

# Digitale Ethik und die zentralen Leitmotive *Sinn, Identität und Verbundenheit*

Petra Grimm

## Einleitung

Die Nachfrage nach einer Digitalen Ethik hat sich seit der Jahrtausendwende durch den beschleunigten Prozess der Digitalisierung unserer Gesellschaft zunehmend erhöht. Gemeinhin wird der digitale Wandel als ein technischer Wandel verstanden. Das wäre allerdings eine verkürzte Sichtweise, die den tatsächlichen Veränderungen im Alltagsleben und der Erfahrungswelt der Menschen nicht gerecht würde. Vielmehr ist die fortschreitende Digitalisierung als fundamentaler gesellschaftlicher und kultureller Veränderungsprozess zu verstehen. Unsere Welt wird „durch digitale Technologie *verwandelt*“, und damit auch die Bewertungsmaßstäbe, wie Gerd Gigerenzer meint: „Was wir für gut und schlecht halten, verändert sich.“<sup>1</sup> Das heißt, in unserem Leben spielen digitale Medien und digitale Anwendungen („Services“) zunehmend eine wichtige Rolle. Man könnte sagen: mithin erfahren wir die Welt, die anderen und uns selbst überwiegend durch Bildschirme. So stellt auch Hartmut Rosa treffend fest: „Er (der Bildschirm, d. Verf.) wird zum uniformen Medium nahezu *aller* Weltbeziehungen.“<sup>2</sup> So würden wir ohne Bildschirme kaum arbeiten, uns informieren oder amüsieren können.<sup>3</sup> Darüber hinaus sind diese Bildschirme nicht nur an festen Orten platziert, wir tragen sie auch ständig mit uns herum (als Smartphone oder Apple Watch usw.). Die allseitige Präsenz digitaler Technologien ist aber nicht allein der Grund für einen erhöhten Ethikbedarf. Wir stellen fest, dass auch bestimmte Erfahrungen und Verhaltensweisen einer ethischen Reflexion bedürfen. Dazu gehört bspw. die Abhängigkeit, die wir vor allem in Bezug auf das Handy verspüren. So stellt sich hier u. a. die ethische Frage, welches Design die digitalen Produkte haben sollten, damit wir nicht von ihnen abhängig (gemacht) werden. Aber auch der

---

1 Gigerenzer 2021, S. 10 und 11.

2 Rosa 2019, S. 156.

3 Vgl. ebd.

neue Habitus des *Sofortismus*<sup>4</sup> lässt uns nachdenklich werden. Damit ist die Erwartungshaltung gemeint, dass sich *sofort* unsere Wünsche erfüllen und die Umwelt entsprechend reagieren soll: So erwarten wir beim Kauf mit Amazon, dass die Pakete schnellstmöglich geliefert werden, mit Spotify soll jedwede Musik sofort zur Verfügung stehen, mit Netflix in wenigen Sekunden die Serie starten und wenn wir eine WhatsApp-Nachricht an Freunde schicken, erwarten wir eine prompte Reaktion. Gemeinsam ist diesen Settings, dass sie uns gleichsam dazu konditionieren, einen infantilen Habitus auszubilden, wonach Wünsche sofort erfüllt werden müssen. Sind wir dann eigentlich noch in der Lage, mit einer widerständigen Umwelt umzugehen? Sollten wir die Fähigkeit zu Geduld und Muße wieder stärker schätzen? Das kleine Beispiel zeigt, dass sich Fragen zu den Tugenden im Digitalen wie auch zum richtigen Handeln täglich stellen.

Genauso bedeutsam für einen erhöhten Ethikbedarf sind mithin die Unsicherheiten bzw. Krisen persönlicher und politischer Art, die durch die „Macht der Steigerungslogik“<sup>4</sup> und die entgrenzte Ökonomisierung in allen Lebensbereichen hervorgerufen werden: Nicht nur in der Arbeit und an der Börse, auch in der Bildung, im Sport, im Gesundheitswesen oder in Sozialen Medien rangieren die Leitwerte *Leistung*, *Wettbewerb*, *Vermessung*, *Effizienz*, *Effektivität* und *Quantität* ganz weit oben. In einer durchökonomisierten Gesellschaft, in der nur das Berechenbare, Klassifizierbare, Digitale, Schwarz-weiße, Fixierbare, aber nicht das Unscharfe, Unberechenbare, Intuitive und Qualitative geschätzt oder gar anerkannt werden, bleiben blinde Flecken in der Realitätswahrnehmung der Welt. Die Digitalisierung pusht die Ökonomisierung und ist damit auch als Mitverursacher an deren Folgen beteiligt. Besser gesagt, Konflikte, dies sich aus dem gesteigerten Ökonomisierungstrend ergeben, werden im Gewand des Digitalen wahrgenommen, wenngleich die Digitalisierung nicht deren Verursacher, gleichwohl aber ihr Verstärker ist. Die digitalen Medien sind, so könnte man sagen, Kanäle, in denen ethische Konflikte transportiert werden. Problematisch ist es allerdings dann, wenn das Schleusen- und Ampelsystem nicht funktioniert und das ist systemimmanent oft der Fall – beispielsweise wenn Algorithmen besonders extreme bzw. hoch emotionalisierte Nachrichten bevorzugt verbreiten.

Nicht nur von den Nutzer\_innen, auch von Unternehmen wird zunehmend erwartet, sich in ethischen Fragen zu positionieren. Hintergrund

---

4 Vgl. Schulze 2003.

hierfür ist ein im Zuge der Digitalisierung sich abzeichnender „ethical turn“. Dieser Trend drückt sich in einem erhöhten Bedarf nach ethischer Orientierung, Einordnung und Bewertung aus. Nicht nur in der Bildung und Forschung, auch in Unternehmen wird der Ruf nach ethischer Expertise lauter. Dabei kann die Ethik im besten Fall als Steuerungsinstrument und Moderator fungieren, im schlechtesten Fall kann sie aber auch zur Abwendung drohender rechtlicher Maßnahmen missbraucht werden, was als „Ethics Washing“ bezeichnet wird.<sup>5</sup>

Bevor die ethischen Leit motive der Digitalisierung kartographiert werden, soll im vorliegenden Beitrag der Begriff der Digitalen Ethik erläutert, die frühen Jahre der Digitalisierung und deren Bedeutung für die weitere Entwicklung reflektiert sowie eine Ethik des Digitalen und im Digitalen beschrieben werden.

### *Begriff und Abgrenzung: Was bedeutet „Digitale Ethik“?*

#### Allgemeines

Die Digitale Ethik ist eine wissenschaftliche Disziplin, sie ist nicht gleichzusetzen mit Moral. Sie ist ein unverzichtbarer Wegweiser in einer komplexer und konfliktreicher gewordenen Gesellschaft. So stellen sich in vielen alltäglichen Lebenskontexten ethische Fragen, die normativer und werteorientierter Antworten bedürfen. Wenn es um die Akzeptanz ethisch-normativer Standards geht, ist die Ethik im Unterschied zum Recht auf intrinsische Einsichten der Menschen und Konsens angewiesen. Erich Fromm hat dies in Bezug auf den Wert der „Verantwortung“ eindrücklich formuliert: „Verantwortungsgefühl ist keine Pflicht, die dem Menschen von außen aufgezwungen wird, sondern die Antwort auf etwas, von dem man fühlt, dass es einen angeht. Verantwortung und Antwort haben die gleiche Wurzel: Verantwortlich sein heißt, zum Antworten bereit sein.“<sup>6</sup>

Die eigentliche Aufgabe einer Ethik der Digitalisierung ist es, ethisches Handeln und Wertefragen unter Bezugnahme auf die digitalisierte Gesellschaft zu reflektieren sowie normative Standards zu begründen. Sie muss *begründen*, warum etwas gut oder schlecht ist. Die Digitale Ethik kann somit als *Reflexionstheorie der Moral im und des Digitalen* beschrieben

---

5 Vgl. Wagner 2018.

6 Fromm 2018, S. 115.

werden. Hierzu muss sie auch die Bedingungen und Strukturen der digitalen Systeme sowie die damit zusammenhängenden sozialen, politischen, ökonomischen und rechtlichen Vorgaben in den Blick nehmen. Die Digitale Ethik ist eine angewandte bzw. praktische Ethik<sup>7</sup>, ihr Gegenstand umfasst alle deskriptiven und normativen Bereiche der Digitalisierung, die einer ethischen Beurteilung und Steuerung (aus rechtlicher Sicht auch Regulierung) bedürfen. Die Digitale Ethik ist durch einen starken Praxisbezug geprägt. Das zeigt sich zum einen in ihrem Bestreben, die digitalen Fähigkeiten der Nutzer\_innen zu fördern, indem sie medienethische Werkzeuge zur Förderung einer Digitalkompetenz entwickelt.<sup>8</sup> Zum anderen möchte die Digitale Ethik einen Orientierungsrahmen und eine Anleitung geben, wie Unternehmen schon bei der Entwicklung ihrer Produkte und Services *Ethics by Design* konkret implementieren können.<sup>9</sup>

## Begriff

Der Begriff der Digitalen Ethik geht ursprünglich auf Charles Ess zurück, der 2009 erstmals von „Digital Media Ethics“ sprach und damit insbesondere den Bereich der digitalen Medien meinte. Rafael Capurro (2009) führte den Begriff „Digitale Ethik“ gleichbedeutend mit Informationsethik in den deutschsprachigen Raum ein. Somit kann Digitale Ethik als Synthese und Fortschreibung einer Medien- und Informationsethik verstanden werden, die den gesamten Bereich des Digitalen aus ethischer Sicht betrachtet. Dazu gehören digitale Medien und digitale Artefakte, wie bspw. Roboter, autonome Fahrzeuge, smarte Häuser und Städte, und digitale Angebote, Services und künstliche Systeme und Infrastrukturen. Überschneidungen mit anderen Ethiken – Computerethik, Algorithmenethik, Maschinenethik, Roboterethik, KI-Ethik, Hackerethik, Sicherheitsethik, Datenethik – sind

---

7 Vgl. zur Diskussion der Bezeichnung „angewandte Ethik“ Paganini 2020, S. 24.

8 Medienethische Werkzeuge sollen dazu dienen, für ethische Fragen des Digitalen zu sensibilisieren und Kompetenzen für ethische Konfliktlösungen zu entwickeln. Im Rahmen des Forschungsprojekts „Digitaldialog 21“ sind z. B. der „Privat-o-mat“ (<https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/lehre/privatomat>), ein Märchenbuch der Digitalen Ethik ([https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/institut/veranstaltungen/index\\_html/maerchenbuch](https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/institut/veranstaltungen/index_html/maerchenbuch)) sowie der Podcast „Digital und glücklich“ entstanden. Auch die Arbeitsmaterialien aus der Reihe „Ethik macht klick“ sind medienethische Werkzeuge zur Förderung einer Digitalkompetenz ([https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/lehre/ethik\\_macht\\_klick](https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/lehre/ethik_macht_klick)).

9 Vgl. das Workbook zu *Ethics by Design* für Start-ups in: Grimm/Keber/Müller 2021.

inhaltlich begründet, da die Digitale Ethik sich ja ebenfalls mit diesen Bereichen befasst. Die Bekanntheit des Begriffs zeigt eine Auswertung der Google-Suchergebnisse<sup>10</sup>, nach der „Digitale Ethik“ an erster Stelle mit 98.900 Treffern steht, gefolgt von „Informationsethik“ (42.900) und „Maschinenethik“ (33.400), Schlusslicht ist die „Computerethik“ (179). Auch eine Recherche des Karlsruher virtuellen Katalogs (KVK) ergibt, dass die Bezeichnung „Digitale Ethik“ an erster Stelle der Ethik-Bezeichnungen steht (2.132 Treffer), noch vor „Ethik der KI“ (745) und „Ethik der Digitalisierung“ (724).<sup>11</sup> Der Begriff „Digitale Ethik“ ist damit in der öffentlichen Kommunikation und Literatur relativ prominent. Demgegenüber zeigt eine Auswertung der Suchergebnisse bei Google Scholar<sup>12</sup>, dass die „Digitale Ethik“ erst an vierter Stelle steht. Die Bezeichnungen „Informationsethik“, „Maschinenethik“ und „Hackerethik“ sind hier prominenter. Die Top 1-Position der „Informationsethik“ lässt sich möglicherweise damit erklären, dass dieser Begriff seit dem Aufkommen der Informations- und Kommunikationstechnologien in der wissenschaftlichen Literatur der historisch älteste ist. So zeigt eine Recherche bei Google Ngram, dass die „Informationsethik“ bereits in den 1960er-Jahren erstmals genannt wurde und besonders in den 2010er-Jahren Konjunktur hatte.<sup>13</sup> „Digitale Ethik“ taucht in diesem Datensatz hingegen erst seit ca. 2014 als Begriff auf.

## Ethische Ansätze

Der Standardauffassung zufolge lassen sich drei ethische Ansätze unterscheiden, die je nach Perspektive andere Schwerpunkte der ethischen Reflexion setzen. So lenkt der (1) Konsequentialismus bzw. Utilitarismus unseren Blick auf den ethischen Nutzen und die Folgen digitaler Technologien, während die (2) deontologische Perspektive (griech. *deon*, „Pflicht“, hier also etwa: eine Sichtweise, die aus Pflichten Aussagen ableitet) uns auf moralische Prinzipien, wie zum Beispiel das der Verantwortung, und

---

10 Abfragedatum: 18.01.2022, Mehr-Wort-Begriffe mit logischer AND-Verknüpfung gesucht.

11 Abfragedatum: 18.01.2022, Kataloge: K10plus, BVB, HBZ, hebis, DNB, Mehr-Wort-Begriffe mit logischer AND-Verknüpfung gesucht.

12 Abfragedatum: 18.01.2022, Mehr-Wort-Begriffe mit logischer AND-Verknüpfung gesucht, Volltextsuche in wissenschaftlichen Online-Publikationen aller Art weltweit, enthält auch Hochschulschriften und graue Literatur.

13 Google Ngram, Abfragedatum: 18.01.2022, Korpus: German, seit 1900, Korpus enthält Dopplungen.

auf die Notwendigkeit, Werte abzuwägen, verweist. Die (3) tugendethische beziehungsweise eudämonistische Perspektive (griech. *eudaimonía* „Glück“ oder „Glückseligkeit“) fokussiert hingegen die Frage, wie in der Gesellschaft digitaler Medien und Technologien ein gutes Leben gelingen kann. Für eine Digitale Ethik sind diese drei Ansätze je nach Fragestellung und moralischem Praxisbereich fruchtbar, die Digitale Ethik ist, wie sie hier verstanden wird, nicht einem bestimmten Ansatz verpflichtet, sondern hinsichtlich ihrer Perspektivenwahl *elastisch*.

Was die Leistungskraft der Ansätze hinsichtlich einer Ethik der Digitalisierung betrifft, lassen sich Stärken und Schwächen erkennen: Eine Stärke des Utilitarismus ist es, den Blick auf die Folgen der Digitalisierung zu lenken. Mit der Technikfolgenabschätzung rückt die konsequentialistische Ethik in das Zentrum der ethischen Reflexion. Auch ethische Leitlinien zu künstlichen Systemen nehmen die Folgen in den Blick, indem sie als Handlungsmaximen benennen, Schaden zu verhindern und Wohlergehen zu fördern; sie schließen aber auch Prinzipien mit ein, wenn beispielsweise die Menschenwürde und die Autonomie gewahrt werden sollen. Schwächen werden dem Utilitarismus andererseits gerade wegen einer mangelnden Folgenabschätzbarkeit bei schwer kalkulierbaren Folgen neuer Technologien attestiert. So lautet die Kritik, dass er nicht aufzeigen könne, *welche* Handlungsweise das größtmögliche Glück oder den geringsten Schaden verspreche.<sup>14</sup> Eine Stärke wiederum wird ihm bescheinigt, wenn es um die Frage nach der moralischen Programmierbarkeit von künstlichen Systemen geht. Vorausgesetzt man hält eine Implementation moralischer Fähigkeiten in künstliche Systeme für vertretbar und sinnhaft, scheint der Utilitarismus ein geeigneter Kandidat für eine etwaige Programmierung von Regeln zu sein.

Die Stärken und Schwächen des deontologischen Ansatzes können hier nur ansatzweise skizziert werden. Eine Stärke ist sicherlich, dass die Pflichtenethik für die Erstellung von ethischen Leitlinien zu künstlichen Systemen ein Begründungskonzept bieten kann – zumindest, wenn der Anspruch besteht, über eine minimalistische Forderung der Schadensvermeidung hinauszugehen. Als normative Ethik, die handlungsleitend ist, kann sie dabei helfen, das Richtige zu begründen und dessen Universalisierbarkeit zu prüfen. Problematisch ist es, wenn ethische Leitlinien, die ja eine Form von freiwilliger Selbstverpflichtung darstellen, von Unterneh-

---

14 Vgl. Vallor 2016, S. 7.

men nicht in der Praxis umgesetzt werden und womöglich im Sinne eines Ethics-Washing missbraucht werden und/oder gar zur Abwendung von rechtlichen Konsequenzen dienen sollen. So kritisiert beispielsweise AlgorithmWatch, dass Facebook und Google nicht die vom weltweiten Fachverband für Ingenieur\_innen IEEE herausgegebenen Grundsätze zu automatisierten Systemen umsetzen oder staatliche Regulatoren Werte nicht mit Leben füllen beziehungsweise Rechte leerlaufen lassen.<sup>15</sup>

Tugendethische Ansätze zeichnen sich dadurch aus, dass sie die Fähigkeiten und Kompetenzen der Menschen in den Blick nehmen. Als Gerüst für eine Ethik der Digitalisierung lenken sie damit den Fokus auf die Digitalkompetenzen der Nutzer\_innen im Umgang mit und in der Einschätzung von digitalen Medien und künstlichen Systemen. *Digitalkompetenz* ist dann mehr als nur ein technisches Befähigungskonzept, es ist auch ein ethisches, das ein gutes Leben in einer digitalen Welt zum Ziel hat. Hierzu sind allerdings auch die politischen Rahmenbedingungen entsprechend zu gestalten, die es braucht, um bestimmte Fähigkeiten auszubilden. Gemäß Aristoteles muss der Staat das gemeinschaftliche Streben nach einem guten Leben ermöglichen. So könnte man sagen: Fähig kann nur jemand sein, der oder die dazu befähigt wird.

Nach Martha Nußbaum zeichnet die aristotelische Ethik außerdem ihre Offenheit für Veränderungen der „konkreten historischen und kulturellen Bedingungen“ aus sowie ihr universales „Bild vom menschlichen Leben, seinen Bedürfnissen und Möglichkeiten“.<sup>16</sup> Nußbaums Fähigkeiten-Ansatz (Capability Approach)<sup>17</sup>, den sie zusammen mit Amartya Sen entwickelt hat, ist vielversprechend für eine Digitale Ethik. Denn mit ihm lässt sich das Vorhaben einer wertegestalteten Digitalisierung vorantreiben, die die grundlegenden Bedürfnisse des Menschen im digitalen Zeitalter in den Mittelpunkt stellt. Im Bereich der Pflege gilt der Fähigkeiten-Ansatz bereits als geeignetes Framework für die Gestaltung von Robotern.<sup>18</sup>

---

15 Vgl. Kayser-Bril 2019.

16 Nußbaum 1998, S. 144.

17 Vgl. Nußbaum 2015.

18 Vgl. Borenstein 2014, S. 254.

*Ethische Fragen in den frühen Jahren des Digitalen*

Blickt man zurück, so stellten sich in vielerlei Hinsicht bereits in den Anfängen des World Wide Web und der Mobilien Technologien ethische Herausforderungen, die die Nutzung und Produktion digitaler Medien, die neuen Plattformen und Kommunikationsweisen sowie den Zugang zum Internet betrafen. Beispielsweise wurde im öffentlichen Diskurs das Recht eines jeden Menschen auf einen Zugang zum Internet sowie dessen Bezahlbarkeit als ein zentrales ethisches Thema diskutiert, wobei in Teilen Deutschlands das Recht auf eine gute Internetverbindung ja noch immer nicht umgesetzt ist. Nicht nur Gerechtigkeit und Fairness beim Zugang zur digitalen Welt standen als Werte im Zentrum einer Ethik des Digitalen, auch Fragen zur Menschenwürde und dem Menschenbild in den Medien wurden neu aufgeworfen, insbesondere im Kontext der Internetpornografie, die im Übrigen zu einer schnellen Verbreitung des Internets maßgeblich beitrug. So erlaubte das Internet erstmals einen niederschweligen Zugang zu pornografischen Inhalten, die alsbald auch als Videoclips auf den Handys von Jugendlichen zu finden waren und von diesen zum Teil auch weiterverbreitet wurden.<sup>19</sup> Die ästhetische Wirkmächtigkeit dieser Bilder zeigt sich bis heute in der Popkultur, in der sich häufig die Geschlechterdarstellungen an dem Pornostil orientieren. Die mit den sexualisierten Frauenbildern verbundene Selbstobjektifizierung und „Verdinglichung“<sup>20</sup>, die sich insbesondere in populären Musikvideos, aber auch auf nicht-professionellen Social Media-Accounts zahlreich finden, werfen im medienethischen Diskurs die Frage auf, welche Bedeutung solche Bilder für das Zusammenleben der Geschlechter sowie für das Erreichen einer Geschlechtergerechtigkeit in der Gesellschaft haben. Nicht nur die Internetpornografie, auch die neuen Online-Gewaltformen wie beispielsweise Cybermobbing und Hate-Speech sowie die Verbreitung extremer Gewaltdarstellungen, die vormals kaum zugänglich waren und somit keine offenen Kanäle hatten, stellten schon in der frühen Epoche des Internets ethische Herausforderungen für alle Betroffenen in Familie und Schule dar. Damit entstand für den Kinder- und Jugendmedienschutz die Herausforderung, eine angemessene Beurteilung der neuen Nutzungsweisen und Wirkungszusammenhänge zu

---

19 Vgl. Grimm/Rhein 2007.

20 Nußbaum 2002, S. 102.



finden.<sup>21</sup> Hierzu wurden nicht nur die Perspektiven des Rechts und der Wirkungsforschung, sondern auch die der Medienethik gebraucht.

Das Internet resp. Social Web verschob nicht nur die Grenzen hinsichtlich der in der Öffentlichkeit zugänglichen und darstellbaren Inhalte, es führte auch selbst zu einem Strukturwandel der (medialen) Öffentlichkeit, indem es das Verhältnis von öffentlich und privat veränderte, einen digitalen Beziehungs-, Präsentations- und Anerkennungsraum in den Sozialen Netzwerken schaffte und das klassische journalistische Mediensystem disruptiv revolutionierte. Das Social Web konnte sich somit als unverzichtbarer Informations-, Kommunikations- und Beziehungsraum etablieren. Im Zuge dieser Entwicklung entstand ein vielfältiger Ethikbedarf, der beispielsweise in diesen Schlüsselfragen kulminierte: Welche Folgen hat der Verlust von Privatheit für den Einzelnen und die Gesellschaft? Wie können wir mit Beschleunigung, Steigerung und Selbstoptimierung klarkommen? Welche Regeln und Strukturen brauchen wir für eine gut informierte Gesellschaft?

Auch das Handy konnte innerhalb kurzer Zeit zu einem unverzichtbarem Medium reüssieren. Beispielhaft hierfür sind die in der frühen Handyphase (2007) gemachten Aussagen Jugendlicher im Rahmen einer Studie zur Handynutzung Jugendlicher: Sie beschrieben das Handy als „Schatz“, als „Teil des Körpers“ oder als eine Art „Tagebuch“ und brachten damit dessen sehr hohe persönliche Bedeutsamkeit zum Ausdruck, die es bis heute für viele Nutzer\_innen einnimmt.<sup>22</sup> Die positive Wertzuschreibung eines neu aufkommenden Mediums war in der Geschichte der Medien einmalig. Weder das Buch noch der Film oder das Fernsehen wurden in ihren Entstehungsphasen kulturell entsprechend gewürdigt. Sowohl dem Internet als auch dem Handy wurde von Beginn an eine hohe ideelle Wertigkeit zuerkannt, ungeachtet der ethischen Konflikte, die mit den Dispositiven *Internet* und *Handy* von Beginn an verknüpft waren.

Abseits dieser Schattenseiten wurde das Internet in seinen Anfangsjahren als Freiheits- und Partizipationsmedium schlechthin gefeiert. Dessen allumfassende Kommerzialisierung war noch nicht erfolgt. Bertold Brechts Idee eines demokratischen Volksmediums schien sich im Internet realisiert zu haben. So entsprach seine Vision vom Rundfunk zu Beginn des 20. Jahrhunderts strukturell der Idee des Social Web, das eine bidirektionale

---

21 Vgl. Grimm 2008; Grimm/Rhein/Müller 2010; Grimm 2013.

22 Grimm/Rhein 2007, S. 145.

Kommunikation, die Partizipation am öffentlichen Diskurs und ein Beziehungsnetz der Nutzenden impliziert: „Der Rundfunk ist aus einem Distributionsapparat in einen Kommunikationsapparat zu verwandeln. Der Rundfunk wäre der denkbar großartigste Kommunikationsapparat des öffentlichen Lebens, ein ungeheures Kanalsystem, das heißt, er wäre es, wenn er es verstünde, nicht nur auszusenden, sondern auch zu empfangen, also den Zuhörer nicht nur zu hören, sondern auch sprechen zu machen und ihn nicht zu isolieren, sondern ihn in Beziehung zu setzen.“<sup>23</sup> So wie in Brechts Medienmodell wurde auch im Social Web den Rezipient\_innen eine aktive Rolle zuerkannt. Sie wurden zum „Produser“, indem sie nun gleichsam als Zwitter einerseits Produzent von Kommunikations- und Medieninhalten und andererseits User dieser Inhalte sein konnten.

Mit dieser aktiven Rolle war und ist eine größere Verantwortung der Nutzenden verbunden, womit sich der Bedarf nach einer Medienethik, die sich mit den Verantwortungsbereichen der beteiligten Akteure auseinandersetzt, erhöhte. Bernhard Debatin (1997; 1998) und Rüdiger Funiok (2007) legten den Grundstein für die theoretische Auslegung des ethischen Schlüsselprinzips „Verantwortung“ in der Medienethik. Bezeichnend für den ethischen Ansatz der Verantwortung ist die Akteursperspektive. Funiok beschreibt die spezifische Verantwortung der Akteure für das massenmediale Mediensystem auf der Ebene der Medienordnung und -politik, der Medienunternehmen, der Medienschaffenden und der Mediennutzenden und fragt jeweils nach den konstituierenden Normen und Werten.<sup>24</sup> Konstitutiv für den Verantwortungsbegriff sind die drei W-Fragen: Wer ist für was, wem gegenüber und weswegen verantwortlich? Eine Verantwortungsethik fokussiert somit immer auch das Ethos der Verantwortungssubjekte, das schon in der aristotelischen Tugendethik (für die Haltung des Handlungssubjekts), aber auch in der Kantschen Pflichtenethik als Schlüsselkategorie dient.

### *Ethik im Digitalen und Ethik des Digitalen*

Im Digitalen ein Ethos zu entwickeln, ist ein zentrales Anliegen einer *Ethik im Digitalen*. Zu adressieren sind in diesem Verständnis die Nutzer\_innen hinsichtlich ihres Verhaltens: zueinander (nach den Regeln der Netiquet-

---

23 Brecht 2002 [1927], S. 152.

24 Vgl. Funiok 2007 sowie 2016, S. 74.

te), aber auch sich selbst gegenüber (Selbstschutz, z. B. vor Datenverlust, Kommunikationsdruck, Abhängigkeit oder gar Sucht). Gleichwohl ist zu verhindern, dass die Verantwortungszuschreibung zu den Nutzer\_innen überstrapaziert wird, die oftmals von Seiten der Internetanbieter unter dem Stichwort „Mehr Medienkompetenz“ gefordert wird. Denn der Verantwortungsradius der Nutzer\_innen ist im Digitalen beschränkt, da die Netzinfrastruktur sowie die Regeln des Datenaustausches und der Datennutzung von den Plattformanbietern und IT-Dienstleistern, insbesondere den GAFAM, vorgegeben sind. Eine Verantwortungsethik im Kontext des Digitalen kann nicht nur die individuelle ethische Perspektive umfassen, sie braucht auch eine Systemperspektive, eine *Ethik des Digitalen*, die zum einen die Verantwortung der politischen Entscheider und der Eigentümer von Infrastrukturen und Services in den Blick nimmt, und zum anderen das Design sowie die Funktionszusammenhänge und Auswirkungen digitaler Technologieanwendungen kritisch reflektiert, aber zudem auch aufzeigt, inwieweit durch die Implementierung ethischer Werte in das Design auch Innovationspotenziale möglich sind. Insbesondere durch künstliche Systeme (sog. „Künstliche Intelligenz“, maschinelles Lernen) werden eine Vielzahl an Technologieanwendungen etabliert, die unser Handeln, Denken und unsere Wertvorstellungen beeinflussen. Hierzu gehören Predictive Analytics, Face Analytics, Smart Home, automatisiertes Fahren, Tumorerkennung, Learning Analytics, Social Robotics, Games, Social Scoring, Roboterjournalismus, Dynamic Pricing etc. Für alle diese KI-Anwendungen besteht ein Ethikbedarf, da sie sowohl direkt oder indirekt die Chancen der Menschen auf ein erfülltes und selbstbestimmtes Leben tangieren oder gar beeinflussen als auch die Normen- und Wertesysteme der Gesellschaft verändern können.

Angesichts dessen, dass unsere kommunikative Infrastruktur weitgehend von US-amerikanischen Tech-Unternehmen geprägt ist und diese ihre Angebote nicht wertebasiert gestalten (beispielsweise an Transparenz und Privatheit orientiert), entstehen für die Menschen nicht selten in ihrem Wertehandeln Konflikte, z. B. sich zwischen der Privatsphäre und dem komfortablen oder kostenlosen Nutzen digitaler Angebote entscheiden zu müssen. Die Geschäftsmodelle der amerikanischen Digitalmonopole wie Alphabet (Google, YouTube etc.), Facebook, Amazon, Microsoft etc. beruhen auf der wirtschaftlichen Ausbeute der personenbeziehbaren Daten. Da diese Tech-Unternehmen über eine Machtkonzentration verfügen, die ohnegleichen in der Geschichte ist, können die Menschen ihre Privatsphäre letztendlich nur dann konsequent schützen, wenn sie auf die digitale Infra-

struktur verzichten oder sie (zum Beispiel als Computerspezialist\_in) unterlaufen oder wenn sich die normativen Rahmenbedingungen ändern. Es genügt also nicht, allein die Mikro-Ebene der Akteure zu betrachten, sondern es bedarf auch einer sozialetischen Perspektive, die die Meso-Ebene der Unternehmen und die Makro-Ebene der Gesellschaft miteinbezieht. Vorgelagert einer nutzerseitigen Förderung von Digitalkompetenz ist deshalb das Desiderat, digitale Angebote wertorientiert und datenökologisch zu gestalten, Datenregulierung proaktiv vorzunehmen und Recht durchzusetzen. Das entbindet aber nicht die Nutzer\_innen, eine Werthaltung und ein verantwortungsvolles Verhalten an den Tag zu legen. Diese können sie z. B. darin zum Ausdruck bringen, dass sie Interesse an datenökologischen Produkten zeigen und sich für diese im Zweifelsfall entscheiden, wie zum Beispiel Instant Messenger wie Signal oder Browser wie Firefox anstelle der allseits bekannten Produkte der großen Tech-Unternehmen zu nutzen.

Aus der Sicht einer narrativen Ethik im Digitalen, die von den Erfahrungen und Erlebnisse der Menschen ausgeht, lässt sich ein eher ambivalentes Verhältnis zur Digitalisierung erkennen. In einer Studie<sup>25</sup> zu den Werten, Ängsten und Hoffnungen in der digitalen Alltagswelt zeigt sich, dass die Digitalisierung in beruflich-professionellen Kontexten übergreifend eher positiv wahrgenommen und bewertet wird. Sie wird von den Befragten als Segen, wenn nicht gar als Glück beschrieben, wobei damit ökonomisch geprägte Werte wie Nützlichkeit, Effizienz und Effektivität gemeint sind. Im Kontext der privaten Lebenswelt wird die Digitalisierung dagegen eher als Fluch angesehen. Es werden Wertekonflikte und teils sogar Werteverluste, wie zum Beispiel hinsichtlich Ehrlichkeit, Zuverlässigkeit und Privatheit, benannt, vor allem in Bezug auf die sozial-kommunikativen Praktiken bei der Nutzung sozialer Internetplattformen und Kommunikationsdienste. Die Studie zeigt, dass die Menschen eine Vielzahl an Bedürfnissen haben, um eine gutes und gelingendes Leben im Digitalen zu führen. Diese Bedürfnisse sollten bei der Kartographierung ethischer Fragen berücksichtigt werden.

### *Kartographierung digitaletischer Fragen*

Ethische Herausforderungen und Konflikte lassen sich sowohl in Bezug auf eine Ethik *im* Digitalen als auch auf eine Ethik *des* Digitalen kartographie-

---

25 Vgl. Grimm/Müller/Trost 2021.

ren. Beide Perspektiven beinhalten Fragen, die mit den für ein erfülltes Leben relevanten Leitmotive *Sinn*, *Identität* und *Verbundenheit* verwoben sind. In einer klassischen TO-Weltkarte grafisch dargestellt bilden sie drei Kartenfelder, die wiederum von der *digitalen Sphäre* umgeben ist, in der sich eine Ethik des Digitalen und eine Ethik im Digitalen einzeichnen lässt. (vgl. Abb. 1).

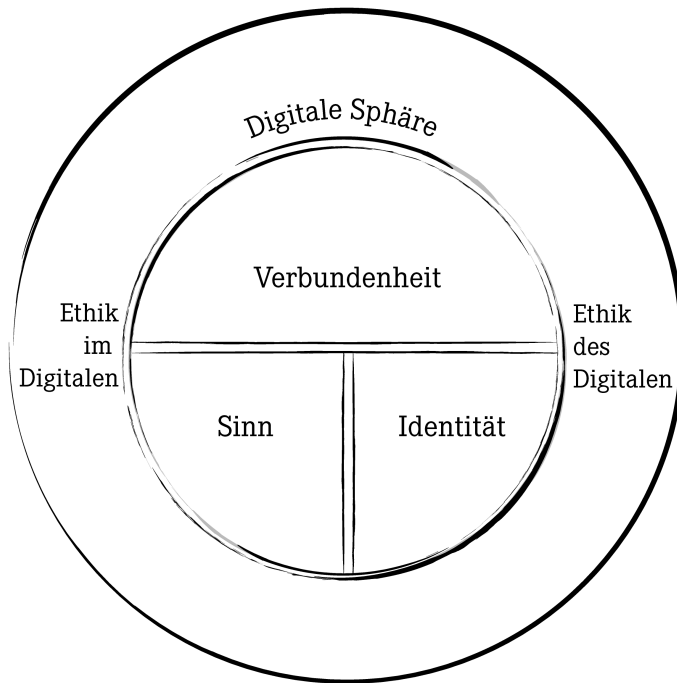


Abb.1: Karte der ethischen Bedeutungsfelder

## Sinn

Beginnen wir mit der Sinndimension, hier kristallisieren sich drei heuristische Fragen heraus:

### 1. *Ergibt die neueste digitale Technik Sinn?*

Diese Frage ist grundsätzlicher Natur und richtet sich in erster Linie an die Entwickler\_innen und Unternehmer\_innen. Sie stellt die jeweilige Pro-

duktidee und die mit ihr verbundene Geschäftsidee auf den Prüfstand: Braucht die Gesellschaft diese neueste Technik überhaupt? Im Zuge des beschleunigten Wettbewerbs und Innovationsdrucks werden Unternehmen dazu veranlasst, immer neue Software- und Hardwareprodukte zu entwickeln. Armin Grunwald kritisiert diese „Beschleunigungsspirale der Innovation“. Er fragt, „ob diese Verhältnisse für Mensch und Gesellschaft gut sind, ob Beschleunigung ein Wert an sich ist, ob Innovationshemmnisse um jeden Preis abgebaut werden sollen und wohin die digital befeuerte Beschleunigungsspirale uns führen kann“.<sup>26</sup> Die Sinnfrage ist als heuristisches Werkzeug zu verstehen; sie hinterfragt beispielsweise, ob die neueste Softwareversion oder das neueste Smartphone unser Alltagsleben tatsächlich verbessert. „Verbesserung“ ist hier allerdings nicht im Sinne des technischen Fortschrittsdenkens gemeint, wonach die Weiterentwicklung um ihrer selbst willen erfolgen muss. Auch der Zweck der Kommerzialisierung und Profitgenerierung neuer Techniken ist hier nicht gemeint. Vielmehr hebt die Sinnfrage darauf ab, ob die jeweilige Technik unser Leben und das der anderen Menschen erfüllter macht sowie für die Demokratie und unser Ökosystem hilfreich oder zumindest unschädlich ist. So ist die Sinnfrage hilfreich, um eine selbstzweckhafte Technik als solche erkennbar zu machen und einen Impuls für die Reflexion über mögliche Motive zu erhalten. Ebenso sollte auch bei großen Technologie-Innovationen, wie derzeit etwa bei der Quantentechnologie bzw. dem Quantencomputing, die Sinnhaftigkeitsfrage nicht nachrangig gestellt werden: Könnte diese Technologie dazu beitragen, dass unser Leben und das der anderen ein erfüllteres und besseres wird? Welche Probleme unserer Zeit könnte sie lösen und welche neuen könnte sie schaffen? Aktuell werden mit dieser noch in den Kinderschuhen steckenden Technologie vor allem eine Verbesserung der medizinischen Diagnostik (z. B. durch präzisere Bildgebungsverfahren bei Tumoren), eine Optimierung von Simulationen biologischer und chemischer Prozesse in der Material-, Medizin- und Wirkstoffforschung sowie neue sicherere Verschlüsselungstechnologien erwartet. Das Versprechen, dass die Quantentechnologie dabei helfen werde, „die größten Probleme unserer Zeit anzugehen“<sup>27</sup>, ist hingegen, ähnlich wie das Narrativ des Heiligen Grals bei der KI-Technologie, zu hinterfragen. Der Glaube, dass Technik nicht-technische Probleme lösen könne, wie es die Ideologie des

---

26 Grunwald 2019, S. 207.

27 IBM-Forschungschef Dario Gil. Zit. nach Brücker 2021.

Techniksolutionismus<sup>28</sup> bzw. das Meta-Narrativ der „techniktotalitären Gesellschaft“<sup>29</sup> aus dem Silicon Valley verspricht, ist für die Beantwortung der Sinnhaftigkeitsfrage nicht brauchbar.

Dass ein rein technisches Optimierungsprinzip Risiken für die Gemeinschaft bzw. Gesellschaft in sich birgt, ist ein Topos, der uns als kulturelles Wissen aus Film und Literatur durchaus vertraut ist. Narrative Medien können uns dabei helfen, ethische Fragestellungen und moralische Konflikte zu hinterfragen. So hat auch Richard Rorty (1992) in seiner Philosophie der Solidarität darauf aufmerksam gemacht, dass Erzählungen in Filmen und Literatur der Ethik dazu verhelfen, moralische Phänomene zu veranschaulichen und prüfend in den Blick zu nehmen.<sup>30</sup>

Beispielhaft für eine ethische Problematisierung des technischen Optimierungsprinzips ist der Film „Ex machina“ (GB, 2015). Er zeigt ein Weltmodell, in dem ein technischer Optimierungswahn herrscht. So versucht Nathan, ein genialer KI-Forscher und Chef eines großen Tech-Unternehmens, die perfekte Androidin zu erschaffen, was ihm auch mit der Entwicklung von Ava gelingt, allerdings zu seinem eigenen und des Helden Schaden (beide werden getötet). Durch ihre Flucht gelingt es ihr, in die Zivilisation zu gelangen und dort unerkant zu verbleiben. Da sie ein empathieloses, manipulatives Wesen ist, stellt sie für die Menschen eine Gefahr dar. Das trifft auch für Nathan zu, der seinen Informatik-Mitarbeiter Caleb als „Versuchskaninchen“ manipuliert, für niemanden Empathie zeigt und die Menschheit durch seine Forschung an einer Superintelligenz in Gefahr bringt. Der Film thematisiert implizit, dass Forscher\_innen, die über keine Moral verfügen, für die Welt riskant sind. Aber auch wenn sie im utilitaristischen Sinn das größte Glück der größten Zahl mit ihrer technologischen Entwicklung erreichen möchten, kann ein technischer Solutionismus scheitern. Dies reflektiert beispielsweise der Film „Transcendence“ (USA, 2014), in dem der digitale Zwilling des genialen KI-Forschers Dr. Will Caster (Jonny Depp) mittels der Beherrschung des Internets und der smarten Umwelt unvorstellbare medizinische und klimarettende Technologien entwickelt, gleichwohl auf Kosten der Autonomie und Unabhängigkeit der Menschen, die sich ihm anvertraut haben. Die Macht eines singulären künstlichen Systems wird als Bedrohung der Menschheit vorgeführt und

---

28 Vgl. Morozov 2013.

29 Vgl. Grimm 2021, S. 67-70.

30 Vgl. zur Kritik Fenners 2012/13 an Rortys „narrativierten Ethik“ die Ausführungen in Grimm 2019, S. 90-91.

letztlich dank eines programmierten Virus eliminiert. Allerdings geschieht dies zu einem hohen Preis: Das Virus befällt die weltweiten Computernetze und die Gesellschaft versinkt wieder in einen vor-digitalen Zustand. Der Film nimmt keine generelle forschungskritische Position ein. Er befürwortet durchaus das Anliegen des Forschers, die Erde durch Technologie zu retten. Man könnte notabene die Botschaft ableiten: Die Erforschung neuer Technologien ergibt Sinn, aber nur, wenn wir sie kontrollieren können. Die Sinnfrage bei neuen Technologien ist auch aus der individualethischen Perspektive zu stellen. „Sinn“ ergibt sich hier durch die Alltagspraxen der Menschen.

## 2. *Wie kann das Digitale sinnvoll in das Alltagsleben integriert werden?*

Eine sinnhafte Integration des Digitalen in das eigene Leben kann nur gelingen, wenn dabei die menschlichen Grundbedürfnisse erfüllt werden. Und dazu zählt vor allem auch das körperliche Wohlbefinden. Die Erfahrung mit der Corona-Pandemie ist ein gutes Beispiel dafür, dass eine sinnvolle Integration des Digitalen nur dann stattfindet, wenn die körperlichen Anforderungen nicht ignoriert werden: Mehrere Stunden Videokonferenzen ermüden, tun dem Rücken und den Augen nicht gut. Gleichwohl sind Videokonferenzen ein äußerst hilfreiches Kommunikationsmittel, um ressourcenarm (ohne mobile Energie, ohne hohen Zeitaufwand und anstrengende Fahrten) zu interagieren. Mit dieser Ambivalenz sinnhaft umzugehen, in diesem Fall zeitliche Grenzen für Videokonferenzen zu setzen, um sich als körperliches (nicht informationsverarbeitendes) Wesen etwas Gutes zu tun, erfordert eine Reflexion der Situation und der Bedürfnisse sowie die Abwägung der Erforderlichkeiten und Anforderungen, z. B. wenn Vorgesetzte erwarten, dass man jederzeit verfügbar sein muss. Dass die sinnhafte Integration des Digitalen in die Alltagspraxen ein grundlegendes Bedürfnis der Menschen ist, legt auch die Studie „Werte, Ängste Hoffnungen“ (2021) nahe. Denn eine sinnhafte Integration ist, wie die erzählten Erfahrungen und Erlebnisse der Befragten aus unterschiedlichen Milieus zeigen, oftmals schwierig. Ein zentrales Hindernis hierfür ist die Ökonomisierung des privaten Wertebereichs, womit die originär ökonomischen Leitwerte *Effizienz*, *Leistung*, *Quantität* etc. in das Private übertragen werden. Sie führen zu erhöhtem Stressgefühl, psychischem Druck, Kontrollverlust, Automatismus, unpersönlichen bzw. oberflächlichen Beziehungen und dem Gefühl, ausgeliefert zu sein. Das ökonomisierte Private stellt so gesehen eine Grundproblematik des digitalen Wandels dar. So wird beispielsweise die Beschleunigung von Arbeitsprozessen durch die Digitalisierung als



nützlich und notwendig erachtet, während sie im Privaten, beispielsweise bei der Nutzung von WhatsApp, Druck erzeugt, immer reagieren zu müssen und erreichbar zu sein. Damit wird im Grunde die Alltagspraxis der Präkrastination, also der Zwang zum sofortigen Erledigen und Kommunizieren, normativ festgeschrieben.

Auch der Wettbewerb und Kampf um Anerkennung, z. B. auf Instagram oder TikTok, unterliegt dem Modus der Beschleunigung. Wenngleich Anerkennung für sich genommen als moralischer Wert gilt, besteht die Krux in der digitalen Handlungspraxis der Menschen darin, den Wunsch nach Anerkennung mit dem Wunsch nach Entschleunigung gut auszubalancieren. Ein Wettbewerb um Anerkennung, wie es das Design der sozialen Medien forciert, kann aus Sicht der Individuen „Stress“ verursachen und mit dem Wunsch kollidieren, sinnvoll die digitalen Medien zu nutzen. Gleichzeitig bindet dieser Anerkennungswettbewerb auch Zeit. Das Narrativ der digitalen Medien als *Zeitfresser*, das die eigene Mediennutzung als sinnentleert infrage stellt, bedeutet wie auch der Wettbewerb um Anerkennung und das Gefühl der Beschleunigung, dass die Menschen sich schwertun, dieses Muster zu durchbrechen und ihr digitales Handeln als sinnstiftend zu empfinden. Um eine sinnvolle Integration des Digitalen in das Alltagsleben zu integrieren, bedarf es zweierlei: zum einen auf der individuellen Ebene die Fähigkeit zur Resilienz, zum anderen auf der systemischen Ebene die Entwicklung und Kontrolle wertebasierter Designs der neuen Technologien. Mit Resilienz ist hier gemeint, in der Lage zu sein, den Anforderungen der digitalen Medien nicht blindlings nachzugeben, ggf. sich auch widerständig diesen gegenüber zu zeigen sowie die eigenen Wünsche und die Ansprüche von außen gut abzuwägen. Beispielsweise sollte man sich zeitliche Grenzen der Nutzung setzen können. Dies setzt aber voraus, sich der eigenen Wünsche und Bedürfnisse bewusst zu sein, sich über deren Begründetheit Gedanken zu machen, also die Sinnfrage zu stellen, und in der Lage zu sein, die eigenen Überzeugungen und Bedürfnisse nicht aufzugeben.

Auf der systemischen Ebene sind es die Unternehmen, die Gesetzgeber und die Verantwortlichen in der Politik, die verantwortlich dafür sind, wie das Design (im Sinne von Funktion, Usability und Anmutung) von digitalen Anwendungen gestaltet werden. Insbesondere wenn es um unsere Privatsphäre geht, entscheidet das Design darüber, welche Optionen wir zum Schutz privater Daten haben oder ob diese uns verwehrt werden. Dass das Design über die technische Funktionsebene hinaus in die soziale Realität eingreift und diese auch konstituiert, beschreibt Woodrow Hartzog sehr

eindrücklich: „Design decisions establish power and authority in a given setting. They influence societal norms and expectations. When people say they *use* modern information technologies, what they are really doing is *responding* to the signals and options that the technology gives them. We can only click on the button that we are provided. Each design decision reflects an intent as to how an information technology is to function or be used.“<sup>31</sup> Abhängig davon, wie das Design gestaltet ist, können digitale Medien bzw. Technologien in den Alltag sinnvoll integriert werden oder eben nicht. So ist zum Beispiel der Avatar Nelly, der für langzeitkranke Kinder und Jugendliche entwickelt wurde, um sie nicht nur beim Lernen zu unterstützen, sondern ihnen auch zu ermöglichen, den sozialen Kontakt zu der Klasse zu halten, ein positives Beispiel dafür, wie digitale Technologie sinnvoll in den Alltag integriert werden kann, ja sogar diesem erst Sinn gibt.<sup>32</sup> In einem weiteren Bedeutungsfeld lässt sich die Frage nach dem Sinn auf die Vermittlerfunktion digitaler Medien beziehen:

### 3. Helfen die Angebote der digitalen Medien, das Leben zu meistern?

*Sinnangebote* im Netz finden sich in vielfältiger Weise. Angefangen von den zahlreichen Videos, Apps und Ratgebern, die zu den Themen Achtsamkeit, Glück, Lebensstil usw. angeboten werden, bis hin zu den Selbstvermessungstechniken der Quantified-Self-Bewegung, bei der die Protokollierung des eigenen Lebens, das sogenannte *Lifelogging*, als technische Lösung für mangelnde Sinnerfüllung dient. Stefan Selke sieht in dieser „Form des digitalen Sinnbastelns“ ein Phänomen der Moderne: „Der Sinn des Lebens entgleitet in einer unübersichtlich gewordenen Moderne immer leichter, zugleich werden immer mehr Anstrengungen unternommen, bestimmte Sinnerfahrungen zu machen – Sinn ist die Mangelware des 21. Jahrhunderts.“<sup>33</sup> Kritisch bewertet er das Lifelogging hinsichtlich der „Gefahr, dass die Technik selbst zum Orientierungsrahmen wird, der unhinterfragt akzeptiert und idealisiert wird“<sup>34</sup> sowie die damit verbundene Unterwerfung unter das Design der Vermessungstools und das ständige Vergleichen der eigenen Performance mit anderen.

Das Abgleichen und der Wettbewerb mit anderen – also der Fokus darauf, wer mehr soziale Anerkennung erhält, attraktiver und erfolgreicher ist

---

31 Hartzog 2018, S. 8.

32 Vgl. Niesmann 2022.

33 Selke 2014, S. 184.

34 Ebd., S. 186.

etc. – erschwert es, mit sich selbst zufrieden zu sein und auf die eigenen Bedürfnisse zu besinnen. Die digitalen Plattformen des sozialen Vergleichens, wie Instagram, Facebook, TikTok, aber auch die Selbstvermessungs-Tools z. B. im Fitnessbereich, triggern das ständige Beobachten, Bewerten und Vergleichen nicht nur an, sondern erweitern auch den Radius des Vergleichbaren: Nicht mehr nur der unmittelbare Kreis der sozialen Kontakte, sondern auch alle digital erreichbaren Kontakte dienen als Vergleichsbasis. Wie mehrere Studien<sup>35</sup> zeigen, fühlen sich Nutzer\_innen, die sich länger in sozialen Medien aufhalten, unzufrieden und unglücklich. Man erinnert sich an Sören Kierkegaards bekanntes Diktum: „Das Vergleichen ist das Ende des Glücks und der Anfang der Unzufriedenheit.“<sup>36</sup> Der Versuch, auf das soziale Vergleichen generell zu verzichten, erscheint allerdings nicht sinnvoll, denn es gehört zum Menschsein dazu, sich der eigenen Identität und des Selbstwerts über den Vergleich mit anderen zu vergewissern. Genau genommen geht es also vielmehr um einen bestimmten Modus des Vergleichens, gegen den man widerständig sein sollte: sich nicht dem Verdikt zu unterwerfen, jederzeit beweisen zu müssen, einzigartig, besonders und originell zu sein. Diese Anforderung steht allerdings quer zu dem gesellschaftlichen Prozess der Singularisierung, den Andreas Reckwitz für die Spätmoderne als charakteristisch herausgearbeitet hat, wonach wir in einer Gesellschaft der Singularitäten leben.<sup>37</sup> Für unsere Frage der Widerstandsfähigkeit bedeutet dies, dass wir uns dieser sozialen Logik des Singulären entgegenstellen sollten. Denn diese Logik impliziert, dass wir als Subjekte aufgefordert sind, etwas Besonderes zu sein: eine Person, die der ständigen Bewertung, Anerkennung, Aufmerksamkeit und Erreichbarkeit bedarf. Die digitalen Medien sind hierfür ein wichtiger Schauplatz. Das oben beschriebene Narrativ der Digitalisierung als Fluch im privaten Bereich ist Teil dieser sozialen Logik des Singulären und wird von den Menschen als konfliktreich empfunden.

Das Potpourri von Sinnentwürfen, die digitale Medien in Form von Achtsamkeit-Apps, Glücks-, Lebenskunst- und Lebenshilfe-Ratgebern als Orientierungshilfe zur Verfügung stellen, können aber auch zur Überforderung führen. Welche sind denn nun wirklich sinnhaft für ein erfülltes Leben? Das große Konsumangebot an Sinnerfahrungen, das für einen digi-

---

35 Vgl. Shakya/Christakis 2017; Scherr/Schmitt 2018; Sabatini/Sarracino 2017; Ozimek/Bierhoff 2020.

36 Vgl. Hohnert 2012.

37 Vgl. Reckwitz 2018.

talen *Supportismus* steht, benötigt wiederum einen Orientierungsrahmen, der einem dabei hilft, die richtige Auswahl zu treffen. Solche Meta-Sinnstifter sind u. a. die sogenannten „Sinnfluencer“<sup>38</sup>, also Influencer, die sich nicht in einem schön gephotoshopten Social-Media-Kosmos präsentieren, sondern sich als umweltbewusst, nachhaltig und ökologisch korrekt darstellen und damit den Wunsch ihres Publikums nach sinnstiftenden Themen bedienen, um die entsprechenden Marken adäquat zu präsentieren.

Damit stehen sie letztlich für einen Trend, der insbesondere von jüngeren Generationen getragen wird: die Suche nach sinnstiftenden Entwürfen mit dem Blick auf das Ganze, von dem man ein Teil ist. Ähnlich beschreibt auch Friedemann Schulz von Thun sein Denkmodell der „Sinnerfüllung“, bei dem der Sinn nicht ausgehend von der Ego-Perspektive definiert wird, sondern mit dem Fokus auf das Eingebunden-Sein des Individuums in eine soziale und kommunikative Gemeinschaft: „Die heuristische Frage lautet hier nicht mehr ‚Welcher Herzenswunsch, welcher Lebenstraum hat sich *dir* erfüllt?‘, sondern ‚Was hat sich *durch dich* erfüllt?‘“<sup>39</sup>

## Identität

Ethische Fragen zur Identität im Digitalen lassen sich sowohl hinsichtlich der Akteure im Netz als auch hinsichtlich des Designs der Sozialen Medien, die ja vor allem für die Präsentation der Identitäten von Bedeutung sind, ausmachen. Als heuristische Frage soll hier die folgende dienen: Welche Chancen und Risiken birgt das Digitale für die Identität und die Identitätsbildung?

Das Design der Sozialen Medien verlangt von den Nutzer\_innen bestimmte Handlungsformen, u. a. ein „Identitätsmanagement“<sup>40</sup>. Dies erfordert, Informationen über die eigene Person bereitzustellen wie beispielsweise die Selbstpräsentation auf der Profilseite sozialer Netzwerke. M. a. W.: Wer sich im digitalen Kosmos bewegt, wird durch das Design veranlasst, seine privaten Daten preiszugeben. Diese Preisgabe bedeutet, dass Identitäten identifiziert werden bzw. identifizierbar sind. Bezeichnend für die Konstruktion von Identitäten im Netz ist, dass sie *narrativ* sind.<sup>41</sup> So gesehen erfolgt die Selbstdarstellung im Netz in Form von Identitätsnarrativen, also

---

38 Vgl. Kugler 2020.

39 Schulz von Thun 2021, S. 13.

40 Schmidt 2009, S. 71-103.

41 Zum Begriff „narrativ“ vgl. Müller/Grimm 2016, S. 55.

Erzählungen über sich selbst, die von anderen Akteuren, z. B. automatisierten Data-Analysten, analysiert werden.

Die Bandbreite der Resonanz auf die Erzählungen ist groß: Sie kann als negatives Echo Gleichgesinnter erschallen, z. B. wenn Follower auf Instagram ein anorektisches Mädchen in ihrer Sucht bestätigen. Solche negativen Bestätigungsfälle sind nicht selten. So würde Facebook (jetzt Meta) laut Aussage der ehemaligen Mitarbeiterin Francis Haugen bei der Anhörung im US-Senat die Risiken solcher Accounts kennen, aber nicht ausreichend unterbinden: „Facebook weiß, dass es junge Nutzer zu Magersucht-Inhalten führt.“<sup>42</sup> Facebook entzieht sich also bewusst seiner Verantwortung. Es liegt aber in der Verantwortung der Sozialen-Medien-Unternehmen, ihre Kund\_innen vor solchen Selbstzerstörungs-Narrativen zu schützen.

Eine narrative Resonanz kann aber auch die Identitätsbildung zu einer selbstbestimmten Person unterstützen, indem bspw. Nutzer\_innen andere in ihrem Coming-out mittels eigener positiver Geschichten zur Seite stehen. Individuen können mit ihren narrativen Identitäten die Anerkennung erfahren, die sie sich wünschen, und die Reputation und das eigene soziale Kapital (im Sinne Pierre Bourdieus) steigern. Das kann wiederum auch Anlass dafür sein, sich in die Abhängigkeit dieser anerkennenden Resonanzen zu begeben. Insbesondere für Jugendliche besteht die Herausforderung, im Zuge ihrer Identitätsbildung zwischen selbstbestimmten und fremdbestimmten sowie authentischen und geschönten Identitätsnarrativen zu unterscheiden. Mögliche Folgerisiken, die mit der Preisgabe privater Erzählungen für Jugendliche verbunden sind, wie Cybermobbing, Grooming, Stalking usw., sind Aspekte, die für die Ausbildung einer Digitalkompetenz von Bedeutung sind.

Identitätsnarrative bilden zusammengenommen im Netz eine „Narratosphäre“<sup>43</sup>, eine digitale Sphäre von Erzählungen und Geschichten, die von uns selbst, von anderen oder von Ereignissen in der Welt handeln und weitere narrative Resonanzen provozieren. Die Bedeutung von Narrativen für die Identitätsbildung wurde in zahlreichen Disziplinen behandelt.<sup>44</sup> Gemeinsam ist diesen, dass sie „unter ‚narrativer Identität‘ diejenigen Aspekte von Identität verstehen, die im Modus der autobiografischen Narration dargestellt und hergestellt werden“<sup>45</sup>. Identitätsnarrative sind feste

---

42 Zit. nach Eckert et al. 2022.

43 Müller 2020, S. 30

44 Vgl. Deciu Ritivoi 2008, S. 235.

45 Lucius-Hoene/Deppermann 2002, S. 47.

Bestandteile des Identitätsmanagements im digitalen Kosmos, allerdings können die Selbsterzählungen auch zu unerwünschten narrativen Identitäten führen, nämlich dann, wenn sie von anderen neu interpretiert oder umgeschrieben werden. Das wäre bspw. der Fall, wenn Unternehmen wie Zest Finance, LendUp oder Earnest große Datenmengen auswerten, um die Kreditwürdigkeit von Usern vorherzusagen. Dabei werten sie aus, was die Nutzer\_innen kaufen, auf welchen Seiten sie sich bewegen und was sie in den Sozialen Medien von sich erzählen, wobei in Deutschland diese Form des *Big-Data-Scorings* aufgrund der Datenschutzgesetze nicht erlaubt wäre.<sup>46</sup> Wenn Wirtschaftsauskunfteien Identitätsnarrative erstellen, so können diese durchaus von den narrativen Identitäten der Betroffenen abweichen und folgenreich sein: Ggf. entsteht ein schlechter Score-Wert, aufgrund dessen einem die Kreditkarte gekündigt oder ein Darlehen nicht zu günstigen Konditionen eingeräumt werden kann. Im Sinne einer narrativen Identitätstheorie, nach der die Identität vor allem durch die Geschichten, die eine Person über sich selbst erzählt, aber auch von den Geschichten, die von andern über sie erzählt werden, bestimmt wird, werden Themen wie Datenschutz und der Schutz der Privatsphäre für den einzelnen existenziell relevant. Die Datenethikkommission der Bundesregierung problematisiert ebenso die Praktiken des Datensammelns und -auswertens unter dem Gesichtspunkt der Identitätsbildung. Mit der Erstellung und Zementierung der Nutzerprofile kann das „Recht, die eigene Identität auszubilden und zu ändern und damit auch die Möglichkeit eines neuen Anfangs“ erschwert werden.<sup>47</sup>

Auch das Fehlen einer digitalen narrativen Identität kann folgenreich sein, wie das Beispiel einer Wirtschaftsauskunftei in Baden-Württemberg zeigte. Fehlende Informationen über Unternehmen bzw. Personen veranlassten die Auskunftei, deren empfohlenen Kreditrahmen als niedrig einzustufen.<sup>48</sup> Sollten solche Methoden zur Gewohnheit werden, wäre das Recht auf Privatheit de facto ausgehebelt: Wer seine Daten schützt und wenige Geschichten erzählt oder Soziale Medien überhaupt nicht nutzt, könnte mit einem schlechten Score-Wert „bestraft“ werden, da dessen Identitätsnarrativ im Verborgenen bleibt. Die Kontrolle des Individuums über die eigene

---

46 Vgl. Netzwerk der Verbraucherzentralen 2022.

47 Datenethikkommission der Bundesregierung 1999, S. 44.

48 Vgl. Der Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit Baden-Württemberg 2020.

narrative Identität, die als Schutz der Privatheit zu verstehen ist, würde somit ins Leere laufen.

Das Management der Identitätsnarrative ist darüber hinaus problematisch, wenn das Design der Sozialen Medien vorgibt, wie das Profil und die Selbstdarstellung auszusehen hat. Für van den Hoven steht dabei die moralische Autonomie auf dem Spiel, die zu sichern bedeutet, selbst darüber bestimmen zu können, wie man sich moralisch definiert und darstellt, ohne dem Normativitätsdruck der Anderen zu unterliegen. Er kritisiert des Weiteren die Inadäquatheit von Big-Data-Analysen für die Erfassung von Identitäten: Die Erfassung identitätsrelevanter Daten basiere auf einer inadäquaten Identifizierung („moral identification“) der Nutzer, da die Komplexität moralischer Einstellungen und Haltungen nicht in „statistical terms“ erfasst werden könne. Ebenso würde die digitale Datenerfassung nicht die dynamische Entwicklung der eigenen moralischen Biografie berücksichtigen und dem gerecht werden, was eine Person ausmache.<sup>49</sup> Ausgehend von seiner Kritik lässt sich folgern, dass die bestehenden Modelle und Analysemethoden der Daten-Analysten nicht in der Lage sind, narrative Identitäten in ihrer semantischen Vielfalt zu erfassen.

Identitätsdiebstahl ist eines der schwerwiegendsten Angriffe auf die Integrität eines Menschen. Die erfolgreiche Netflix-Krimiserie „Clickbait“ (USA/AUS 2021) erzählt bspw. einen Fall von *Catfishing*. Beim *Catfishing* nimmt eine Person, oftmals auf Dating-Seiten, eine gefakte Identität an. In der Geschichte von „Clickbait“ trifft es einen Lehrer, dessen Profil von einer älteren Schulsekretärin genutzt wird, um mit Frauen auf einer Dating-Seite Affären einzugehen. Dieser Identitätsdiebstahl hat für den Lehrer maßgebliche Folgen, da eine der Frauen wegen dieser Affäre, die vermeintlich „er“ beendet, Suizid begeht. Er wird von dem Bruder der Verstorbenen daraufhin entführt, des Missbrauchs und Tötens öffentlich in einem Video bezichtigt und muss mit seiner Hinrichtung bei fünf Millionen Klicks rechnen, die sehr schnell erreicht sind. Diese dramaturgische Steigerungslogik, die gleichsam das Clickbait-Prinzip (Ködern durch spektakuläre Überschriften) in der Handlungsstruktur widerspiegelt, ohne es zu problematisieren, verhindert allerdings, sich mit den Folgen des Identitätsdiebstahls sowie den Mechanismen des Spektakulären in Sozialen Medien tiefer auseinanderzusetzen. Die Kritik bleibt an der Oberfläche haften und vergibt die Chance, sich mit den Konsequenzen auseinanderzusetzen. Gleichwohl scheint das Thema einen Nerv beim Publikum zu treffen und

---

49 Vgl. Van den Hoven 2010, S. 317-319.

den Erfolg der Serie mitzubegründen. Differenzierter und mehr an der Realität der Zuschauer gelegen greift auch der Episodenfilm „Disconnect“ (USA 2012) das Thema Identitätsdiebstahl auf. So wird in einer Episode gezeigt, wie ein Ehepaar um ihr gesamtes Vermögen gebracht wird, weil die Ehefrau im Chat mit einer angeblich einfühlsamen Person, die sie in ihrer Trauer um ihr verlorenes Baby tröstet, Passwörter und Informationen unwissentlich preisgibt. Im Unterschied zu „Clickbait“ wird in „Disconnect“ die perfide Methode der Täter und die Hilflosigkeit des Systems deutlich herausgestellt. Implizit vermittelt der Film die Botschaft, dass beim Chatten Selbst-Datenschutz essenziell ist.

In der Realität ist Identitätsdiebstahl ein folgenschweres Delikt. Aus Studien und aus der Beratungspraxis wissen wir, dass Identitätsdiebstahl psychische und materielle Folgen für die Opfer haben kann. Für Jugendliche kann Identitätsdiebstahl mit der Verletzung ihrer persönlichen Integrität einhergehen. Nach Nancy Willard stellt „Impersonation“ (Aufreten unter falscher Identität) eine Form von Cyberbullying dar:<sup>50</sup> sich als andere Person ausgeben, indem z. B. das Passwort des Opfers genutzt wird, um mit dessen vermeintlicher Identität einen Lehrer zu beschimpfen. Dass für Jugendliche die Erfahrung mit Fake-Identitäten keine Seltenheit ist und sie diese in unterschiedlichen Facetten (Streich, Mobbing usw.) sowohl als Akteur als auch Opfer bereits erlebt haben,<sup>51</sup> zeigt, dass die Identitätsnarrative im Digitalen keine sicheren, stabilen und kontrollierbaren Konstruktionen sind. Vielmehr unterliegen sie ständig der Gefahr, dass sich andere dieser bedienen, sie neu rekonstruieren und ggf. sogar umschreiben. Der Verlust der eigenen narrativen Identität kann auch drastische materielle Folgen haben. So zeigen Berichte der Verbraucherzentralen drei wesentliche Formen von Identitätsmissbrauch: „unberechtigt abgeschlossene Abonnements für Video-Streaming-Dienste oder Dating-Portale, (...) unautorisierte Einrichtung von kostenpflichtigen Mailkonten bis hin zu im Namen der geschädigten Verbraucher getätigten Warenbestellungen über Shopping-Plattformen“<sup>52</sup>.

Das Recht auf Kontrolle des eigenen Identitätsnarrativs, das ohne eine Begrenzung der Datensammlung und -auswertung privater Daten kaum umsetzbar erscheint, lässt sich als wichtiger Bestandteil eines erfüllten Lebens im Digitalen verstehen. Doch das derzeitige Agieren der Plattformbe-

---

50 Vgl. Willard 2007.

51 Vgl. Grimm/Rhein/Clausen-Muradian 2008, S. 61-264.

52 Netzwerk der Verbraucherzentrale 2021.



treiber macht dieses Recht in der Praxis weitgehend zur Scharade. Darüber hinaus sollte es ein Recht auf informationsarme Identitätsnarrative im Netz geben. So sollten für Nutzer\_innen keine Nachteile (z. B. bei Kreditvergabe oder Versicherungsprämien) entstehen, wenn sie wenig über sich im Netz preisgeben möchten. Besonders wichtig ist zudem der Schutz narrativer Identitäten vor Diebstahl. Um narrative Identitäten zu schützen, bedarf es sowohl einer entsprechenden Regulierung und Anstrengungen politischer Akteure, als auch gezielter Aufklärungsmaßnahmen in den Schulen und Hochschulen. Ebenso sollte eine Forschung für technische und pädagogische Schutzmöglichkeiten von Identitätsnarrativen gefördert werden.

## Verbundenheit

Das Internet ist im wahrsten Sinnen des Wortes *das* Medium der Vernetzung und damit der Verbindung von Menschen, aber nicht automatisch das der Verbundenheit. Während mit den digitalen Medien Verbindungen leicht zustande gebracht werden können, ist Verbundenheit medial weit schwieriger herzustellen. Das führt uns zur heuristischen Frage:

### 1. Was unterscheidet Verbundenheit von Verbindung?

Mit der Etablierung des Web 2.0 bzw. dem Aufkommen der Sozialen Medien wird Kommunikation zu jeder Zeit und an jedem Ort ermöglicht, über nationale und kulturelle Grenzen hinweg, zumindest solange autokratische Regierungen die Kommunikation nicht unterbinden. Verbindung ist nicht gleichbedeutend mit Verbundenheit. *Sich jemandem verbunden fühlen* oder *mit jemand verbunden sein* ist nur möglich, wenn eine emotional-kognitive Beziehung zwischen (mindestens) zwei Menschen besteht und diese an eine reziproke Erwartungshaltung gekoppelt ist. Verbundenheit wird laut DWDS als „a) Gefühl einer gegenseitig vertrauensvollen Beziehung bzw. des Zusammenhalts, der Zusammengehörigkeit mit einer Person oder Personengruppe; Gefühl der Dankbarkeit“ und als „b) Gefühl der Zusammengehörigkeit mit etw., der emotionalen Nähe zu etw.“ verstanden.<sup>53</sup> Das Teilen gemeinsamer Werte, Erfahrungen und Weltwissen prägt eine solche Beziehung. Während Verbundenheit eine enge Beziehung mit einer Person bedeutet, kann eine *Verbindung* mit einer Person auch lose sein. Eine Ver-

---

53 DWDS – Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache, o.J.

bindung kann rein technisch sein, zwischen Artefakten (Maschinen, Robotern, Computern usw.) oder zwischen einer Person und einem Artefakt. Der Begriff *Verbindung* ist offen, er ist nicht auf eine qualitative Semantik wie der der Verbundenheit festgelegt: Eine Verbindung kann stark oder schwach, lose oder eng sein. Medien wie das Telefon und Smartphone stellen eine direkte Verbindung zwischen Menschen her, Bücher und Zeitungen eine indirekte, zeitlich versetzte. Im Zuge der Digitalisierung und des Internets der Dinge werden ubiquitäre, kaum wahrgenommene Verbindungen zwischen Mensch und Maschine immer häufiger. Verbindungen können gestört sein und gekappt werden. Die Konnektivität zu verunmöglichen kann auch Ausdruck eines symbolischen Statements sein: Bereits in den frühen Jahren der Handynutzung gehörte zum gängigen Habitus von Jugendlichen, die ihre Beziehung beenden wollten, das Löschen einer Telefonadresse im Handy. Nach Harper/Hamill stellt diese Aktion quasi eine „zeremonielle“ Beendigung einer Beziehung dar, die von Jugendlichen oft mit dem Satz kommentiert wird „I deleted him“.<sup>54</sup> Ebenso lassen sich Beziehungen mittels Textnachrichten einfacher als Face-to-Face beenden, aber auch leichter anbahnen. Flirten und Gefühle zum Ausdruck bringen geht einfacher über das Handy oder Tablet als von Angesicht zu Angesicht.<sup>55</sup> Ob jung oder „silver“, die Anbahnung einer Beziehung findet seit einiger Zeit vorwiegend digital statt, vor allem über Dating-Apps wie Parship, ZweiSam, Silbersingles oder Tinder. Digitale Medien können so gesehen durchaus Mittel sein, um enge Beziehungen zu entwickeln, zu halten und zu pflegen. Nicht zuletzt hat die Corona-Pandemie gezeigt, dass digitale Medien Verbundenheit zwischen Familienangehörigen, z. B. Großeltern und Enkeln, und zwischen Freunden trotz räumlicher Distanz aufrechterhalten können. Digitale Treffen im Netz können auch analoge Verbundenheit in Wohnortnähe ermöglichen. Ein Beispiel hierfür ist das „Kaffeekränzchen #sozial vernetzt“, zu dem Senior\_innen eingeladen werden, um digitale und wohnortnahe Aktivitäten und Initiativen kennenzulernen und daran teilzuhaben.<sup>56</sup> Solche sozialen Handlungsräume im Netz schaffen Brücken für eine Verbundenheit unter Nutzer\_innen, die sich digital wie analog entwickeln kann.

Räumliche Distanz kann in der Kommunikation aber auch problematisch sein. So findet bspw. bei Online-Gewalt eine Entkoppelung von ver-

---

54 Harper/Hamill 2005, S. 70.

55 Vgl. Kasesniemi/Routiainen 2002, S. 182-183; Höflich/Rössler 2001, S. 454.

56 Ein Angebot der Medienanstalt RLP und Digital-Kompass.

letzender Handlung und dem direkten Miterleben der Verletzung seitens des Täters bzw. der Täterin statt. Die Folgen der Verletzung sind nicht sichtbar und es gibt somit auch keine Impulse für Empathie. Die Täter leiden gleichsam an *empathischer Kurzsichtigkeit*.<sup>57</sup>

Vernetzung ist an und für sich weder gut noch schlecht, auch wenn die Vernetzung durch das Internet lange Zeit euphorisch als das gesellschaftlich Wünschenswerte schlechthin galt und zum Selbstzweck einer „Netzwerkgesellschaft“<sup>58</sup> wurde. Das Meta-Narrativ der weltweiten Vernetzung galt als Versprechen vieler Akteure (Manager, Informatiker, Werber usw.), kulturelle und soziale Grenzen zu überwinden. Die Haltung „Vernetzen um der Vernetzung willen“ diagnostiziert Stäheli als Ausdruck einer „Übervernetzung“, die letztlich in einem neuen diskursiven und verhaltensnormativen Trend der *Entnetzung* mündet.<sup>59</sup> Wenn es heute en vogue ist, sich ab und zu der digitalen Kommunikationsapparate zu entledigen, heißt das dann, dass sich möglicherweise ein neuer souveräner Habitus im Umgang mit digitalen Medien durchsetzt? Aus ethischer Sicht stellt sich vorab die Frage, ob eine Rückkehr zum Analogem überhaupt wünschenswert ist, also:

## 2. Sollen wir uns für ein gutes Leben „entnetzen“?

Das neue Paradigma der Entnetzung zeigt sich in verschiedenen Varianten des Medienverzichts, bspw. indem man ein handyfreies Wochenende unter dem Motto *Digital Detox* verbringt oder seine Accounts in Sozialen Medien löscht oder indem man in der Familie eine Handy-Auszeit bspw. beim Abendessen vereinbart. Sich für einige Zeit den Medien zu entziehen, kann paradoxerweise durchaus kompatibel mit der allgegenwärtigen Vernetzung sein. Dies ist der Fall, wenn die Entnetzungszeit dazu dient, anschließend nur umso leistungsfähiger wieder in die vernetzte Welt zurückzukehren. Entsprechend dieser Optimierungslogik finden sich auch zahlreiche Auszeitangebote im Netz, die „digitale Entgiftung“ versprechen, wie z. B. der Werbetext für ein „Digital Detox Retreat“: „Wir möchten Ihnen bewusst machen, welche negativen Auswirkungen der schon als ganz normal empfundene Umgang mit Smartphone und Co. auf Ihre Konzentration und Schaffenskraft hat. Um die richtige Balance zwischen realem und digitalem Leben zu halten, werden clevere Strategien in Workshops erarbeitet, die wieder mehr Flow, Zufriedenheit und Achtsamkeit in Ihr Leben und

---

57 Vgl. Grimm et al. 2015, S. 65.

58 Castells 2017.

59 Stäheli 2021, S. 31.

Arbeiten bringen und Ihr Bewusstsein für eine nachhaltige Kommunikation schärfen. So sollen Sinnlossurfen oder drohender Internet-Abhängigkeit vorgebeugt werden.“<sup>60</sup> Dieses Werbeversprechen enthält neben einer grundsätzlichen Medienkritik an der alltäglichen Mediennutzung den moralischen Imperativ der Entnetzung. Sie wird als Voraussetzung für ein gutes Leben proklamiert. Werte wie Muße („Flow“), Zufriedenheit, Achtsamkeit und Nachhaltigkeit sind mit der analogen Auszeit korreliert, während das Digitale als toxisch für Konzentration und Schaffenskraft gilt. Gleichwohl wird aber die Rückkehr in das Digitale vorausgesetzt und damit nur eine temporäre Entnetzung. Guido Zurstiege beschreibt diese Form der Entnetzung als eine Taktik von drei möglichen, die „aktuelle Entnetzungsdikurse“ bereitstellen: „Für einen radikalen Schnitt in Form einer kompromisslosen Entnetzung plädieren die einen. Für Selbstregulierung, Lernen und die Adaption an die Herausforderungen des Internetzeitalters plädieren die anderen. Eine dritte Gruppe von Aposteln der Entnetzung plädiert für eine Pause, den temporären Verzicht, aus dem man am Ende gestärkt wieder hervorgeht, um sich danach umso intensiver zu vernetzen.“<sup>61</sup> Letztere Taktik taugt am besten für eine Kommerzialisierung der Entnetzung. Stäheli spricht gar von einer „Entnetzungsindustrie“, der es gelungen ist, die letzte Grenze der digitalen Außenwelt zu erobern: „Als letzte Grenze der Netzwerkgesellschaft erweist sich damit das Unvernetzte – und zwar nicht als ein zu schützendes Residuum einer fast schon vergangenen analogen Welt, sondern als speziell gefertigte Inseln der Nichterreichbarkeit. Entnetzung ist nun selbst zu einer Ware geworden, zu einem modularen Produkt, das besonders effizient mit Hilfe digitaler Medien vermarktet werden kann. Es gilt, die letzte *frontier* einer vernetzten Welt, die kein Außen mehr kennt zu erobern und zu besiedeln: ihr vermeintliches Gegenbild in Form von Entnetzungseinheiten.“<sup>62</sup>

Ergänzend ist zu beobachten, dass die Entnetzungstaktiken vor allem *Privatsache* sind, also im Privaten stattfinden (sollen): in der Freizeit, im Urlaub oder im privaten Verantwortungsbereich. Im öffentlichen Raum und in der Arbeitswelt bleibt weiterhin die (Über-)Vernetzung normativ. Allen Entnetzungsdiskursen gemeinsam ist, dass sie eine Renaissance des Analogen proklamieren und das Analoge wertend überhöhen. Analoges

---

60 The Digital Detox: <https://www.thedigitaldetox.de/digital-detox-retreats/> (Zugriff: 21.02.2022).

61 Zurstiege 2019, S. 51.

62 Stäheli 2021, S. 425.

hat wieder einen Wert und ist ein Wert an und für sich. Dies zeigt sich in verschiedenen Facetten: in den nostalgischen Erzählungen älterer, aber auch jüngerer Menschen, die sich an die analoge Zeit übergreifend als etwas Schätzenswertes erinnern und diese positiv konnotieren;<sup>63</sup> in dem Wunsch nach Präsenzveranstaltungen an Hochschulen oder allgemein dem Wunsch sich Face-to-Face wieder zu begegnen. Die Euphorie für das Digitale hat eindeutig abgenommen, das Analoge wird, so meine These, in dem nächsten Jahrzehnt in der sozialen Kommunikation dem Digitalen den Rang ablaufen, gerade auch, weil das analoge Miteinander nicht mehr selbstverständlich und unter Pandemiebedingungen risikoreich ist.

Unbenommen davon kann es auch weiterhin Konflikte wegen einer ständigen Nutzung digitaler Medien geben. So zeigen Studien zur familiären Mediennutzung, dass auch Eltern wegen eines überhöhten Medienkonsum Konflikte hervorrufen. So können sie durch eine exzessive Nutzung einen Mangel an aktivem Miteinander mit den Kindern verursachen und damit eine sog. „Technoferenz“. Erste aktuelle Befunde<sup>64</sup> legen nahe, dass Kinder auf eine intensive Nutzung digitaler Medien durch die Eltern mit externalisiertem Verhalten oder Rückzug (wie Hyperaktivität, Wut, Gejammer, Frust, Schmollen) reagieren. Woraufhin das Stress hervorrufende Verhalten der Kinder wiederum die Eltern veranlasst, sich verstärkt den digitalen Medien zuzuwenden. Unter Umständen also ein Teufelskreis. Welche Konsequenzen die Abwendung der Eltern von den Kindern bei gleichzeitiger Zuwendung zu den Medien für Kinder haben können, ist bislang noch wenig untersucht, auch nicht für die frühkindliche Phase. Wenn sich Mütter beim Stillen und sonstigen Interaktionen bspw. auf das Handy konzentrieren und ihr Kind nicht mehr ansehen, könnte das durchaus Folgen für die kindliche Entwicklung von Perspektivenübernahme und Empathie haben, die wichtig sind, um Gefühle und Intentionen anderer Menschen wahrzunehmen und nachzuempfinden. Digitale Medien sind in solchen Familiensettings Störfaktoren der Verbundenheit. Hier wäre dann die Fähigkeit zur Entnetzung durchaus hilfreich für ein gutes Leben in der digitalen Gesellschaft.

### *Ausblick*

Auch wenn heute noch nicht klar ist, wo die Reise mit einer zunehmenden Vernetzung, Automatisierung, Erweiterung künstlicher Systeme, Robotik,

---

63 Vgl. Grimm/Müller/Trost 2021, S. 66-71.

64 Vgl. Brandon/Radesky 2018.

Quantencomputing etc. hingeht, und die Folgen der Entwicklung für die einzelne Person und die Gesellschaft schwer absehbar sind, können wir uns darauf gut vorbereiten, indem wir mehr integrativ denken, arbeiten, forschen und lernen. Das heißt, die Perspektiven der Ethik, Technik und des Rechts sollten für eine werteorientierte Gestaltung der Digitalisierung zusammengeführt werden. Vom Blickwinkel einer Digitalen Ethik aus braucht es zudem mehr Entschlossenheit als bisher, um die Ethik in der Praxis nachhaltig zu verankern.

Die Gesellschaftssysteme werden bestimmen, welche Technologien in welcher Form eingesetzt und angewandt werden. Nicht der technische Digitalisierungsprozess wird darüber entscheiden, ob ein gutes Leben im Digitalen gelingen wird, sondern der gesellschaftliche Aushandlungsprozess. Gilles Deleuze hat bereits 1990 darauf hingewiesen, dass quasi jede Gesellschaftsform ihre entsprechende Technologie herausbildet, kurz gesagt, die Gesellschaft befähigt die Technologie, nicht umgekehrt: „Es ist einfach, jede Gesellschaft mit Maschinentypen in Beziehung zu setzen, nicht, weil die Maschinen determinierend sind, sondern weil sie die Gesellschaftsformen ausdrücken, die fähig sind, sie ins Leben zu rufen und einzusetzen. Die alten Souveränitätsgesellschaften gingen mit einfachen Maschinen um: Hebel, Flaschenzüge, Uhren; die jüngsten Disziplinargesellschaften waren mit energetischen Maschinen ausgerüstet, welche eine passive Gefahr der Entropie und die aktive Gefahr der Sabotage mit sich brachten; die Kontrollgesellschaften operieren mit Maschinen der dritten Art, Informationsmaschinen und Computern, deren passive Gefahr in der Störung besteht und deren aktive Gefahr Computer-Hacker und elektronische Viren bilden.“<sup>65</sup> Ausgehend von dieser Perspektive brauchen wir ein Gestaltungs-Narrativ, das die Digitalisierung nicht als etwas sieht, dem man ausgeliefert ist und auf das man nur reagieren kann, sondern die man gestalten kann. Zukünftig sollte uns eine Leitfrage besonders beschäftigen, wenn wir eine werteorientierte Gestaltung der Digitalisierung beabsichtigen: Wie können digitale Systeme, Geräte und Prozesse so gestaltet werden, dass die Leitmotive – Sinn, Identität und Verbundenheit – hinreichend in ihre Bedeutsamkeit für ein gutes Leben im Digitalen berücksichtigt werden?

---

65 Deleuze 2017, S. 258-259.

## Literatur

- Borenstein, Jason/Pearson, Yvette (2014): Robot Caregivers: Ethical Issues across the Human Lifespan. In: Lin, Patrick/Abney, Keth/Bekey, George A. (Hrsg.): Robot Ethics. The Ethical and Social Implications of Robotics. Cambridge, London: MIT Press, S. 251-265.
- Bourdieu, Pierre (1992): Die verborgenen Mechanismen der Macht. In: Steinrück, Margareta (Hrsg.): Schriften zu Politik & Kultur. Hamburg: VSA-Verlag.
- Brandon, T. McDaniel/Radesky, Jenny S. (2018): Technoference: Longitudinal Associations Between Parent Technology Use, Parenting Stress, and Child Behavior Problems. In: Pediatric Research, Vol. 84, S. 210-218.
- Brecht, Bertolt (2002): Radio – eine vorsintflutliche Erfindung? (1927). Vorschläge für den Intendanten des Rundfunks (1927). Über Verwertungen. Der Rundfunk als Kommunikationsapparat (1932). In: Helmes, Günter/Köster, Werner (Hrsg.): Texte zur Medientheorie. Stuttgart: Reclam, S. 148-155.
- Brücker, Til (2021): Neuer IBM-Prozessor. Auf dem Weg zur Quantenüberlegenheit. Tagesschau. Online: <https://www.tagesschau.de/wirtschaft/technologie/ibm-quantenprozessor-computer-101.html> (letzter Zugriff: 31.01.2024).
- Capurro, Rafael (2009): Digital Ethics. In: The Academy of Korean Studies and Korean National Commission for UNESCO (Eds.): Civilization and Peace, Korea: The Academy of Korean Studies, S. 207-216.
- Datenethikkommission der Bundesregierung: Gutachten der Datenethikkommission der Bundesregierung 2019. Online: [https://www.bmi.bund.de/SharedDocs/downloads/DE/publikationen/themen/it-digitalpolitik/gutachten-datenethikkommission.pdf?\\_\\_blob=publicationFile&v=6](https://www.bmi.bund.de/SharedDocs/downloads/DE/publikationen/themen/it-digitalpolitik/gutachten-datenethikkommission.pdf?__blob=publicationFile&v=6). (letzter Zugriff: 17.02.2022).
- Debatin, Bernhard (1997): Medienethik als Steuerungsinstrument? Zum Verhältnis von individueller und korporativer Verantwortung in der Massenkommunikation. In: Weßler, Hartmut/Matzen, Christiane/Jarren, Otfried/Hasebrink, Uwe (Hrsg.): Perspektiven der Medienkritik. Die gesellschaftliche Auseinandersetzung mit gesellschaftlicher Kommunikation in der Mediengesellschaft. Opladen: Springer, S. 287-303.
- Debatin, Bernhard (1998): Verantwortung im Medienhandeln. Medienethische und handlungstheoretische Überlegungen zum Verhältnis von Freiheit und Verantwortung in der Massenkommunikation. In: Wunden, Wolfgang (Hrsg.): Freiheit und Medien. Beiträge zur Medienethik. Frankfurt/M.: kopaed, S. 113-130.
- Deci Ritivoi, Andrea (2008): Identity and Narrative. In: Herman, David/Jahn, Manfred/Ryan, Marie-Laure (Hrsg.): Routledge Encyclopedia of Narrative Theory. London/New York: Routledge, S. 231-235.
- Deleuze, Gilles (2017): Postskriptum über die Kontrollgesellschaften. In: Ders.: Unterhandlungen 1972-1990. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Der Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit Baden-Württemberg (2020): „Wenn ich keine Daten über dich finde, bist du nicht kreditwürdig“ – LfDI warnt Wirtschaftsauskunftei. Online: <https://www.baden-wuerttemberg.datenschutz.de/wenn-ich-keine-daten-ueber-dich-finde-bist-du-nicht-kreditwuerdig-lfdi-warnt-wirtschaftsauskunftei/> (letzter Zugriff: 16.02.2022).

- DWDS – Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache. Das Wortauskunftssystem zur deutschen Sprache in Geschichte und Gegenwart, hrsg. v. d. Berlin-Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften. Online: <https://www.dwds.de/> (letzter Zugriff: 20.02.2022).
- Eckert, Svea et al. (2022): Die Schönheit der anderen. Magersucht und Social Media. In: SZ.de v. 11.01.2022. Online: <https://www.sueddeutsche.de/panorama/instagram-magersucht-anorexie-facebook-files-facebook-social-media-1.5505464> (letzter Zugriff: 17.02.2022).
- Ess, Charles (2015): Digital Media Ethics. Second Edition. Cambridge: Polity Press.
- Fenner, Dagmar (2012/2013): Ethik und Ästhetik. Die beiden Perspektiven der Ethik und der Ästhetik. Kulturelle Bildung Online. Online: <https://kubi-online.de/artikel/ethik-aesthetik> (letzter Zugriff: 04.03.2022)
- Fromm, Erich (2018): Den Menschen verstehen. Psychoanalyse und Ethik. München: dtv.
- Funiok, Rüdiger (2007): Medienethik. Verantwortung in der Mediengesellschaft. Stuttgart: Kohlhammer.
- Funiok, Rüdiger (2016): Verantwortung. In: Heesen, Jessica (Hrsg.): Handbuch Medien- und Informationsethik. Stuttgart: J. B. Metzler Verlag, S. 74-80.
- Gigerenzer, Gerd (2021): Klick. Wie wir in einer digitalen Welt die Kontrolle behalten und die richtigen Entscheidungen treffen. München: Bertelsmann.
- Grimm, Petra/Keber, Tobias/Müller, Michael (2021): Start-up with Ethics. München: Kopaed.
- Grimm, Petra/Müller, Michael/Trost, Kai Erik (2021): Werte, Ängste, Hoffnungen. Das Erleben der Digitalisierung in der erzählten Alltagswelt. Baden-Baden: Nomos.
- Grimm, Petra (2019): Haltung in einer digitalisierten Kindheit. Die Perspektive der narrativen Ethik. In: Stapf, Ingrid/Prinzing, Marlis/Köberer, Nina (Hrsg.): Aufwachsen mit Medien. Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend. Baden-Baden: Nomos, S. 85-99.
- Grimm, Petra et al. (2015): Ethik macht klick – Werte-Navi fürs digitale Leben. Arbeitsmaterialien für Schule und Jugendarbeit. Herausgegeben von der EU-Initiative klicksafe, Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz, Ludwigshafen.
- Grimm, Petra (2013): Gefährdungspotenziale im Internet. In: Friedrichs, Henrike/Junge, Thorsten/Sander, Uwe (Hrsg.): Jugendmedienschutz in Deutschland. Medienbildung und Gesellschaft, Bd. 22. Wiesbaden: Springer VS, S. 323-330.
- Grimm, Petra/Rhein, Stefanie/Müller, Michael (2010): Porno im Web 2.0. Die Bedeutung sexualisierter Web-Inhalte in der Lebenswelt von Jugendlichen. Berlin: Vistas.
- Grimm, Petra/Rhein, Stefanie/Clausen-Muradian, Elisabeth (2008): Gewalt im Web 2.0. Der Umgang Jugendlicher mit gewalthaltigen Inhalten und Cyber-Mobbing sowie die rechtliche Einordnung der Problematik. Berlin: Vistas.
- Grimm, Petra/Rhein, Stefanie (2007): Slapping, Bullying, Snuffing! Zur Problematik von gewalthaltigen und pornografischen Videoclips auf Mobiltelefonen von Jugendlichen. Berlin: Vistas.



- Grunwald, Armin (2019): *Der unterlegene Mensch. Die Zukunft der Menschheit im Angesicht von Algorithmen, künstlicher Intelligenz und Robotern.* München: Riva.
- Halbig, Christoph (2013): *Der Begriff der Tugend und die Grenzen der Tugendethik.* Berlin: Suhrkamp.
- Harper, Richard/Hamill, Lynne (2005): *Kids will be Kids: The Role of Mobiles in Teenage Life.* In: Hamill, Lynne/Lasen, Amparo (Hrsg.): *Mobile World. Past, Present and Future.* O.O.: Springer, S. 61-74.
- Hartzog, Woodrow (2018): *Privacy's Blueprint. The Battle to Control the Design of New Technologies.* Cambridge/London: Harvard University Press.
- Höflich, Joachim/Rössler, Patrick (2001): *Mobile schriftliche Kommunikation – oder: E-Mail für das Handy. Die Bedeutung elektronischer Kurznachrichten (Short Message Service) am Beispiel jugendlicher Handynutzer.* In: *Medien & Kommunikationswissenschaft*, 49, Jg. 2001/2, S. 437-461.
- Hohnert, Moritz (2012): *Macht Facebook unglücklich?* Online: <https://www.tagesspiegel.de/themen/digitalisierung-ki/neid-im-netzwerk-was-philosophen-und-psychologen-vom-vergleichen-halten/7431028-2.html> (letzter Zugriff: 17.03.2021).
- Kasesniemi, Eija-Liisa/Rautiainen, Pirjo (2002): *Mobile culture of children and teenagers in Finland.* In: Katz, James E./Aakhus, Mark A. (Hrsg.): *Mobile Communication, Private Talk, Public Performance.* Cambridge: University Press, S. 170-192.
- Kayser-Bril, Nicolas (2019): *Ethische Richtlinien des größten Weltverbands zeigen kaum Wirkung.* Online: <https://algorithmwatch.org/story/ethische-richtlinien-von-ieee-ohne-wirkung/> (letzter Zugriff: 31.01.2024).
- Kugler, Nina (2020): *Sinnfluencer wollen nicht mehr nur reine Werbebotschafter sein.* In: *Welt.de* v. 07.09.2020. Online: <https://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article215175364/Sinnfluencer-Diese-Influencer-wollen-nicht-nur-Werbebotschafter-sein.html> (letzter Zugriff: 18.02.2022).
- Lucius-Hoene, Gabriele/Deppermann, Arnulf (2002): *Die „narrative Identität“.* In: Diess. (Hrsg.): *Rekonstruktion narrativer Identität. Ein Arbeitsbuch zur Analyse narrativer Interviews.* Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 47-76.
- Morozov, Evgeny (2013): *Smarte neue Welt: digitale Technik und die Freiheit des Menschen.* München: Blessing.
- Müller, Michael (2020): *Politisches Storytelling: Wie Politik aus Geschichten gemacht wird. Schriften zur Rettung des öffentlichen Diskurses: Bd. 2.* Herbert von Halem.
- Müller, Michael/Grimm, Petra (2016): *Narrative Medienforschung. Einführung in Methodik und Anwendung.* Konstanz/München: UVK Verlagsgesellschaft.
- Netzwerk der Verbraucherzentralen (2022): *Scoring – diese Daten sammeln Auskunfteien über Sie.* Online: <https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/datenschutz/scoring-diese-daten-sammeln-auskunfteien-ueber-sie-54786> (letzter Zugriff: 16.02.2022).
- Netz der Verbraucherzentrale (2021): *Welche Folgen Identitätsdiebstahl im Internet haben kann.* Online: <https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/datenschutz/welche-folgen-identitaetsdiebstahl-im-internet-haben-kann-17750> (letzter Zugriff 18.02.2022).

- Niesmann, Sonja (2021): Avatar Nelly geht zur Schule. In: *Süddeutsche Zeitung*, Nr. 22, 28.01.2022, S. R3.
- Nußbaum, Martha (2015): Fähigkeiten schaffen. Neue Wege zur Verbesserung menschlicher Lebensqualität. Aus dem Amerikanischen von Veit Friemert. München: Karl Alber Verlag.
- Nußbaum, Martha (2002): Konstruktion der Liebe, des Begehrens und der Fürsorge. Drei philosophische Aufsätze. Stuttgart: Reclam.
- Nußbaum, Martha (1998): Nicht-relative Tugenden: Ein aristotelischer Ansatz. In: Rippe, Klaus Peter/Schaber, Peter (Hrsg.): *Tugendethik*. Stuttgart: Reclam, S. 114-165.
- Ozimek, Phillip/Bierhoff, Hans-Werner (2020): All my online-friends are better than me – three studies about ability-based comparative social media use, self-esteem, and de-pressive tendencies. In: *Behaviour & Information Technology* 39 (10), S. 1110-1123.
- Paganini, Claudia (2020): Werte für die Medien(ethik). Baden-Baden: Nomos.
- Reckwitz, Andreas (2018): Die Gesellschaft der Singularitäten. Zum Strukturwandel der Moderne. Berlin: Suhrkamp.
- Rorty, Richard (1992 [1989]): *Kontingenz, Ironie und Solidarität*. Erste Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Rosa, Hartmut (2019): *Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung*. Berlin: Suhrkamp.
- Sabatini, Fabio/Sarracino, Francesco (2017): Online Networks and Subjective Well-Being. In: *Kyklos* 70 (3), S. 456-480.
- Scherr, Sebastian/Schmitt, Marlene (2018): Passive Facebook-Nutzung, selektive Selbstdarstellung und negative Wahrnehmungen des eigenen Lebens: Mehrgruppen Cross-Lagged Panelanalysen zu differentiellen Effekten im Kontext psychologischen Wohlbefindens. In: *M&K* 66 (1), S. 58-74.
- Schmidt, Jan-Hinrik (2009): *Das neue Netz. Merkmale, Praktiken und Folgen des Web 2.0*. Konstanz: UVK.
- Schulz von Thun, Friedemann (2021): *Erfülltes Leben. Ein kleines Modell für eine große Idee*. München: Hanser.
- Schulze, Gerhard (2003): *Die beste aller Welten: wohin bewegt sich die Gesellschaft im 21. Jahrhundert?* München: Hanser.
- Selke, Stefan (2014): *Lifelogging. Wie die digitale Selbstvermessung unsere Gesellschaft verändert*. Berlin: Econ.
- Shakya, Holly/Christakis, Nicholas (2017): Association of Facebook Use with Compromised Well-Being – A Longitudinal Study. In: *American Journal of Epidemiology*, 185, S. 203-211.
- Vallor, Shannon (2016): *Technology and the Virtues. A Philosophical Guide to a Future Worth Wanting*. New York: Oxford University Press.
- van den Hoven, Jeroen (2010): Information Technology, Privacy, and the Protection of Personal Data. In: Ders./Weckert, John (Hrsg.): *Information Technology and Moral Philosophy*. Cambridge: University Press, S. 301-321.

- Wagner, Ben (2018): Ethics as an Escape from Regulation: From ethics-washing to ethics-shopping? Online: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9789048550180-016/html> (letzter Zugriff: 26.01.2024).
- Willard, Nancy E. (2007): Cyberbullying and Cyberthreats. Champaign, Illinois: Research Press.
- Zurstiege, Guido (2019): Taktiken der Entnetzung. Die Sehnsucht nach der Stille im digitalen Zeitalter. Berlin: Suhrkamp.

