor (neue) medienethische Herausforderungen stellen und zum anderen (bleibende) ethische Grundfragen, die sich (auch) in digitalen Kontexten stellen. Im Zentrum entsprechender Praxisbeispiele für den Unterricht stehen Entwicklungen und Situationen, die durch Interessengegensätze oder konfliktive Verhaltenserforderungen geprägt sind. Diese erfordern ethisch verantwortliches Urteilen und Handeln auf der Basis ethischer Prinzipien und hierauf rekurrierender Wertvorstellungen, die die Schüler/innen in einem Prozess der Auseinandersetzung und Reflexion erwerben. Inhalte eines solchen Prozesses sind an einer katholischen Schule insbesondere christlich-ethische Prinzipien, die nicht zur affirmativen Rezeption, sondern zur offenen Diskussion (ethischer Diskurs) thematisiert werden, da nur so eine reflektierte Auseinandersetzung möglich ist.

Evidente Bereiche für unterrichtspraktische Beispiele mit medienethischen Implikationen sind etwa:

Bereich Big Data

Der technologische Fortschritt und die hiermit verbundene Möglichkeit, große Datenmengen zu erfassen und zu verarbeiten, verbinden Chancen mit Risiken. So ist es auf der einen Seite möglich, mithilfe der Erfassung und Auswertung der Daten Nutzgeräte (z.B. in der Produktion oder im privaten Haushalt) und administrative Vorgänge (z.B. elektronischer Handel, digitale Verwaltung, mobile banking usw.) zu steuern, für die medizinische Forschung oder die Optimierung personalisierter Lernangebote nutzbar zu machen. Auf der anderen Seite kann der Missbrauch von Big Data z.B. zu Verstößen gegen die informationelle Selbstbestimmung bis zum Identitätsdiebstahl führen.

Bereich Industrie 4.0 – Arbeit 4.0

Mit der Digitalisierung gehen veränderte und erweiterte Möglichkeiten der industriellen Fertigung und der Erbringung von Dienstleistungen (z.B. Handel, Banken und öffentliche Verwaltung), aber auch neue Anforderungen an menschliche Arbeit einher. Diese betreffen nicht nur die Kompetenzanforderungen im Kontext einer fortschreitenden Automatisierung und zunehmender IKT- Bezüge menschlicher Arbeit, sondern auch deren zeitliche Gestaltung, etwa mit Blick auf von Tageszeit weitgehend unabhängig digital gesteuerte Arbeits-, Kommunikations- und Informationsprozesse. Damit stellt sich die Frage, inwieweit menschliche Arbeit – soweit sie als Interaktivität im Rahmen digital gesteuerter Prozesse aufgefasst werden kann – noch in herkömmlicher Weise rhythmisiert werden kann bzw. sollte. Aus medienethischer Perspektive ist hier die Frage zu beurteilen, in welchem Verhältnis die Möglichkeiten und der Nutzen der Digitalisierung in der Arbeitswelt zu den Interessen und Bedürfnissen der arbeitenden Menschen stehen sollten.

Bereich Künstliche Intelligenz (KI)

Von "Künstliche Intelligenz" (KI) sprechen wir, wenn menschliche Wahrnehmung und menschliches Handeln durch Maschinen/Robotern nachgebildet werden. Gesteuert werden diese Maschinen von einer softwarebasierten Technik, die ähnlich wie der Mensch lernfähig ist und das Erlernte auf neue Situationen übertragen kann. Die Lernfähigkeit wird erreicht durch ein Programm, das die Maschine befähigt, selbstständig aus Fehlern und Erfolgen lernt und sich somit stetig selbst und ohne Fremdeinfluss verbessert. Hierzu werden große Datenmengen zu bestimmten Anwendungs-/Problemfällen ausgewertet und dabei die jeweiligen Lösungsverfahren und Ergebnisse verglichen werden und das beste Lösungsverfahren festgestellt und künftig angewendet. Durch Ausweitung und Analyse neuer Datenmengen können ggf. geeignetere Verfahren gefunden werden. KI wird heute nicht nur in der industriellen Fertigung eingesetzt, sondern auch im Bereich der Mobilität (smart mobility, autonomes Fahren), der intelligenten Heimvernetzung (Smart Home bzw. Smart Building) oder in der Medizin und Pflege (E-Health), so wenn etwa Roboter Ärzte bei Operationen oder Pflegekräfte bei Transport- oder Messvorgängen unterstützen. Bei allem auch für die Zukunft noch zu erwartenden Fortschritt im Bereich der KI darf jedoch nicht übersehen werden, dass der Roboter aufgrund datengesteuerter Impulse agiert; ihm fehlen Empathie und damit die Fähigkeit des Menschen, sich in seinem Handeln nach Werten zu richten und dabei auch ganz neue Situationen empathisch beurteilen zu können. Roboter mögen eine noch so hohe (künstliche) Intelligenz haben, sie bleiben doch künstlich, beliebig oft reproduzierbar und austauschbar, ohne eigene Würde.

Bereich Digitalisate und Urheberrecht

Das Internet macht vieles möglich: Zeitungsartikel stehen online, ganze Bücher sind digitalisiert sowie im Internet downloadbar und auch Musikstücke und Filme können über das Internet „konsumiert“ werden. Die Interessen der Autoren werden dabei nicht immer hinreichend berücksichtigt. Stattdessen werden diesen Interessen oftmals die Interessen der Nutzer explizit gegenübergestellt: Es gelte, den freien und kostenfreien Zugang zu Informationen für alle zu ermöglichen. Nicht so deutlich werden die Interessen vieler Anbieter entsprechender Websites artikuliert, die die Digitalisate in Verbindung mit Werbung auf ihrer Website anbieten und damit ein lukratives Geschäftsmodell verfolgen. Welche Auswirkungen ein solcher Umgang mit dem „geistigen Eigentum“ des Urhebers hat, inwieweit ein solcher Umgang gerechtfertigt ist und welche Anforderungen an einen fairen Interessenausgleich zu stellen sind, dies sind auch medienethische und theologische Fragen.

Bereich freie Meinungsäußerung

Die freie Meinungsäußerung ist grundgesetzlich geschützt. Vor diesem Hintergrund laden zahlreiche Bewertungsportale dazu ein, sich öffentlich über Ärzte, Lehrkräfte oder Rechtsanwälte, aber auch über Gaststätten, Hotels usw. zu äußern. Nicht immer sind diese Bewertungen sachgemäß, auch Beschönigungen und Herabsetzungen sind festzustellen und öffentlich zugänglich. Ist hier erlaubt, was nicht unter Strafe steht? Rechtfertigt das Recht der freien Meinungsäußerung jeden Kommentar oder in welchen Fällen ist die Grenze der Redlichkeit überschritten?

Bereich Postings in Netzwerken

Instant Messenger Dienste und digitale soziale Netzwerke machen es möglich: Über sich und andere lassen sich heute über einen entsprechenden Account alle möglichen und eben auch unmöglichen Dinge ins Netz stellen. Die negativen Auswirkungen wie Cyber-Mobbing und shitstorms sind bekannt. In diesem Zusammenhang stellen sich medienethisch relevante Fragen:

- Welche Motive bestimmen das Handeln derjenigen, die unangemessene Inhalte ins Netz stellen und wie sind diese Motive zu beurteilen?
- Welche Auswirkungen hat das tatsächliche Verhalten der Community (Leser der Postings) und wie ist das Verhalten zu beurteilen?
- Welche Folgen haben diese Postings für Betroffene und wie sind die Folgen zu beurteilen?
- Wie sollten sich Leser dieser Postings, wie der einzelne verhalten?

Bereich Freundschaft in sozialen Netzwerken

Ob Followers oder Freunde: In sozialen Netzwerken haben nicht nur Prominente, sondern auch viele „normale“ Nutzer scheinbar zahlreiche Freude. Doch was sind die Merkmale solcher „Freundschaften“? Was unterscheidet die digitalen Freunde von den natürlichen Freunden? Und wie kann es sein, dass Menschen trotz ihrer vielen Freunde im sozialen Netzwerk einsam sind?

Die in digitalen sozialen Netzwerken konstitutiven Merkmale für „Freunde“ und entsprechende Beispiele bieten einen geeigneten Kontext, um das Thema „Freundschaft“ im Religionsunterricht zu behandeln. Ziel sollte es dabei nicht sein, die Kommunikation in digitalen sozialen Netzwerken herabzusetzen, sondern ihre Grenzen und Ergänzungsbedürftigkeit einsichtig werden zu lassen. Die echte Freundschaft auszeichnenden Haltungen wie Vertrauen und Verlässlichkeit können im Religionsunterricht aus christlich-anthropologischer Sicht erschlossen werden.

Bereich Selbstkonstruktion in digitalen sozialen Netzwerken

Heutige Bild- und Fotobearbeitungssoftware macht es möglich: Eigene Fotos lassen sich, bevor sie auf der eigenen Netzwerkseite eingestellt werden, aufhübschen. Und auch die Darstellung der eigenen Aktivitäten, die man posten möchte, kann so gestaltet werden, dass die eigene Person in einem Glanze erscheint, der die Realität erheblich überstrahlt.

Kurzum: Im Internet lässt sich ein Bild der eigenen Person konstruieren, das andere Nutzer täuscht und möglicherweise gar zur Selbsttäuschung führt.

Dieses Phänomen eignet sich in besonderer Weise für die Auseinandersetzung mit der Frage: Wer ist der Mensch und wer bin ich?