

Oliver Bendel

300 Keywords Informationsethik

Grundwissen aus Computer-,
Netz- und Neue-Medien-Ethik
sowie Maschinenethik



Springer Gabler

300 Keywords Informationsethik

Oliver Bendel

300 Keywords Informationsethik

Grundwissen aus Computer-,
Netz- und Neue-Medien-Ethik
sowie Maschinenethik



Springer Gabler

Oliver Bendel
Hochschule für Wirtschaft FHNW
Windisch, Schweiz

ISBN 978-3-658-10566-2
DOI 10.1007/978-3-658-10567-9

ISBN 978-3-658-10567-9 (eBook)

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Springer Gabler

© Springer Fachmedien Wiesbaden 2016

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Lektorat: Claudia Hasenbalg

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Springer Gabler ist Teil der Fachverlagsgruppe Springer Science+Business Media.
www.springer-gabler.de

Vorwort

Informatik und Wirtschaftsinformatik sind zwei der erfolgreichsten Disziplinen der letzten 50 Jahre. In ihrem Schatten gedeihen, mehr schlecht als recht, scheinbar exotische Pflänzchen wie Technikfolgenabschätzung (mit einem sehr breiten Fokus, die ganze Technik umfassend) und Informatik und Gesellschaft. Die Informationsethik ist auch mit dabei, und mal scheint sie zu verkümmern, mal aufzublühen. Ihr Begriff funktioniert wie bei „Informationsgesellschaft“ und „Informationsmanagement“. Es geht um die Information, vor allem aber um deren Verarbeitung, Darstellung bzw. Nutzung durch Informations- und Kommunikationstechnologien, Informationssysteme und mit ihnen verbundene Menschen. Mein Lexikon soll dazu beitragen, die Informationsethik weiterleben zu lassen. Ich bin überzeugt, dass dies am Ende Informatik und Wirtschaftsinformatik hilft. Sie alle gehören zusammen, innerhalb des Biotops der Informationsgesellschaft.

Ein Lexikon zur Ethik, das von einer Person geschrieben wurde? In Zeiten von Web 2.0 und Wikipedia? Und von Fachlexika mit hunderten Autorinnen und Autoren? Sicherlich hat das Nachteile. Es hat aber auch Vorteile. Alles ist aus einem Guss, alles aus einer Schule, wobei natürlich unterschiedliche Perspektiven vermittelt werden können. Die Schule, das ist die philosophische Ethik, der ich mich verpflichtet fühle und die im Buch klar abgegrenzt wird zu anderen Ansätzen. Sehr verbunden bin ich zudem der Informationswissenschaft und der Wirtschaftsinformatik, den Fächern, die ich - nach Philosophie und Literaturwissenschaft - studiert habe.

Neben der Informationsethik (Computer-, Netz- und Neue-Medien-Ethik) ist die Maschinenethik ein Thema. Man kann sie der Informationsethik zuordnen, sie aber auch als Pendant zur Menschenethik sehen. Obwohl ich zur letzteren Variante tendiere, habe ich mich dazu entschlossen, sie

ausführlich zu behandeln. Eine Trennung im Buch wäre künstlich gewesen. Und doch ist sie sinnvoll: Informationsethik ist im Wesentlichen eine Reflexions-, Maschinenethik eine Gestaltungsdisziplin. Während bei der einen der Kopf genügt, samt einem Blick und einem Verständnis für die praktischen Dinge, muss man bei der anderen – ab einem gewissen Punkt – den Schraubenzieher in die Hand nehmen.

„300 Keywords Informationsethik“ hat mehrere Quellen und Ursprünge. Seit Jahren verfasse ich Lexika und Glossare und betreibe die Plattformen informationsethik.net und maschinenethik.net. Ich habe daraus Stücke genommen, sie ein- und ausgebaut. Dennoch ist etwas ganz Neues entstanden. In dieser Ausführlichkeit habe ich mich noch nie mit dem Thema beschäftigt, und eine solche Vernetztheit – von jedem Begriff kann man zu einem anderen springen – habe ich bisher nicht erreicht. Ich konzentriere mich auf die Informationsethik im deutschsprachigen Raum, auf ihre Begriffe und Methoden, nicht zuletzt aus Platz- und Zeitgründen. Vielleicht entsteht eines Tages ein viel größeres Werk. Aber ob ich dieses alleine zu stemmen vermag, wage ich zu bezweifeln. Gerne nehme ich Hinweise entgegen und prüfe sie für die nächste Auflage. Zunächst wünsche ich aber vor allem viel Freude beim Stöbern und Lesen.

Oliver Bendel Zürich, im Oktober 2015

oliver.bendel@gmx.net

_____ A

Adaptivität

Adaptivität ist die Fähigkeit und Eigenschaft eines Systems, sich an eine veränderte Umwelt bzw. neue Bedingungen und Anforderungen selbst anzupassen. Bei Informations- und Kommunikationstechnologien und Informationssystemen bedeutet Adaptivität u.a. die Möglichkeit der Personalisierung und damit der Orientierung an Aufgaben und Bedürfnissen des Benutzers. Auch die automatische Einstellung auf Netzwerkverbindungen oder Stromquellen fällt unter den Begriff. Lernfähige Bots und Roboter haben ebenfalls Möglichkeiten der Adaptivität und ändern beispielsweise ihr Aussehen oder Verhalten je nach Handlungen und Äußerungen ihres menschlichen Gegenübers. Maschinen- und Roboterethik befassen sich als Gestaltungsdisziplinen mit der Adaptivität von (teil-) autonomen Systemen.

Agent

Agenten sind Computerprogramme, die bei Anforderungen und Aufgaben assistieren und dabei autonom und zielorientiert agieren sowie eine gewisse Intelligenz aufweisen. Sie werden für das Sammeln und Auswerten von Daten und Informationen, in der Verwaltung von Netzwerken und für Benutzerschnittstellen benötigt. In manchen Umgebungen sind sie anthropomorph umgesetzt, wie in der Kombination mit Avataren bzw. in der Form von Chatbots (die in der Regel aber bloße angepasste Volltextsuchmaschinen sind), sodass sie wie Menschen aussehen und sprechen. Für die Maschinenethik ergeben sich in diesen Fällen besondere Fragestellungen, insofern die Agenten damit auch die Unwahrheit sagen, jemanden in seiner Würde verletzen und in einer Notsituation als Gesprächspartner scheitern können.

Akkreditierung

Von Akkreditierung spricht man, wenn eine Person oder eine Einrichtung entweder – wie ein Journalist oder eine Diplomatin – zu einem

bestimmten Anlass offiziell zugelassen oder hinsichtlich eines geregelten Verfahrens (z.B. einer Zertifizierung) anerkannt wird. Gegenstand der Akkreditierung ist die Bescheinigung der Kompetenz, bestimmte Tätigkeiten ausüben oder bestimmte Prüfungen und Prozeduren durchführen zu können.

Mit der Bologna-Reform und der Einführung von Bachelor- und Masterabschlüssen im deutschsprachigen Raum kam der Begriff der Akkreditierung im Bereich der Hochschulausbildung auf. Hier ist die Aufgabe, die Qualität der Studiengänge – beispielsweise im Bereich der Ethik – im nationalen Rahmen und nach internationalen Maßstäben zu sichern. Die Akkreditierung soll feststellen, ob ein Studiengang in fachlich-inhaltlicher Hinsicht und bezüglich seiner Berufsrelevanz bestimmten Mindestanforderungen entspricht. Auch ganze Hochschulen können sich akkreditieren lassen, etwa von der Association to Advance Collegiate Schools of Business (AACSB).

Akteur-Netzwerk-Theorie

Die Akteur-Netzwerk-Theorie (engl. „actor-network theory“) wendet sich gegen vorbestimmte Dichotomien wie Subjekt und Objekt bzw. deren konventionelle Zuordnung. Stattdessen werden vielfältige Entitäten zugelassen und ihre sich verändernden, in einem Netzwerk sich entwickelnden Beziehungen betrachtet. Nicht nur Menschen können handeln bzw. etwas beeinflussen, als Akteure, sondern auch Dinge (Nichtmenschen, engl. „non-humans“), als sogenannte Aktanten. Die Theorie ist für die Maschinenethik von Bedeutung, u.a. mit Blick auf Haftungsfragen und Wirtschaftszusammenhänge.

Akzeptanz

Akzeptanz ist die Bereitschaft, einen Sachverhalt wohlwollend hinzunehmen. Neben der zeitpunktbezogenen Akzeptanz interessiert die Veränderung der Akzeptanz im Laufe der Zeit durch Erfahrung und Lernen oder

eine Änderung der (Ausgangs-)Situation. Eine Möglichkeit, Akzeptanz zu schaffen, ist die Etablierung von Anreizsystemen. In der Robotik und der Agentenforschung wird die Akzeptanz gegenüber Handlungen und Emotionen von Maschinen untersucht. Dabei muss der Uncanny-Valley-Effekt beachtet werden.

Algorithmenethik

Die Algorithmenethik wird teilweise als Gebiet der Maschinenethik verstanden, teilweise eher auf Suchmaschinen, Vorschlagslisten, Robo-Content sowie Big Data bezogen. Der Begriff impliziert entweder, dass man den Algorithmen eine Form von Moral beibringen soll, oder dass sie Auswirkungen auf das Wohl des Menschen haben und damit eine Frage der Moral sind, die von der Algorithmenethik zu beantworten ist. Zuweilen ist nicht die Ethik, sondern die Moral gemeint, die mit den Algorithmen zu gewährleisten wäre, ohne dass es eine zuständige Disziplin bräuchte.

Altruismus

Altruismus ist eine Form des (zumindest vordergründig) uneigennütigen, selbstlosen Handelns. Man opfert Zeit, Geld oder Hab und Gut, um anderen zu helfen. Scheinbar sind die Kosten dabei höher als der Nutzen; im Einzelfall mag aber der moralische Gewinn ausreichend sein, oder man zieht eine gewisse Befriedigung aus der Tat, sodass einem auch Egoismus im Altruismus unterstellt werden kann. Dass ein Benutzer einem anderen hilft, kann auf den (Hang zum) Altruismus zurückzuführen sein, aber auch auf die (Sehnsucht nach) Reputation. Die Informationsethik untersucht die moralische Seite des Altruismus, soweit sich diese im virtuellen Raum zeigt.

Android

Ein Android (oder Androide) ist eine menschengleiche bzw. -ähnliche Maschine respektive ein künstlicher Mensch. Ein weiblicher Android wird

zuweilen auch als Gynoid (oder Gynoide) bezeichnet. Wenn etwas humanoid oder anthropomorph ist, ist es von menschlicher Gestalt bzw. menschenähnlich, was auch Verhalten, Mimik, Gestik und Sprache mit einschließen kann. Damit humanoide Roboter oder anthropomorphe Agenten als Androiden gelten können, müssen sie Menschen zum Verwechseln ähnlich sein. Auch die Jaquet-Droz-Automaten aus dem 18. Jahrhundert werden als Androiden angesehen. Ein Fembot ist ein weiblicher Chatbot oder Roboter und unter bestimmten Voraussetzungen ein Gynoid. In der Maschinenethik sind bei Androiden z.B. die natürlichsprachlichen sowie die mimischen und gestischen Fähigkeiten von Relevanz.

Animation

Eine Animation ist eine computergestützte Technik, mit der bewegte Bilder generiert werden, indem schnell von einem stehenden Bild auf das nächste umgeschaltet wird (bzw. das Ergebnis selbst). Es kann sich um einfache Sequenzen wie das Augenzwinkern einer Comicfigur, aber auch um komplexe Elemente Virtueller Realität wie die wirklichkeitsgetreue Visualisierung von Produktionsprozessen in einer Fabrik oder der Verhaltensweisen der Dinosaurier in der Frühzeit handeln. Die Animated GIFs, bereits in den 1990er-Jahren im Web beliebt, haben in den 2010er-Jahren eine Renaissance erlebt und sind zur Kunstform geworden. In der Robotik muss u.a. auf den Uncanny-Valley-Effekt geachtet werden.

Anonymität

Anonymität ist die Möglichkeit oder der Wunsch einer Person, unerkannt zu bleiben. Im virtuellen Raum wird sie durch ein Pseudonym (einen Nickname oder eine Abkürzung) und durch Anonymisierungsdienste bzw. -software unterstützt. Als ein Vorteil des anonymen Auftretens wird die potenzielle Gleichbehandlung gesehen. Ein Nachteil ist die schwierige Nachverfolgbarkeit bei moralisch oder rechtlich bedenklichen Beiträgen. Ein Vorschlag aus der normativen Informationsethik ist das „Gleichgewicht der Namen“.

Anreizsystem

Unter einem Anreizsystem versteht man die Setzung von unterschiedlichen Maßnahmen durch Vorgesetzte bzw. Verantwortliche, um Personen für eine Aufgabe zu gewinnen, Motivation herzustellen oder zu steigern und im besten Falle Akzeptanz zu erzielen. Zum System gehören monetäre (Geldleistungen), nichtmonetäre (Urlaub, Selbstverwirklichung, Wettbewerbe, Tests, Reputation, Verantwortung) oder Karriereanreize (Erreichen einer weiteren Stufe, Beförderung). Unterschieden werden kann auch zwischen materiellen und nichtmateriellen Faktoren. Ein entsprechendes System kann im Ethikmanagement eingesetzt werden. Eine Moral, die von Belohnungen bzw. Bestrafungen abhängt, wie im religiösen Kontext, gilt allgemein als schwach; allerdings ist das Ziel von Ethikmanagement nicht zwangsläufig der gute, aus intrinsischer Motivation heraus richtig handelnde Mitarbeiter.

Anthropozentrismus

Bei einer anthropozentrischen Haltung sieht man den Menschen im Mittelpunkt, bei einer biozentrischen die Lebewesen überhaupt. Ein anthropozentrisches Denken neigt dazu, die Interessen von Tieren zu übersehen (Speziesismus), aber auch die Möglichkeiten von Maschinen, einschließlich der Moral. Als Kohlenstoff-Wasserstoff-Chauvinismus bezeichnet ein Bioroboter in dem Buch „Der Ego-Tunnel“ (2010) von Thomas Metzinger diese Form des Anthropozentrismus. In der Maschinenethik, verstanden als Pendant zur Menschenethik, versucht man sich von einem solchen Denken zu lösen, ohne in eine technozentrische Haltung zu verfallen.

Archiv

In einem Archiv werden Dokumente und Gegenstände dauerhaft aufbewahrt. Viele Städte haben eine solche Einrichtung als historisches Gedächtnis für lokale Ereignisse und Größen aufgebaut, zuweilen angegliedert an die Bibliothek. Neben dem Aufbewahren umfasst das

Archivieren das Sammeln, Erfassen und Bereitstellen. Ein elektronisches Archiv ist eine Datenbank oder ein vergleichbares System, wo Dokumente und Dateien elektronisch erfasst, gespeichert, indiziert, bereitgestellt und langfristig gesichert werden. Die eingesetzten Lösungen gehören häufig zu Content-Management-Systemen (CMS). Neben typischen Wissensprodukten wie Artikeln können Diskussionen aus einem Forum, Gespräche aus einem Chat oder Beiträge aus einem Blog enthalten sein. Auch Websites können archiviert werden; so gibt es Projekte, die die Archivierung von Teilen des Internets zum Ziel haben, wie das Internet Archive (archive.org). Ein dabei auftretendes Problem ist der Bruch des Urheberrechts und des Rechts am eigenen Bild.

Assistent

Technisch verstanden, ist ein Assistent eine Maschine bzw. Software, die Personen bei Anforderungen und Problemen unterstützt. Das Spektrum reicht von Telefonassistenten, die Anfragen und Aufträge entgegennehmen, über Navigationsassistenten, die Autofahrerinnen oder Webbenutzer zum gewünschten Ziel bringen, bis hin zu Agenten, die in virtuellen Umgebungen Suchaufträge durchführen oder als intelligente Hilfsfunktion zur Seite stehen.

Audio

„Audio“ (lat. „audire“: „hören“) bedeutet, dass Töne und Geräusche vorhanden sind und etwas akustisch wahrgenommen wird. Beispiele für Anwendungen im Bereich der Information und Kommunikation sind Telefon und Radio. Man kann sich zwar über das Telefon anschweigen und über das Radio Stille übertragen, aber das sind Extreme, wie sie im auditiven Bereich zwangsläufig vorkommen.

Oft wird Audio dazu benutzt, Gleichzeitigkeit mit anderen Vorgängen herzustellen. So wie viele Menschen parallel Radio hören und arbeiten können, sind Töne auch in anderen Kontexten geduldete oder erwünschte

Begleiter. Genauso können Geräusche aber auch stören; nicht jeder mag es, wenn Aktionen auf dem Computer und das Eintreffen von E-Mails klanglich umgesetzt werden. Vor diesem Hintergrund erlauben die meisten Systeme eine Wahl zwischen mehreren Einstellungen.

Benutzer laden aus dem Internet über Tauschbörsen oder kommerzielle Plattformen Musikstücke und ganze Sammlungen in Form von Audio-dateien herunter, legal oder illegal. Häufig werden die Daten auch über Streaming - bei dem zugleich empfangen und wiedergegeben wird - zur Verfügung gestellt. Für Webradios, Liveübertragungen und Audiokonferenzen ist Audio elementar.

Immer mehr auditive Systeme wandern in Wohn- und Arbeitsbereiche und können zur Überwachung genutzt werden, darunter mit Mikrofonen versehene Lautsprechersäulen, intelligente Fernseher und intelligentes Spielzeug. Auch der öffentliche Raum wird in dieser Hinsicht immer mehr eingeschränkt.

Augmented Reality

Augmented Reality ist die mit Hilfe von Computern erweiterte Wirklichkeit. Es handelt sich häufig um eine spezielle Form von Mashups. Grundlage sind Bilder der Außenwelt, die über Smartphones und Datenbrillen angezeigt und in die Texte und Bilder eingeblendet werden. Eine Option ist, dass man um Personen herum eine „Datenwolke“ sieht, die u.a. aus sozialen Medien gespeist wird. Mashups dieser Art können die informationelle Autonomie und das Persönlichkeitsrecht verletzen und sind damit auch ein Thema der Informationsethik. Augmented Reality kann aber auch zur persönlichen Autonomie beitragen und z.B. Behinderten helfen.

Autonomie

Der Begriff der Autonomie hat viele Facetten. In der Philosophie wurde er u.a. von Immanuel Kant geprägt. In der Informationsethik interessiert, ausgehend von der Idee der Autonomie, vor allem die informationelle