

Ethik und Algorithmen

Wie können wir eine pädagogische Auseinandersetzung über Technik und ihre Folgen bei Jugendlichen anregen?

Makroebene der Gesellschaft

Grundlegende Fragen zum Mediensystem

•

z. B. Was leisten Medien für die Gesellschaft?
Welche Strukturen und Regeln sind für eine Demokratie wichtig?

Mesoebene der Unternehmen

Fragen, die das Selbstverständnis, die Strukturen und das Handeln der Unternehmen betreffen

•

z. B. Welche ethischen Maßstäbe sollten für Unternehmen gelten?
Welche Verantwortung haben Unternehmen wofür?

Mikroebene der Akteure

Fragen, die die Nutzung und Produktion von Medien- und Kommunikationsinhalten
sowie das Ethos der Nutzer betreffen

•

z. B. Welche Verantwortung haben die Nutzer?
Welche Werte und Normen sind wünschenswert?

Abb. 1: Medienethische Fragestellungen

**„Absolute Ideale
der demokratischen
Gesellschaft“**

Achtung der Menschenwürde, Glaubens- und
Gewissensfreiheit, freie Meinungsäußerung,
freie Persönlichkeitsentfaltung etc.

**„Werte, die Mittel
für diese Letztziele
darstellen“**

Gerechtigkeit und Solidarität

**„Werte, die instrumentell
auf die obersten
und mittleren Werte
ausgerichtet sind“**

„Sekundärtugenden“ wie z. B. Selbstbeherrschung,
Verantwortungsgefühl, Hilfsbereitschaft

Quelle: Ethik macht klick

Bei Weber lässt sich die Frage nach der Verantwortung als Folge von sechs Teilfragen formulieren:

1. Wer trägt Verantwortung? (Handlungsträger);
2. Was ist zu verantworten? (Handlung);
3. Wofür trägt er Verantwortung? (Folgen);
4. Wem gegenüber trägt er Verantwortung? (Betroffene);
5. Wovor muss er sich verantworten? (Instanz, z. B. Gewissen, Öffentlichkeit);
6. Weswegen muss man sich verantworten? (Werte, Normen, Kriterien).

Wie wertebewusst ist die pragmatische Generation?

Werte wie Freundschaft, Partnerschaft und Familie stehen bei Jugendlichen an erster Stelle. 89 Prozent finden es besonders wichtig, gute Freunde zu haben, 85 Prozent, einen Partner zu haben, dem sie vertrauen können, und 72 Prozent, ein gutes Familienleben zu führen. Fast zwei Drittel der Jugendlichen legen großen Wert auf den Respekt vor Gesetz und Ordnung, und viele wollen fleißig und ehrgeizig sein. Wichtiger als in den vorigen Studien ist ihnen die Bereitschaft zum umwelt- und gesundheitsbewussten Verhalten. Dagegen haben materielle Dinge wie Macht oder ein hoher Lebensstandard eher an Bedeutung verloren. Sehr viele Jugendliche finden es wichtig „die Vielfalt der Menschen anzuerkennen und zu respektieren“.

Shell Jugendstudie 2015



Welche Macht hat ein Algorithmus?

Der Turm von Hanoi



Wir erarbeiten eine „Digitale Ethik für die Jugendarbeit“

Welche 5 Regeln für den digitalen Raum würden Sie für die Jugendarbeit aufstellen?

- Sie haben 15 Minuten, um sich so viele Regeln, wie Sie möchten zu überlegen
- Diese nehmen Sie in einen Austausch mit einer*m Partner*in –
Dauer 10 Minuten
- Aus diesem Gespräch nehmen Sie 5 Regeln mit und suchen sich eine andere Gruppe
Dauer 10 Minuten
- Auch in diesem Gespräch haben Sie am Ende 5 Regeln über
- ...

Zehn Ethische Prinzipien für die IT

- Schutz demokratischer Werten sowie der demokratischen Grundordnung
- Verantwortungsbewusstsein und Folgeabschätzung
- Selbstbestimmung und Autonomie der Menschen gewährleisten
- Privatheit erhalten
- Transparenz und Nachvollziehbarkeit aller Prozesse ermöglichen
- Vertrauen aktiv herstellen
- Pflichtbewusstsein für die Sicherheit der Systeme herstellen
- Achtsamkeit gegenüber anderen üben
- Einen Perspektivenwechsel von der rein ökonomischen zur demokratischen Sichtweise vornehmen
- Chancengleichheit herstellen

Sind diese Prinzipien auf die Jugendarbeit übertragbar?

1. Erzähle und zeige möglichst wenig von Dir.
2. Akzeptiere nicht, dass Du beobachtet wirst und Deine Daten gesammelt werden.
3. Glaube nicht alles, was Du online siehst und informiere Dich aus verschiedenen Quellen.
4. Lasse nicht zu, dass jemand verletzt und gemobbt wird.
5. Respektiere die Würde anderer Menschen und bedenke, dass auch im Web Regeln gelten.
6. Vertraue nicht jedem, mit dem Du online Kontakt hast.
7. Schütze Dich und andere vor drastischen Inhalten.
8. Messe Deinen Wert nicht an Likes und Posts.
9. Bewerte Dich und Deinen Körper nicht anhand von Zahlen und Statistiken.
10. Schalte hin und wieder ab und gönne dir auch mal eine Auszeit.

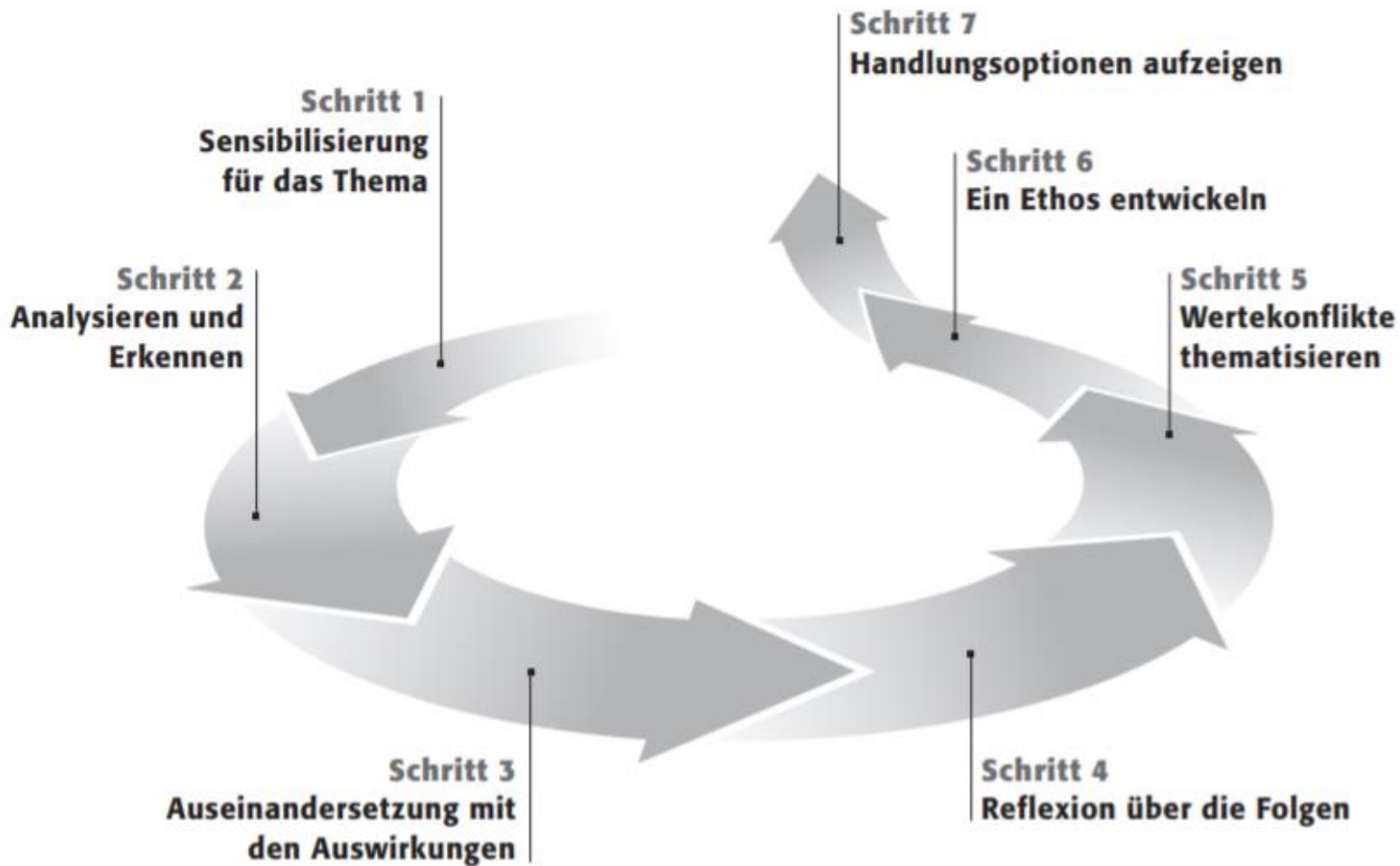
Institut für Digitale Ethik der Hochschule
der Medien Stuttgart: Masterstudierende
unter Leitung von Prof. Dr. Petra Grimm,



ComputerProjekt
Köln e.V.

Verein für Medien, Bildung und Kultur

fjmk
Fachstelle für
Jugendmedienkultur NRW



Quelle: Ethik macht klick



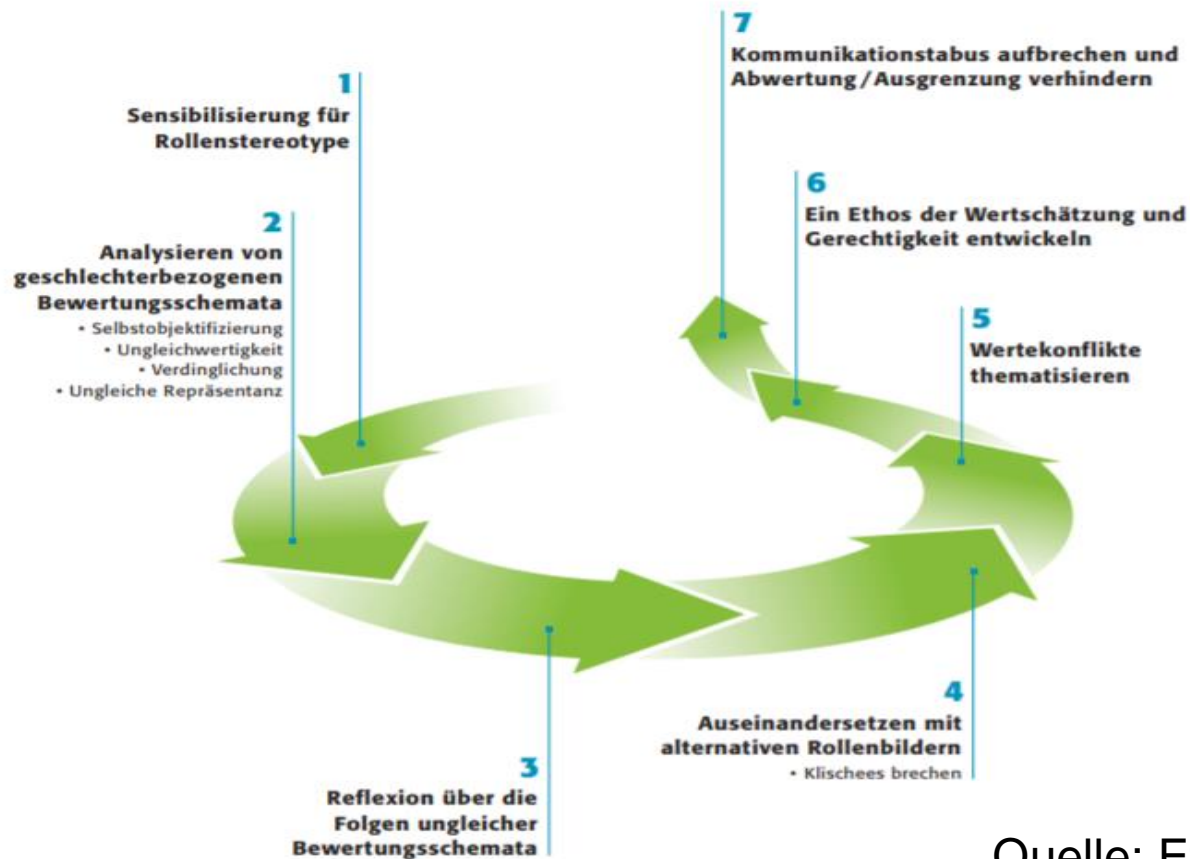
ComputerProjekt
Köln e.V.

Verein für Medien, Bildung und Kultur

fjmk
Fachstelle für
Jugendmedienkultur NRW

Medienethische Roadmap zu „Mediale Männer- und Frauenbilder“

In der Auseinandersetzung mit medialen Frauen- und Männerbildern und dem eigenen Umgang mit Medien können folgende Denkprozesse angestoßen werden. Das Ziel ist der Erwerb einer Gender-Sensitivität.



Quelle: Ethik macht klick

Mögliche Themen für eine ethische Auseinandersetzung:

- Darstellung von Krieg und Gewalt
- Big Data
- Privatssphäre
- Hate Speech
- Mediale Frauen und Männerbilder
- Toxisches Verhalten
- Fake News

Wir bauen eine süchtigmachende App! Sie haben 30 Minuten Zeit

Wirkungsrisiken

Als sozialethisch desorientierend gelten Inhalte, die Einstellungen und Verhaltensweisen als normal, allgemein akzeptiert oder positiv darstellen, die im Widerspruch zum Wertekanon des Grundgesetzes stehen (§ 5 Abs. 1 JMStV). Indikatoren für eine sozialethische Desorientierung sind gemäß § 31 Abs. 3 Nr. 3 der FSF-Prüfordnung insbesondere

- unzureichend erläuterte bzw. kritiklose Darstellung realen oder realitätsnahen Gewaltgeschehens (z.B. Krieg);
- die kritiklose Präsentation von Vorurteilen, Diskriminierung und antisozialem Verhalten;
- die befürwortende Darstellung abwertender Rollenklischees;
- befürwortende Darstellungen entwürdigender sexueller Beziehungen und Praktiken;
- die befürwortende Darstellung von physisch oder psychisch schädigendem Risikoverhalten.



Wir spielen USK:

Rollen:

- Eltern
- Hersteller des Spiels
- Jugendschützer
- Kirche
- Jugendliche Gamer