

A woman is shown from the chest down, wearing a pink and white dress with gold jewelry. She is sitting and using a laptop. The background is a dark, patterned fabric.

mediendiskurs

105 • 3/2023

Die Utopie ist da

Wie umgehen mit künstlicher Intelligenz?

mediendiskurs.online



HERBERT VON HALEM VERLAG

Gefühlsecht

Der tödliche Polizeischuss auf den 17-jährigen Nahel Merzouk in Nanterre hat zu gewalttätigen Ausschreitungen in Frankreich geführt. Ein Handyvideo der Tat ging viral und befeuerte vor allem in den verarmten Banlieues den Zorn, der sich in brutalen Straßenschlachten entlud. Parallelen zu filmischen Umsetzungen des Themas sind nicht zu übersehen. Neben dem Klassiker *La Haine*, in dem Mathieu Kassovitz bereits 1995 den gesellschaftlichen Bruch im Land und die Lebenssituation von Jugendlichen in den Pariser Vororten beschrieb, ist es vor allem Romain Gavras' *Athena*, eine Netflix-Produktion aus dem Jahr 2022, die das aktuelle Geschehen vorwegzunehmen scheint. Auch im Film ist der Tod eines Jugendlichen nach Polizeigewalt der Auslöser für die Unruhen, auch hier werden Videos von der Tat im Netz verbreitet und heizen die Stimmung an. *#athena* diente bereits bei anderen Krawallen als Referenz in den sozialen Medien, etwa an Halloween in Linz oder zur Silvesternacht in Berlin-Neukölln. Heute sind es Nutzer:innen in Paris oder Marseille, die Videos von brennenden Mülltonnen oder Polizeieinsätzen posten und mit Kommentaren wie „Athena in real Life“ versehen. „This is real friendship“, schreibt ein Jugendlicher auf TikTok. „Police killed 17 years old boy and now his friends are destroying the city for him.“ Gleichzeitig werden Bilder aus dem Film gezielt für Falschinformation verwendet. Ein Szenenfoto, das eine Gruppe von bewaffneten Jugendlichen in einem gekaperten Polizeibus zeigt, findet sich auf Twitter mit Hinweisen wie „Frankreich, Foto des Tages“ oder „Was das Fernsehen nicht zeigt“ und wird millionenfach geteilt. Offenbar ist dies eine weitere Parallele zwischen Film und Realität – dass Meinungsmache und Manipulation die Emotionen lenken: Die Gefühle sind echt, doch die Informationen dazu gaukeln Wahrheit manchmal nur vor.

Falschinformation sät tiefes Misstrauen in Staat und Gesellschaft und bedroht so die Demokratie. Sie ist deshalb so wirkungsvoll, weil sie auf die Gefühle zielt, die oftmals stärker sind als Ratio und Fakten. Auch durch generative KI-Anwendungen ist das Thema „Falschinformation“ wieder und mit neuer Dringlichkeit in die Diskussion geraten: Zunehmende technische Perfektion und automatisierte Prozesse erleichtern die Herstellung und Verbreitung von gefälschten Informationen und Bildern. Steht uns also, wie der „Spiegel“ in einer seiner Juli-Ausgaben dieses Jahres titelte, das „Ende der Wahrheit“ bevor? Wird Realität zur Ansichtssache, weil Deepfake die Kanäle flutet und wir nicht mehr zwischen „wahr“ und „falsch“ unterscheiden können? Oder ist die Kommunikation über KI selbst von Ängsten und gefühlten Wahrheiten getragen, die den Blick auf reale Machtverhältnisse und Handlungsoptionen verstellen?

Die Antwort wird vor allem im Individuum gesucht, dessen digitale Kompetenz und Cyberresilienz gestärkt werden sollen. Der Mensch von morgen muss mediale Kommunikationsformen, ihre politischen und wirtschaftlichen Implikationen (er)kennen, ihre Funktionsweise verstehen und in der Lage sein, kritisch Distanz zu beziehen und Informationen zu hinterfragen – kurz, der Mensch braucht „Medienkompetenz“. Vielleicht würden wir heute weniger ängstlich auf KI schauen, wenn eine so verstandene politische Medienbildung bereits vor 30 Jahren als Schulfach eingeführt worden wäre, zu einem Zeitpunkt also, als Dieter Baacke den Begriff prägte. Möglicherweise wäre auch ein Film wie *Athena* nie gedreht worden, wenn man bereits aus *La Haine* die richtigen Schlüsse gezogen hätte. Fakt ist: Wir haben es in der Hand, gegen soziale Benachteiligung, Rassismus, Bildungsnotstand genauso wie gegen verzerrte Informationen und Fake News anzugehen. Und zwar heute und ganz real.

Ihre
Claudia Mikat



Inhalt

Editorial Claudia Mikat	1	TITEL Die Utopie ist da Wie umgehen mit künstlicher Intelligenz? Chatting Today: Von unschuldigen Algorithmen zu stochastischen Papageien und mutigen Bullshit-Generatoren Manfred Stede	10 12
PRAXIS Das Fernseharchiv Der Fall: Eddy Highscore Christian Richter	4	Künstliche Intelligenz Hilfreiche Assistenz oder Bedrohung der Menschheit? Joachim von Gottberg	18
Der diskriminierungskritische Blick Dirk Uhlig	6	Ethische Prinzipien und die Regulierung künstlicher Intelligenz Joachim von Gottberg im Gespräch mit Simon Hirsbrunner	24
		„KI wird unsere Gesellschaft transformieren!“ Paul Sutter im Gespräch mit Anne Lauscher	28
		KI und das Ende aller Bildung? Warum ein Blick zurück vielversprechender als Zukunftsvisionen sein kann Nicolaus Wilder	32
		„Am Ende braucht man immer noch einen kreativen Kopf, der etwas erschafft.“ Eva Maria Lütticke im Gespräch mit Jules Villbrandt	38
		Künstlerische Intelligenz Was erzählen uns fiktionale Szenarien über künstliche Intelligenz (KI)? Uwe Breitenborn	44
		Interessenkonflikte: Wer erklärt uns da eigentlich die KI? Kolumne von Roberto Simanowski	48

WISSENSCHAFT		MEDIENDISKURS.ONLINE	
Amazon	52	Wandel der kindlichen Mediennutzung	
Ein Big Player auch im Kinder- und Jugendzimmer Simon Barth, Daniel Hajok und Lena Kuhn		Welche Rollen nehmen digitale Angebote im Medienalltag ein? Birgit Guth	
MEDIENLEXIKON		Komik und Kritik	
Körpermedien	56	Das französische Komödienwunder Werner C. Barg	
Gerd Hallenberger		Die Geister, die ich rief	
DISKURS		KI-Entwickler warnen vor den Gefahren ihrer Produkte Joachim von Gottberg	
„Das kann Leute ruinieren!“	58	Umweltschutz spielen	
Die unzureichende Bekämpfung digitaler Gewalt auf Onlineplattformen Denise Stell		Wie Computerspiele nachhaltiges Denken und Handeln fördern Achim Fehrenbach	
Der reduzierte Abgleich mit der Realität	64	Medienbildung an deutschen Hochschulen - eine Momentaufnahme	
Wie Medien unsere Vorstellung von Wirklichkeit verändern Joachim von Gottberg im Gespräch mit Jürgen Grimm		Werner C. Barg	
Virtuelle Influencer*innen	72	7 Fragen an...	
Eine aktuelle Entwicklung in der Social-Media-Welt Paulina Roloff und Daniel Hajok		... Elizabeth Prommer ... Daniel Mendla	
POLITIK+RECHT		Künstliche Intelligenz: Faszination und Sorge	
ChatGPT und Urheberrecht	76	Der Ruf nach Regulierung wird konkreter Joachim von Gottberg	
Marcus von Welser		Künstliche Intelligenz in der familiären Interaktion	
LITERATUR	80	Joachim von Gottberg im Gespräch mit Aike Horstmann	
Impressum	91	Die Vergangenheit erspielen	
Letzte Seite	92	Wie Computerspiele historische Themen vermitteln Achim Fehrenbach	
		Inside Hollywood - Spiegelbilder der Traumfabrik	
		Werner C. Barg	

Das Fernseharchiv

Der Fall: Eddy Highscore

TEXT: CHRISTIAN RICHTER

„[Er] sieht aus wie eine Animation, die sich aus der Amiga-Konkurrenzmasse rübergerettet hat und in Augenblicken höchster technischer Brillanz mal eine Augenbraue zucken lässt.“¹

Besonders großer Beliebtheit erfreute sich Eddy Highscore wahrlich nie, obwohl sich hinter ihm eine technische Sensation verbarg. Schließlich war er der erste virtuelle Moderator des deutschen Fernsehens und seiner Zeit gleichzeitig voraus und hinterher. Aber der Reihe nach.

Eddy Highscore war Bestandteil der Spielshow *X-Base - Computer Future Club*, die am 3. Oktober 1994 im ZDF auf Sendung ging und für den öffentlich-rechtlichen Kanal dringend benötigte junge Zuschauerende anlocken sollte. Dafür erschuf man ein Konzept, das sich Computerspielen widmete und hierbei nicht bloß serviceorientierte Informationen über Games und Hardware lieferte, sondern das Spielen selbst in den Fokus rückte. Erste Erfolge mit diesem Ansatz feierten bereits die kurz vorher gestarteten Reihen *Playtime TV* (RTL ZWEI 1994), *Games World* (SAT.1 1994-1995) und *Hugo - Die interaktive Gameshow* (Der Kabelkanal 1994-1997).



Die nachmittägliche ZDF-Variante entstand auch in einer Zeit des digitalen Aufbruchs, als virtuelle Realitäten und computergenerierte Bilder zunehmende Präsenz erfuhren. Außerdem versprach das sogenannte „interaktive Fernsehen“, schon bald über die heimische Mattscheibe Einkäufe, Bankgeschäfte, Lernprogramme und Spiele sowie die Mitgestaltung des TV-Programms, den Abruf von Videofilmen sowie das Kommunizieren mit fremden Personen ermöglichen zu können (vgl. Schwarz 1995). Diesem Trend folgend integrierte man in *X-Base* alle verfügbaren Elemente, die irgendwie interaktiv oder innovativ schienen. Die Zuschauenden konnten sich per Bildschirmtext (Btx) beteiligen, über die Auswahl von Videoclips per Telefon abstimmen, an den Computerspielen mittels Mehrfrequenztelefon teilnehmen oder stationäre Terminals nutzen, die in Deutschland verteilt und über ISDN-Bildtelefon mit dem Studio verbunden waren. Die Produktion war zudem eine der ersten, die im damals neuen PALplus-Modus und somit im Format 16:9 ausgestrahlt wurde. Das Studio war in spaciger Raumschiff-Optik gestaltet, die meiste Zeit dominierten Computerfenster und Splitscreens das Fernsehbild. Alles musste nach Zukunft, Computer und Interaktion geradezu schreien, weil doch junge Menschen solche Dinge liebten.

Als Krönung erhielt die Show noch einen virtuellen Moderator, der die überdrehten menschlichen Präsentator:innen unterstützen sollte. Aus heutiger Sicht kann jener Eddy Highscore als eine frühe Version von künstlicher Intelligenz (KI) verstanden werden, die mit einem menschlichen Antlitz auf einem Bildschirm menschenähnlich agierte und über ein umfassendes Wissen verfügte.

Er knüpfte an die ikonische Figur Max Headroom an, der im Jahr 1985 erstmals in Erscheinung trat und sich zu einem „einzigartigen Pop-Kultur-Phänomen der 80er entwickelte, der alles Wunderbare und Schreckliche der Dekade in sich vereinte“ (Bishop 2015). Einst beworben als erster computergenerierter TV-Host, erlangte Max Headroom durch seine arrogante Art und seine bissigen Kommentare schnell große Bekanntheit. Er präsentierte zunächst eine Musikshow für einen britischen Kanal, bekam später eine Talkshow, eine US-Krimiserie und wurde zum Gesicht für eine große Kampagne von Coca-Cola.

Hinter ihm verbarg sich eine Vorstellung von künstlicher Intelligenz, die sich gänzlich vom aktuellen Verständnis unterschied, schließlich trug die Figur laut verfilmter Entstehungsgeschichte den übertragenen Geist eines verunglückten Fernsehjournalisten in sich. Max Headroom war damit eine (fiktionale) KI, die nicht versuchte, durch neuronale Netze, enorme Datenmengen und selbstlernende Algorithmen das komplexe menschliche Denken zu imitieren. Vielmehr steuerte in ihr ein echter menschlicher Geist die Rechenprozesse. Sie war also eine menschliche Intelligenz, die in einer Maschine am Leben erhalten wurde, und keine Maschine, die durch ihre Programmierung den Anschein von Lebendigkeit erweckte.

Auch wenn Max Headroom überzeugend artifiziell-künstlich wirkte, war er gar nicht virtuell. Hinter ihm verbarg sich nämlich der

kanadische Darsteller Matt Frewer, der mithilfe von Maskenprothesen, Kontaktlinsen, Make-up und einem Anzug aus Plastik die Figur vor einem Greenscreen lediglich spielte. Nachträglich hinzugefügte Glitches (= kleine Störungen) und Stottereffekte perfektionierten die Täuschung. Das Team hinter Max Headroom erzeugte folglich nur eine Illusion von Virtualität.

Einige Jahre später nahm die Produktionsfirma Me, Myself & Eye Entertainment GmbH diese Idee für ihr neues Projekt *X-Base* wieder auf und beauftragte die Firma Vierte Art GmbH mit der Umsetzung. Deren Version verzichtete jedoch auf den Zynismus und das Charisma der Vorlage. Sie geriet eher harmlos und erinnerte dank Glatze und Sonnenbrille optisch an den Sänger der Popgruppe „Right Said Fred“. Über ihn ist auch keine spannende Hintergrundgeschichte bekannt. Und dennoch war Eddy Highscore ein technischer Meilenstein. Wie Olaf Schirm, der Entwickler des zugrunde liegenden Verfahrens, auf Nachfrage erläuterte, sei es ihm und seinem Team erstmals in einer Livesendung gelungen, die Gesichtsbewegungen eines Sprechers (Florian Halm) mithilfe eines speziellen Helms (dem sogenannten Face Tracker) aufzunehmen und dann von einer selbst entwickelten Software auf die Mimik einer computeranimierten Figur zu übertragen. Dies erfolgte in wenigen Millisekunden und ließ sich mit der Stimme synchronisieren, wodurch Eddy tatsächlich live zum Leben erweckt wurde und spontan reagieren konnte. Aufgrund der beschränkten Leistungsfähigkeit der zur Verfügung stehenden Rechner ließ sich dieses Verfahren allerdings lediglich auf eine im Vergleich zu aufgezeichneten Animationen detailarme und starre Grafik übertragen, was insbesondere unter Gamer:innen große Häme auslöste. Das aber war bloß die Oberfläche, denn anders als Max Headroom stammte Eddy Highscore

tatsächlich aus dem Inneren eines Computers.

So richtig wusste die Redaktion offenbar nichts mit dieser bahnbrechenden Technik anzufangen, denn Eddys Einsätze beschränkten sich oft einzig darin, Neuigkeiten oder Programmankündigungen vorzutragen. Dabei wäre technisch ebenso eine direkte Interaktion mit den Gastgeber:innen oder Anrufenden möglich gewesen. Zudem waren die 25-minütigen Ausgaben derart vollgepackt, dass für einzelne Segmente oft nur wenige Sekunden blieben und technische Innovationen wie Eddy Highscore in der Hektik des Ablaufs schlicht verpufften. Als *X-Base* nach 144 Folgen wegen mangelnden Zuspruchs eingestellt wurde, verschwand mit der Sendung auch der virtuelle Moderator.

Am Ende fand der eingangszitierte Heinrich Lenhardt doch noch versöhnliche Worte für Eddy Highscore. Dieser sei wenigstens „nicht ganz so peinlich wie seine menschlichen Kollegen“ (Lenhardt 1994). Na, immerhin.

Anmerkung:

1 Lenhardt, H.: A.a.O., S. 10

Literatur:

Bishop, B.: *Max Headroom: the definitive history of the 1980s digital icon*. In: *theverge.com*, 02.04.2015. Abrufbar unter: <https://www.theverge.com>

Lenhardt, H.: *Hey - Hey - Hey!* In: *PC Player*, 12/1994, S. 10

Schwarz, A.: *Utopie und Realität interaktiven Fernsehens. Ein Bericht aus der Praxis*. In: *Montage AV*, Ausgabe 5, 1/1995/4, S. 143-160



Dr. Christian Richter ist Fernseh- und Medienwissenschaftler und Referent für Medienbildung. Er beschäftigt sich mit der Theorie und Programmgeschichte des Fernsehens und den Mechanismen und Ästhetiken von On-Demand-Angeboten sowie mit Medienbildung und Digitaler Bildung.



© harry-quan_unsplash

TEXT: DIRK UHLIG

Der diskriminierungs- kritische Blick

Repräsentation, Sensibilisierung und Empowerment: Der Kongress „Vision Kino 23: Zurück in die Zukunft“ macht den Diskurs über die Möglichkeiten und Ziele diskriminierungskritischer Filmbildung zu einer der zentralen Herausforderungen der gegenwärtigen Filmkompetenzvermittlung.

Filmbildung und die subjektive Erinnerung

„Der Beginn aller praktischen Pädagogik ist die subjektive Erinnerung“¹, mit diesem Satz leitete Alfred Holighaus die *Filmkompetenz-Erklärung* ein – das Papier, das die Ergebnisse des von der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) ausgerichteten Kongresses „Kino macht Schule“ im März 2003 zusammenfasste.

Der Kongress „Vision Kino 23: Zurück in die Zukunft“ im Juni 2023 nahm im Sinne einer kritischen Bestandsaufnahme die Forderungen der damals entstandenen Erklärung – die nicht zuletzt den Weg zur Gründung von Vision Kino im Jahr 2005 wies – erneut ins Visier, um sie auf Aktualität zu prüfen und mit neuen Thesen für die Filmbildung zu ergänzen. Anlass dafür waren die neuen Herausforderungen an die Medien- und Filmkompetenz, anstehende Prozesse des Wandels in unserer Gesellschaft zu begleiten und aktiv mitzugestalten.

Seit einigen Jahren gilt Deutschland als zweitgrößtes Einwanderungsland der Welt. Die Gesellschaft ist bunt und divers, vielfältig an individuellen Lebenswegen und deren subjektiven Erinnerungen.

Könnten wir diese Geschichten einander erzählen, würde vermutlich ein ganz neues Verständnis für ein von Vermittlung, Teilhabe und Austausch geprägtes Miteinander entstehen.

Doch weder repräsentiert die Medien- und Filmproduktion ansatzweise diese Vielfalt, noch werden tradierte Vorstellungen und Sehgewohnheiten der deutschen Mehrheitsgesellschaft genügend hinterfragt. So manifestiert sich ein von Stereotypen und Klischees gekennzeichnetes und nicht der Realität entsprechendes mediales Abbild unserer Gesellschaft, das breite Bevölkerungsgruppen nach wie vor marginalisiert – voll von z. T. offen rassistischen, antisemitischen und antiziganistischen, oft aber auch unbewussten und strukturellen Diskriminierungsformen. Aufgabe der Filmbildung ist es, diese Bilder zu erkennen, als kritisch einzuordnen und ihnen entgegenzuwirken.

Wie kann Filmbildung Kinder und Jugendliche empowern? Wie kann sie eine Auseinandersetzung mit diskriminierenden Bildern, Narrativen und Produktionsbedingungen führen? Und wie kann Filmbildung auf die Arbeit von Filmschaffenden zurückwirken? Das sind nur einige der Fragen, mit denen sich die Akteur*innen der Filmbildung heute konfrontiert sehen. „Möge ein Signal des Aufbruchs von Hamburg ausgehen“², mit diesem Wunsch schloss Leopold Grün, Geschäftsführer der Vision Kino, sein Grußwort zum Kongress und lud zu einem schonungslosen, aber zugewandten Austausch zu (u. a.) diskriminierungskritischen Fragen der Filmbildung ein.

Filmbildung und die kollektive Erinnerung

Der Eröffnungsfilm des Kongresses, *Delegation* von Asaf Saban, zeigt eine Gruppe israelischer Jugendlicher im Alter von 16 Jahren in Begleitung ihrer Lehrkräfte und eines Zeitzeugen auf Klassenfahrt zu den Vernichtungslagern Majdanek und Auschwitz-Birkenau in Polen. Der Coming-of-Age-Film oszilliert zwischen erster Liebe, Freundschaft und Gruppendynamik der Jugendlichen und den gemeinsamen Besuchen der Orte des NS-Völkermordes an den Juden. Mit großer Wucht begibt er sich in das konfrontative Spannungsfeld zwischen dem individuellen Teenagerdasein seiner Protagonist*innen und den Dimensionen der kollektiven Erinnerung und führt mit seiner unkonventionellen Art mitten in einen der zentralen Diskurse auf dem Kongress – den Diskurs über die Möglichkeiten und Aufgaben lebendiger diskriminierungskritischer Filmbildung.

Auf dem Panel „Empowerment, Sensibilisierung, Repräsentation: Möglichkeiten diskriminierungskritischer Filmbildung“ wurde deutlich, dass der Wandel in der Film- und Bildungslandschaft mutige und beharrliche Akteur*innen braucht, um existierende Stereotype aufzubrechen und sowohl sensibilisierte Bedingungen für eine kompetente rassismus-, antisemitismus- und antiziganismuskritische Filmvermittlung zu etablieren als auch für ein die ganze Vielfalt unserer Gesellschaft abbildendes Filmschaffen einzustehen.

In der Konfrontation mit der schier unglaublichen Menge an Bewegtbildern und deren Verbreitungsformen in und außerhalb des digitalen Raumes zeigen sich tief verwurzelte Stereotype und Glaubenssätze unserer Welt. Aber auch die Abwesenheit bestimmter Bilder und Narrative in Kino- und Fernsehproduktionen bei gleichzeitiger Anwesenheit der immer gleichen deutschen Mittelstandsbilder steht für erstarrte Sehgewohnheiten und restauriert diese letztlich. Sie alle sind Abbild und Spiegel gesellschaftlicher Prozesse, Stagnationen und Machtverhältnisse.

Hamze Bytyçi, Filmvermittler und Künstlerischer Leiter des AKE DIKHEA? Festival of Romani Film, setzte sich dafür ein, dass die Vielfalt in unserer Gesellschaft im Film sichtbar wird. „Unbekannt macht unbeliebt“³, zitierte er Zoni Weisz, Sinto und einer der letzten Überlebenden des Holocausts. Die wenigen Geschichten, die bereits existierten und von anderen über Sinti und Roma erzählt worden seien, seien geprägt von Exotismus. Deshalb sei es wichtig, „dass wir unsere eigenen Geschichten erzählen können“⁴. Bytyçi attestierte der Filmbranche einen beginnenden Wandel, auch wenn sich dieser nicht immer freiwillig vollziehe. Doch strukturell gebe es noch erheblichen Veränderungsbedarf. Der Filmvermittler sprach von einem immer noch existenten „Kolonialismus in den Köpfen“, von Bildern und Stereotypen, die sich tief in unser kollektives Gedächtnis gefressen hätten, nicht nur in die Köpfe der Mehrheitsgesellschaft, sondern auch in die marginalisierter Gruppen. Diese gelte es mit viel Beharrlichkeit aufzubrechen.

Sheri Hagen, Schauspieler, Regisseurin und Filmproduzentin, stellte auf dem Podium des Eröffnungspanels „Aufblende: Zurück in die Zukunft“ heraus, dass „Menschen, die in unserem Land nicht zur Mehrheitsgesellschaft gehören, in Filmproduktionen nach wie vor absolut unterrepräsentiert sind“⁵. So bekämen die Lebensrealitäten von Schwarzen Menschen, Sinti und Roma sowie anderer marginalisierter Gruppen immer noch nicht hinreichend Raum. In ihrer Laufbahn als Filmschaffende sei sie fast ausschließlich stereotyp aufgrund ihrer Hautfarbe besetzt worden. In den letzten 20 Jahren sei zwar viel geredet, aber letztlich wenig bewegt worden in der Filmbranche. Hagen beschrieb die Zustände als systemisch, strukturell und von etablierten Machtdiskursen getragen. Um das nicht länger stumm hinzunehmen, fordert die Schauspielerin schon seit Jahren eine Debatte, die die Praxis in der Filmbranche diskriminierungskritisch hinterfragt und eine längst überfällige Veränderung bewirken könnte. Als Teil der Schwarzen Filmschaffenden e.V. trat Hagen dafür ein, dass ihre vielfältigen Lebensrealitäten facettenreich wiedergespiegelt werden: „Für uns gibt es Diversität nur auf intersektionaler Basis.“⁶

Repräsentation, Sensibilisierung und Empowerment

Jeder Rezeptionsprozess ist letztlich eine Reibung der individuellen und kollektiven Bilder mit unseren individuellen und kollektiven Erlebnissen. Diese Konfrontation für Kinder und Jugendliche so zu begleiten, dass Bilder und Geschichten gelesen und im besten Fall entwicklungsfördernd integriert werden können, ist zentrale Aufgabe der Film- und Medienbildung.

Sie erfordert neben der Vermittlung inhaltlicher, filmgestalterischer und analytischer Aspekte vor allem Einfühlungsvermögen, die Fähigkeit, Begeisterung zu entfachen, und die Leidenschaft zum Dialog, aber auch einen profunden und diskriminierungskritischen Blick auf die Themen des gesellschaftlichen Wandels, um der Vielschichtigkeit unserer Gesellschaft Rechnung zu tragen und dafür sensibilisieren zu können.

Mit dem Projekt „Film Macht Mut“ hat Vision Kino 2021 ein durch die Bundesbeauftragte für Kultur und Medien (BKM) unterstütztes Bildungsangebot etabliert, das sich an die Klassenstufen 1 bis 6 richtet und bewusst in sehr jungen Jahren ein empowerndes Moment setzen will, indem es die Repräsentanz von lebendiger Vielschichtigkeit in der Gesellschaft

Anmerkungen:

1 Holighaus, A.: *Filmkompetenz-Erklärung*. In: Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) und Filmförderungsanstalt FFA (Hrsg.): *Materialsammlung zum Kongress „Kino macht Schule 2003“*. Filmpolitischer Kongress der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) und der Filmförderungsanstalt (FFA) 20.-21.03.2003, Hotel Palace, Berlin, Bonn 2003, S. 4-6

2 Grün, L.: *Grußwort zum Kongress „Vision Kino 23: Zurück in die Zukunft“*. Katholische Akademie Hamburg, 05.-07.06.2023

3 Zoni Weisz in: M. Bertsch: *Der vergessene Holocaust*. Deutschlandfunk, 11.06.2018. Abrufbar unter: <https://www.deutschlandfunk.de>

4 Hamze Bytyçi im Gespräch auf dem Kongress „Vision Kino 23: Zurück in die Zukunft“

5 Sheri Hagen auf dem Podium zu „Aufblende: Zurück in die Zukunft“ auf dem Kongress „Vision Kino 23“

6 Sheri Hagen im Interview mit Canan Turan. Siehe Turan, C.: *Sheri Hagen über Diversität, die „künstlerische Freiheit“ und Othering im Film*. In: *Vision Kino*, 28.03.2023. Abrufbar unter: <https://www.visionkino.de>

in diversen filmischen Geschichten aufzeigt und die Auseinandersetzung mit Rassismus und Antisemitismus in das Zentrum der Filmvermittlung setzt. Farnaz Sassanzadeh, Projektkoordinatorin von „Film Macht Mut“, berichtete auf dem Panel „Empowerment, Sensibilisierung, Repräsentation: Möglichkeiten diskriminierungskritischer Filmbildung“, wie umfassend die Auseinandersetzung mit den Inhalten des Projekts bei Vision Kino selbst zu einem anhaltenden Prozess der Veränderung geführt hat. Denn ein geschulter diskriminierungssensibler Blick seien eben keine Selbstverständlichkeit – z. T. zeigten die zu erkennenden Bilder Rassismen in aller Deutlichkeit, nicht selten aber seien sie viel subtiler, deshalb aber nicht weniger gefährlich und diskriminierend. Letztlich könne der diskriminierungssensible Blick nur in einem fortgeführten Dialog in vielen kleinen Details erarbeitet und gefestigt werden, oftmals seien die Unterstützung durch Expert*innen und deren Expertise gefragt.

Das „Fishbowl“-Format am dritten Kongresstag hatte zum Ziel, eine für die Filmbildung gewinnbringende Diskussion anzustoßen, die nach Lösungen für den Umgang mit kontrovers rezipierten Filmen sucht. Die Gesprächsgäste und Expert*innen Aida Ben Achour, Trainerin für Interkulturalität und Diversität, Mo Asumang, Autorin und Regisseurin, Vorstand der Deutschen Filmakademie, und Sonja Collison, Landeskoordinatorin „Film Macht Mut“ Hamburg und Schleswig-Holstein, zeigten anhand der Filme *Der vermessene Mensch* und *Helt super* die Rassismen reproduzierende Dimension der filmischen Beiträge auf. In der Stichhaltigkeit ihrer Begründungen, besonders im Hinblick auf die akute Gefahr von Retraumatisierung, wurde deutlich, wie entscheidend die Expertise von Expert*innen für die eigene Sensibilisierung sein kann. Offen blieb die Frage, wie wir über Filme sprechen können, die aufgrund diskriminierender Szenen in der Filmbildung keinen Platz haben sollten.

Die Panels und vertiefenden Workshops zu diskriminierungskritischen Aspekten der Filmbildung waren von einem sehr offenen Dialog getragen und präsentierten den Prozess der eigenen Sensibilisierung als eine der notwendigen Voraussetzungen dafür, bisher unentdeckte diskriminierende Repräsentationen in Filmen lesen und dechiffrieren zu können. Dazu braucht es ein manchmal auch durchaus schmerzliches Maß an Bereitschaft, eigene blinde Flecken, versteckte Stereotype und Mikrorassismen, die sich vermutlich in vielen von uns gesellschaftlich und kulturell bedingt niedergeschlagen haben, aufzuspüren und im Dialog transparent zu machen. Solche Prozesse fördern die Sensibilität und Entscheidungsfähigkeit darüber, welche Bilder und Geschichten in die Filmbildung gehören und welche nicht. Das ist durchaus von zentraler Bedeutung und bildet die Basis für eine klare Haltung und differenzierte Handlungskonzepte.

Die nach wie vor beste Art, für diskriminierungskritische Aspekte zu sensibilisieren und zu empowern, ist die Arbeit mit Positivbeispielen.



Dirk Uhlig gehört seit 2017 zum Medienpädagogik-Team der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Außerdem ist er als freier Dokumentarfilm-schaffender tätig.

Bei Filmbildern mit problematischen Inhalten gilt es abzuwägen, ob sie sich eignen, darüber so ins Gespräch zu kommen, dass für deren Wahrnehmung sensibilisiert, ihnen entgegen gewirkt und ein empowerndes Moment herausgearbeitet werden kann oder ob die Gefahr einer Reproduzierung traumatischer Narrative gegeben ist.

Letztlich können Vermittler*innen und Lehrkräfte ihre Haltung immer wieder neu auch im Gespräch mit Kindern und Jugendlichen schärfen, denn Film- und Medienbildung ist – so eine der Einstiegsthemen auf dem Kongress „Vision Kino 23: Zurück in die Zukunft“ – keine Einbahnstraße. Es geht um einen Dialog in beide Richtungen. Gelingt dieser Dialog, kann er eine kritische Auseinandersetzung mit rassistischen, antisemitischen und antiziganistischen Bildern und Narrativen fördern, Kinder und Jugendliche empowern und schließlich in die Gesellschaft zurückwirken.

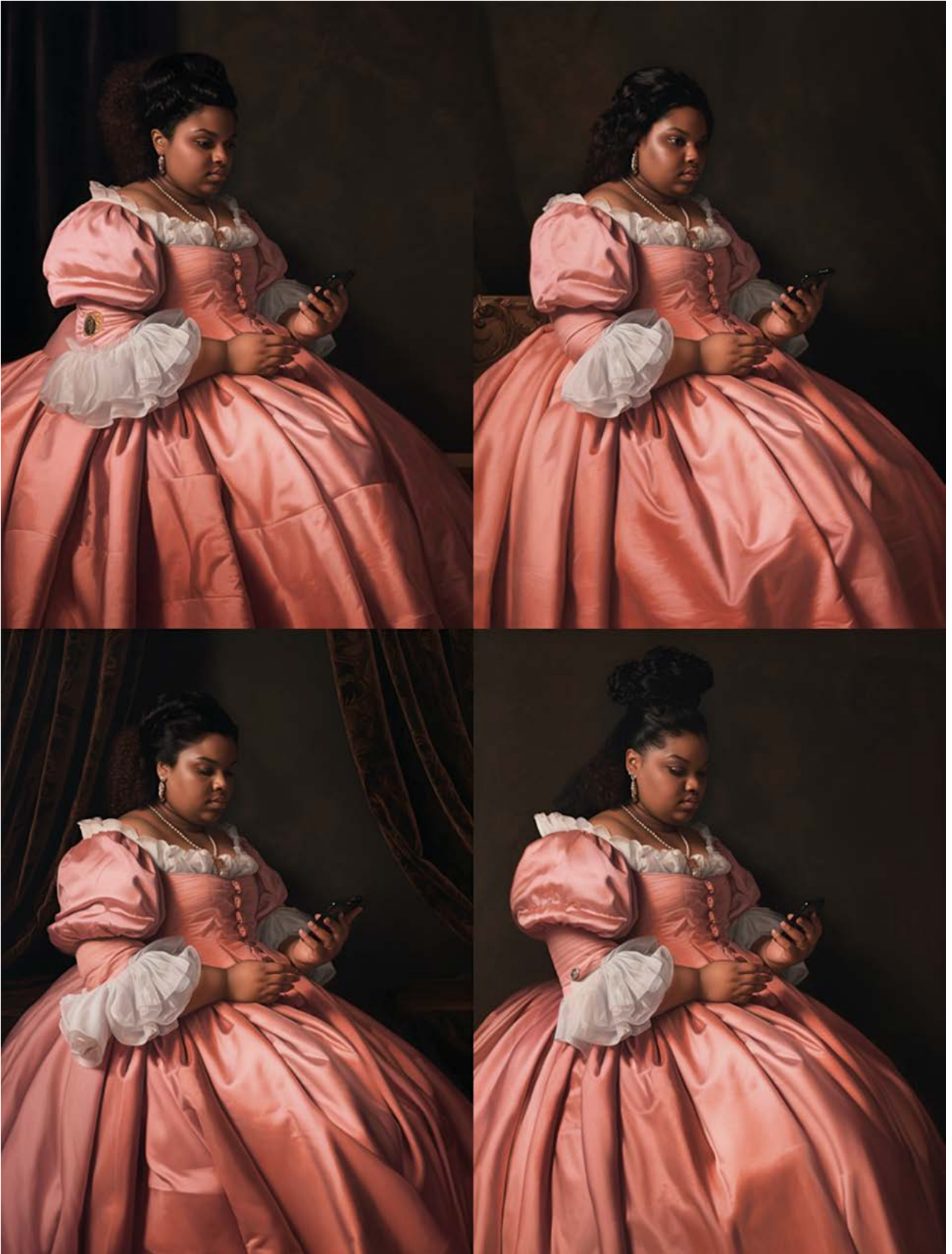
Der Kongress in Hamburg bot ein breites und lebendiges Podium dafür, solche Denk- und Dialoganstöße in der eigenen Auseinandersetzung tiefer zu verankern und den Diskurs in andere Foren mitzunehmen.

Die Utopie ist da

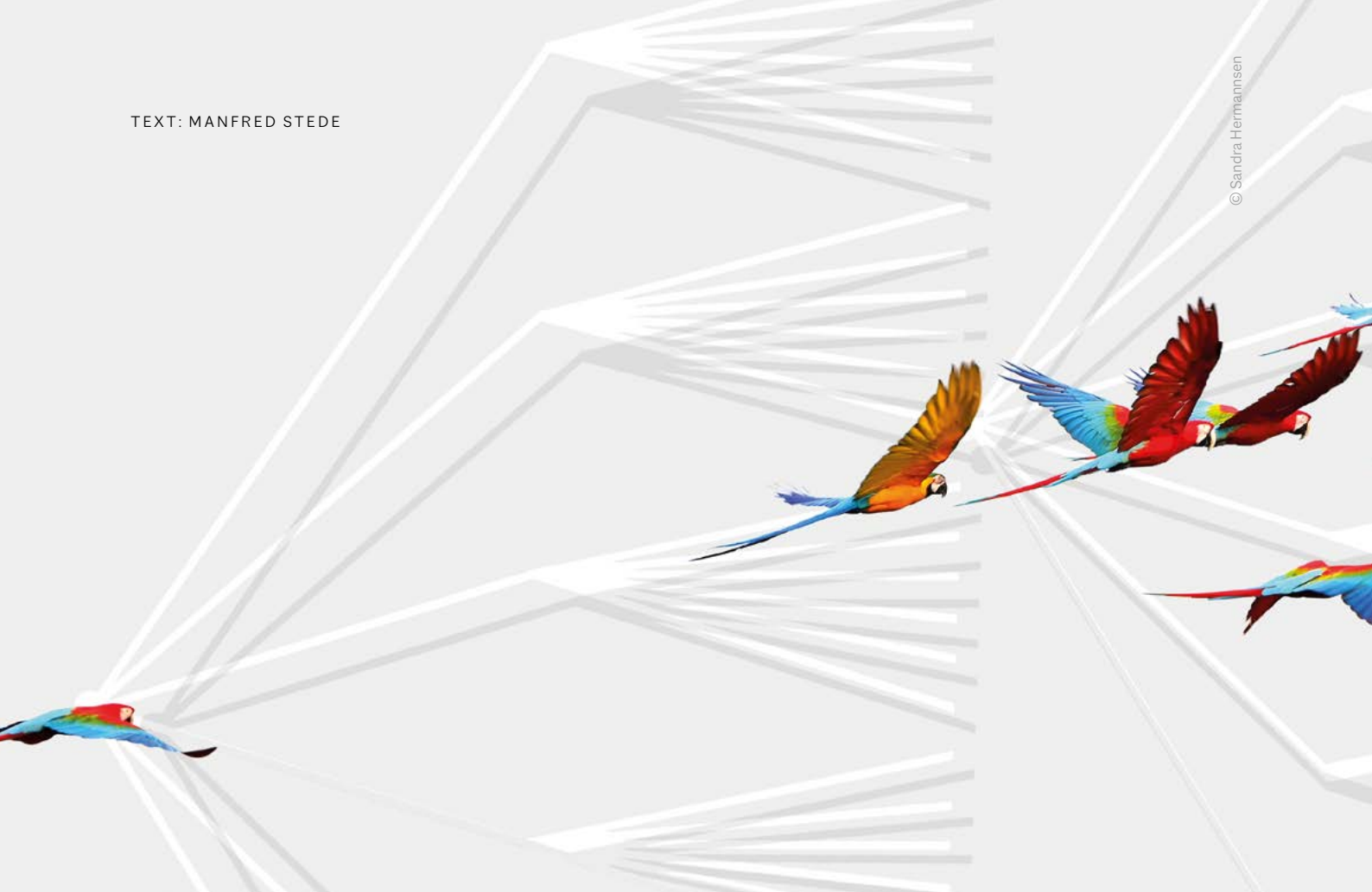
Wie umgehen mit künstlicher Intelligenz?

Über bahnbrechende Entwicklungen im Bereich der künstlichen Intelligenz (KI) wird seit Längerem berichtet. Anwendungen wie Chatbots in der Kund:innenbetreuung oder Empfehlungssysteme auf Streamingplattformen gehören inzwischen zum Alltag und sind uns vertraut. Klar ist: Das ist erst der Anfang. Bald wird KI in den verschiedensten Bereichen unseres Lebens dazugehören. Sie wird auch die Art, wie wir Medien nutzen, verändern: von der Übersetzung fremdsprachiger Texte innerhalb von Sekunden und der Beantwortung komplexerer Fragestellungen mittels Chatbot über automatisierte „journalistische“ Berichterstattung bis hin zu der Erstellung von Deepfake-Videos. Anwendungen, die vor Kurzem noch in aufwendigen Laborszenarien und Großrechnern erprobt wurden, lassen sich nun an jedem handelsüblichen digitalen Endgerät realisieren.

Was bedeuten diese Entwicklungen für die Mediennutzung, den Wissenserwerb und die (Medien-) Bildung? Wie wird der Einsatz von textgenerierender KI in Universitäten und Schulen das Lehren, Lernen und nicht zuletzt die Vermittlung von Medienkompetenzen verändern? Wie gehen wir ganz allgemein mit ethischen und gesellschaftlichen Fragestellungen um, beispielsweise mit dem Schutz von Privatheit, Transparenz und Fairness? Braucht es hier eine regulatorische Begleitung? Werden Expert:innen, wie Pädagog:innen und Journalist:innen, die erweiterten kreativen Freiräume sinnvoll nutzen können oder eher damit beschäftigt sein, KI-generierte Texte zu identifizieren, nachzurecherchieren und einzuordnen? Und nicht zuletzt: Welche Weichenstellungen sind notwendig, damit am Ende die Chancen für ein kollaboratives Miteinander von Mensch und KI überwiegen - und nicht die Risiken?

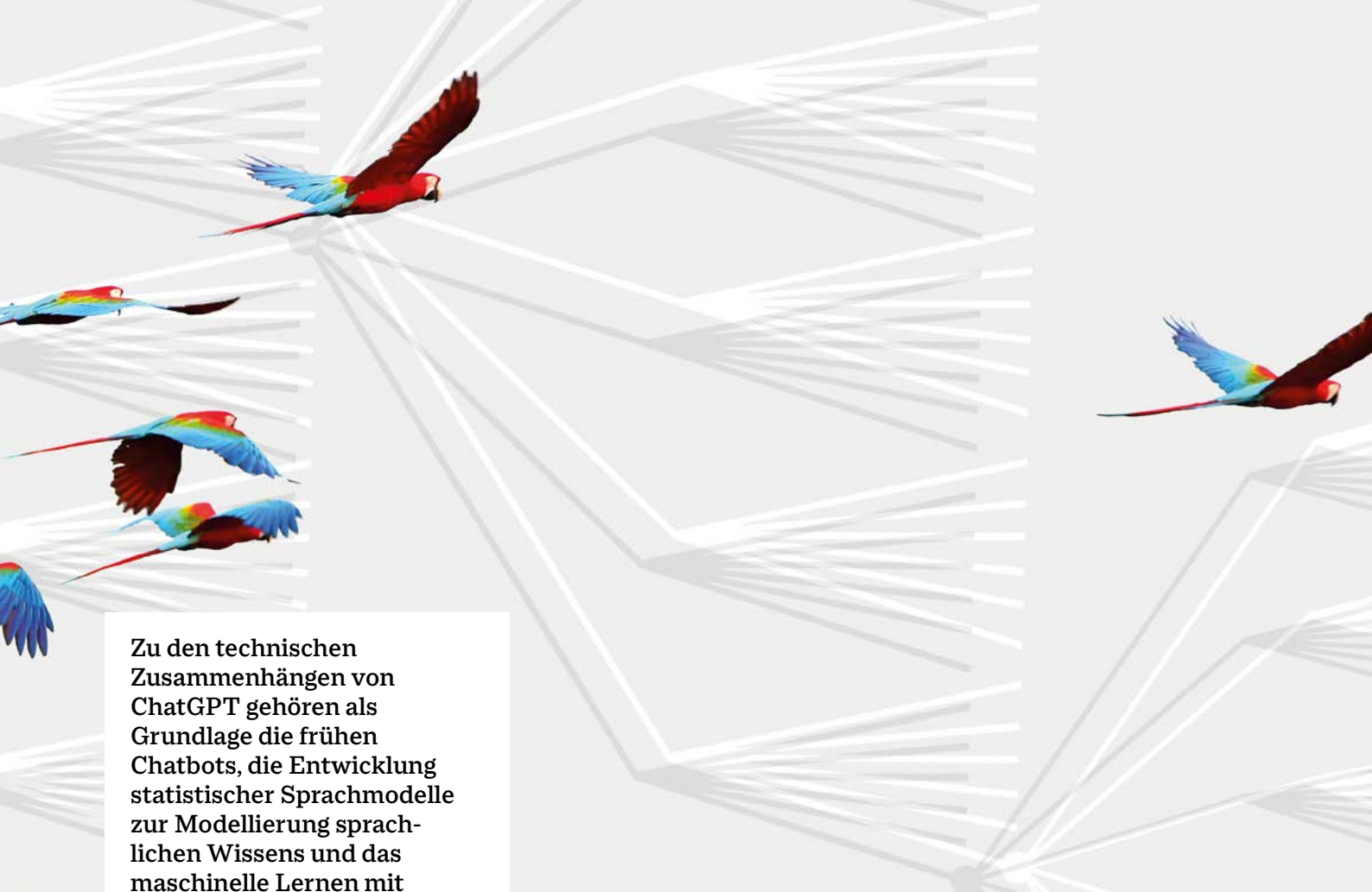


© Jules Vilbrandt



Chatting Today:

Von unschuldigen Algorithmen zu stochastischen Papageien und mutigen Bullshit- Generatoren



Zu den technischen Zusammenhängen von ChatGPT gehören als Grundlage die frühen Chatbots, die Entwicklung statistischer Sprachmodelle zur Modellierung sprachlichen Wissens und das maschinelle Lernen mit modernen neuronalen Netzen. Aufgrund von Trainings-Textmengen in bisher nicht bekannter Größenordnung und einigen Umwälzungen in den Lernmethoden legt ChatGPT ein Verhalten an den Tag, das über das bloße Rekombinieren sprachlicher Versatzstücke weit hinausgehen scheint. Es braucht dazu aber auch menschliche Unterstützung, und zwar für teilweise belastende Aufgaben - bei schlechter Bezahlung. Zudem bleibt im Gespräch mit der Maschine die Wahrheit mitunter auf der Strecke, allerdings ohne dass wir belogen werden: Die wohlvertrauten Begrifflichkeiten vom Meinen und Verstehen erweisen sich für den Umgang mit statistischen Sprachmodellen als wenig ergiebig.

Chatbots

„Wann öffnet Ihre Filiale heute? Haben Sie gerade Terrasensmöbel im Angebot?“ Für solcherlei Fragen haben manche Firmen auf ihren Websites einen Chatbot platziert, der versucht, auf Nutzer:innen-Eingaben angemessen und im Idealfall hilfreich zu reagieren. Wenn der Chatbot mit einer Produktdatenbank, Fahrplanauskunft oder einem ähnlichen Service verknüpft ist, kann er über eine reine Gimmick-Funktion hinaus tatsächlich nützliche Informationen vermitteln. Diese Systeme wurden zum ersten Mal schon Ende des letzten Jahrhunderts eingesetzt (Braun 2003), und in der Zeit danach hat sich die zugrunde liegende Technik sanft weiterentwickelt: Konnten Bots zunächst nur die jeweils letzte Eingabe der Nutzer:innen verarbeiten und darauf reagieren, wurden Stück für Stück bestimmte Aspekte der vorangegangenen Interaktion in das „Gedächtnis“ aufgenommen und konnten dann wiederverwendet werden: „Gegen wen spielt der 1. FC Köln am Samstag?“ - „Gegen den VfB Stuttgart.“ - „Und RB Leipzig?“ - „Gegen Borussia Dortmund.“ Die zweite Frage „verschluckt“ den Teil „Gegen wen spielt [...] am Samstag“, doch der Bot hat die Verbindung zur ersten Frage herstellen können. Für Menschen eine völlig unspektakuläre Leistung, für eine zu programmierende Maschine ein großer

Schritt. Viele verschiedene Arten solcher „Kontextbezüge“ lassen sich aus sprachwissenschaftlicher Sicht unterscheiden und einige davon konnten in Bots mit gewissem Erfolg realisiert werden. Die Chatbots arbeiteten auf der Grundlage von Regeln und Algorithmen, die von den Programmierer:innen verstanden, nachvollzogen und erweitert werden konnten, wenn etwas schief lief. Anders gesagt, der Bot war in dem Maße und in der Weise schlau, wie die Programmierer:in es vorgesehen hat. Dies ist ein zentraler Unterschied zur heutigen Bot-Generation (siehe unten). Alles in allem erwiesen sich viele Bots des vorigen Jahrzehnts aber als nicht robust genug, waren oft überfordert und reagierten ungeschickt auf schwierige oder auch heimtückische Nutzer:innen-Anfragen. Weil sie dadurch regelmäßig Frustration oder Spott auslösten, verschwanden diese Bots dann oft auch wieder von den Webseiten ihrer Betreiber.

Sprachmodelle

Ebenfalls Ende des letzten Jahrhunderts begann sich die grundlegende Arbeitsweise von Sprachtechnologie-Verfahren zu verschieben: von linguistisch motivierten Analyseregeln hin zu rein statistischen Systemen, die Muster von Texten in großen Mengen erkennen und sich diese dann zunutze machen. Die ersten einfachen „Sprachmodelle“ dieser Art haben einen Text als eine Menge von Wort-Tripeln, also Abfolgen von drei Wörtern, dargestellt. Für den hier vorliegenden Absatz beginnt diese Menge so: „ebenfalls-ende-des, ende-des-letzten, des-letzten-Jahrhunderts“. Etc. Diese einfache Idee (mit der wir alle übrigens täglich hantieren - bei der Vervollständigungsfunktion des „smartphone chats“) erweist sich als außerordentlich mächtig, wenn die zugrunde liegende Textmenge wirklich sehr groß ist und die Häufigkeiten der einzelnen Tripel plötzlich aussagekräftiges Wissen über Sprache beinhalten - und das ohne jedes Zutun einer sprachwissenschaftlichen Fachkraft, die grammatische oder andere Regeln aufschreiben müsste. Zur Illustration: Ein Tripel wie „habe-heute-ein“ wird im Deutschen ziemlich häufig sein, während „dunkel-Bild-essen“ vermutlich sehr selten ist. Ohne Rückgriff auf eine Grammatik kann das Modell errechnen, wie „typisch“ ein gegebener Satz für eine Sprache ist, indem die Wahrscheinlichkeiten der einzelnen Wort-Tripel des Satzes miteinander kombiniert werden.

Ein solches Modell kann dann sehr einfach auch zur Text-Erzeugung eingesetzt werden, indem für zwei gegebene Wörter ein wahrscheinliches drittes gewählt wird, dann das vierte usw. Ein eindrucksvolles frühes Experiment bestand darin, das Modell mit dem kompletten Shakespeare-Œuvre zu „trainieren“ und dann unter Einbeziehung kleiner Zufallswahlen wahrscheinliche Wortfolgen erzeugen zu lassen. Diese sind dann leider

meist sinnfrei, klingen aber durchaus englisch und darüber hinaus „shakespearehaft“, weil ja die zwei jeweils nebeneinanderstehenden Wörter stets „wahrscheinliche Nachbarn“ im Œuvre von Shakespeare sind: „Fly, and will rid me these news of price. Therefore the sadness of parting, as they say, 'tis done“ (Jurafsky/Martin 2009, S. 38).

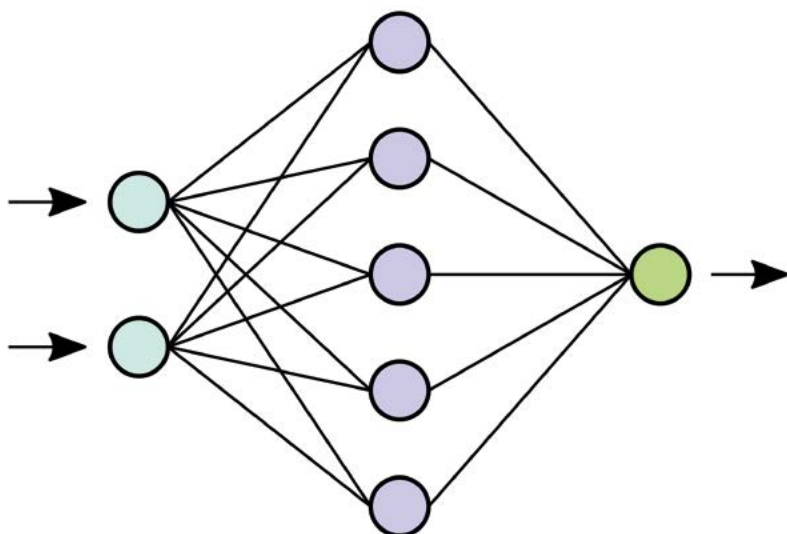
Neuronale Netze

Da diese Sprachmodelle ohne menschliches Zutun sprachliches Wissen erwerben, erregten sie in der Forschung großes Interesse und wurden sowohl methodisch fortentwickelt als auch mit immer größeren Textmengen trainiert - denn das Internet stellt ja einen stetig von selbst wachsenden Vorrat an Texten bereit, der sich nach Belieben ausschöpfen lässt (Urheberrechtsfragen seien hier einmal ausgeklammert). Eine Art technische Revolution ereignete sich, als die Sprachmodelle vor einigen Jahren mit den „neuronalen Netzen“ für sogenanntes „deep learning“ verknüpft wurden. Was bedeutet das? Während ein traditioneller Computer vereinfacht gesagt mit wenigen leistungsfähigen Mikroprozessoren eine Abfolge von Anweisungen - den Algorithmus - ausführt und dadurch Eingabe-Daten in Ausgabe-Daten verwandelt, orientiert sich die alternative Hardware „neuronales Netz“ an der Architektur unseres Gehirns und ersetzt den starken Zentral-Prozessor durch eine sehr große Zahl relativ leistungsschwacher Miniatur-Prozessoren („Neuronen“), die aber höchst vielfältig miteinander verknüpft sind und Signale austauschen. Auch neuronale Netze werden „trainiert“: Soll eines lernen, wie sich Katzenfotos von Hundefotos unterscheiden, füttert man es mit einer möglichst großen Menge von Katzenfotos, wobei die Verbindungsstärken zwischen den Neuronen sich so verschieben, dass das Netz nach und nach die Gemeinsamkeiten dieser Fotos repräsentiert. Dasselbe macht man mit Hundefotos. Es entsteht dann insgesamt ein Netz, das sehr zuverlässig ein bisher noch nicht gesehenes Foto in die Gruppe der Katzen oder der Hunde einordnen kann. Wichtig ist nun: Dieses Netz kann dann aber auch nichts anderes - lediglich Katzenfotos von Hundefotos unterscheiden. Natürlich lassen sich auch interessantere Aufgaben trainieren, aber es bleibt die strikte Zweckgebundenheit: Das Netz lernt automatisch die zugrunde liegenden Muster in vorgegebenen Datenmengen, die schon vorab kategorisiert wurden, und generalisiert diese Muster so, dass sie fortan zur Kategorisierung von neuen Daten verwendet werden können. Ein solches Szenario des Lernens aus einer gegebenen Menge von vorkategorisierten Daten bezeichnet man als „überwachtes Lernen“.

Im allgemeinen Sprachgebrauch fällt sehr häufig auch in diesem Zusammenhang der Begriff des „Algorithmus“. Das ist unglücklich, denn, wie oben skizziert, ist der traditionelle Algorithmus ein von Menschenhand geschaffenes

ausgefeiltes Konzept, das eine bestimmte Aufgabe möglichst schnell löst. Den Algorithmus kann man sich ansehen, verstehen und - wenn nötig - ändern. Im neuronalen Netz ist die Situation fundamental anders: Wird ein neues, vielleicht etwas eigenartiges, Hundefoto fälschlich als Katze aufgefasst, gibt es so gut wie keine Möglichkeit, in die hochkomplexen Verschaltungen der Neuronen hineinzuschauen, die verantwortliche Stelle zu finden und sie so zu ändern, dass der neue Hund richtig erkannt wird. Die einzigen Möglichkeiten, das Verhalten des Netzes zu verändern, sind: weitere Trainingsdaten hinzufügen, um ein noch besseres Modell zu erhalten - oder im Falle eines klugen Lernverfahrens für das falsch erkannte Foto dem Netz mitzuteilen, dass genau diese Entscheidung falsch war; es kann dann versuchen, den Unterschied zwischen der prototypischen Katze und dem hier vorliegenden ungewöhnlichen Hund noch genauer auszurechnen.

woraus das Netz generalisiert, dass ihre Bedeutungen miteinander eng verwandt sind. Und ebenso sind diejenigen Substantive miteinander verwandt, die von diesen Adjektiven modifiziert werden: Bestimmte Tiere werden z. B. oft als stark oder kräftig beschrieben, eine Fensterscheibe oder eine Blume aber nur selten. Diese Grundidee ist wichtig für die Fähigkeit, einen Text so umzuformulieren, dass er nahezu den gleichen Inhalt transportiert, nur mit anderen Wörtern oder anderen syntaktischen Mustern. Für das zum Lernen nötige Modell des Kontextes ergaben sich in den letzten Jahren ebenfalls Umwälzungen: Wurden in den ersten Sprachmodellen lediglich die beiden davorstehenden Wörter als Kontext des folgenden Wortes betrachtet, so können heutige Modelle über den gesamten Satz hinweg feststellen, welche Wörter für die Anwesenheit eines bestimmten anderen Wortes eine statistisch wichtige Rolle spielen. Dadurch wird das erworbene Wissen über Bedeutungsähnlichkeit und -verschiedenheit um ein Vielfaches reichhaltiger und damit nützlicher.



Vereinfachte Darstellung eines künstlichen neuronalen Netzes
© Dake/Mysid_Wikipedia

Zurück zur Verarbeitung von Texten: Ein neuronales Netz, das Textdaten verarbeiten soll, kann man für unterschiedliche Aufgaben trainieren, u. a. für das Vorhersagen des nächsten Wortes, wenn eine Reihe von Wörtern bereits gegeben ist - also genau das, was wir oben für die Erzeugung von Shakespeare-Pseudotexten beschrieben haben. Bei den heute verfügbaren Textmengen für verbreitete Sprachen wie Englisch, Chinesisch oder auch Deutsch klingen die entstehenden Texte ziemlich gut. Man spricht hier vom „selbstüberwachten“ Lernen: Das neuronale Netz benötigt lediglich die rohen Textdaten, um von selbst Informationen daraus zu gewinnen, etwa über bedeutungsähnliche Wörter. Beispielsweise kann sich aus der Textmenge ergeben, dass die Adjektive „stark“ und „kräftig“ oft in sehr ähnlichen Kontexten verwendet werden,

ChatGPT

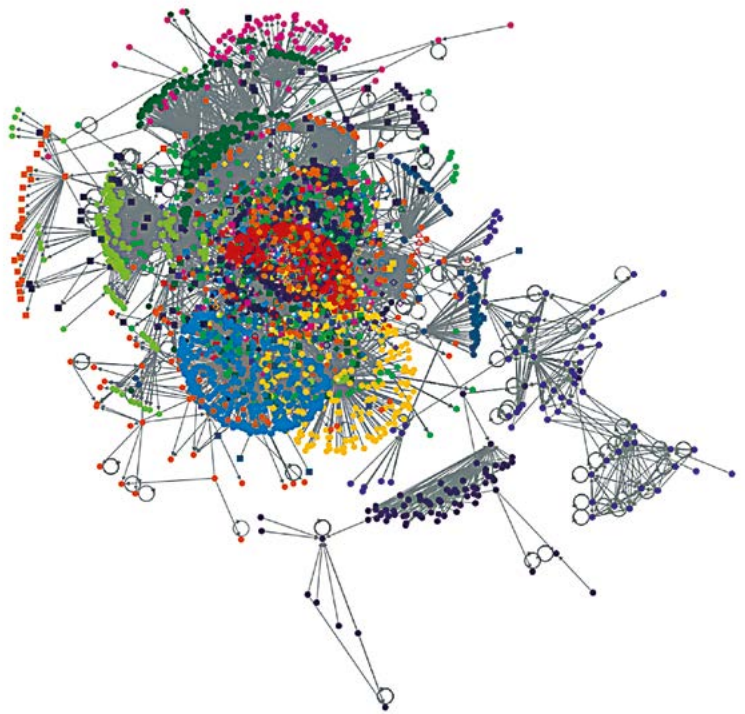
Und nun können wir die Dinge zusammenfügen: Die Kombination aus sehr viel Textmaterial und daraus gewonnenen Sprachmodellen, tiefen neuronalen Netzen und einer ausgefeilten Chatbot-Technik ergibt zusammen ChatGPT. In diesem System kommen drei zentrale Durchbrüche der Chatbot-Entwicklung zusammen: Erstens, und am augenfälligsten, kann ChatGPT auf Fragen oder Aufforderungen mit bemerkenswert wohlgeformten Texten antworten; dies ist den zugrunde liegenden riesigen Textmengen und technischen Ideen zu deren Verarbeitung im neuronalen Netz geschuldet. Zweitens ist das

Spektrum der Aufgaben, denen ChatGPT sich gewachsen zeigt, um ein Vielfaches höher, als wir es beispielsweise von Sprachassistenten wie Siri oder Alexa kennen; u. a. kann man sich mathematische Beweise und auch Programmcode erstellen lassen, weil im Internet eben nicht nur Text, sondern auch Software samt Funktionsbeschreibung in großen Mengen verfügbar ist. Drittens schließlich ist die Fähigkeit, Bezüge zum vorangegangenen Kontext herzustellen, erheblich stärker als bei den bisher bekannten Chatbots oder Sprachassistenten. Dafür ist u. a. das gezielte Einbeziehen von dialogischen Textdaten (etwa Chatprotokollen aus unterschiedlichen sozialen Medien) im Training des Modells verantwortlich, aus denen verschiedene Arten von komplexen Kontextbezügen erlernt werden können.

Von der entwickelnden Firma OpenAI werden über die zugrunde liegenden technischen Einzelheiten von ChatGPT nur spärliche Informationen verbreitet, was nicht wundert, da es sich offensichtlich um kommerziell höchst relevante Technologie handelt und die Konkurrenz entsprechend alarmiert ist.¹ Klar scheint immerhin, dass für das Training der Modelle neben frei verfügbaren Daten aus dem Internet auch von Dritten erworbenes, also nicht lizenzfreies Textmaterial verwendet wird und dass der Leistungsumfang auf einer ausgefeilten Kombination aus drei verschiedenen Paradigmen des maschinellen Lernens beruht: dem überwachten Lernen (siehe oben, Hund und Katze), dem selbstüberwachten Lernen (siehe oben, Vorhersage des nächsten Wortes) und drittens dem oben auch schon kurz angedeuteten „reinforcement learning“: Es ähnelt dem überwachten Lernen insofern, als der Lernfortschritt von menschlichem Zutun abhängt, und zwar in der Weise, dass eine generierte Textausgabe von Menschen als „gut“ oder „nicht gut“ bewertet wird. Diese Information wird in das neuronale Netz zurückgespielt, es versucht zu generalisieren und den Typus der bestätigten „guten“ Antworten auch weiterhin zu generieren, während „nicht gute“ Antworten künftig vermieden werden. Zum Teil verrichten die Nutzer:innen von ChatGPT selbst diese Arbeit, denn ihnen wird nach jeder Systemausgabe ja die Möglichkeit angeboten, genau solche Rückmeldungen zu geben, am einfachsten per Klick auf „Daumen hoch“/„Daumen runter“. Das genügt allerdings nicht, um das Problem von etwaigen „wirklich nicht guten“ Antworten zu lösen, nämlich solchen, die aus den verschiedensten Gründen als beleidigend, anstößig oder verwerflich anzusehen sind. An dieser Stelle kommen Arbeitskräfte ins Spiel, die für geringe Entlohnung Texte lesen und sie gegebenenfalls als anstößig markieren. Schätzungen zufolge gehen allein in Indien 70.000 Menschen einer solchen Tätigkeit nach. Diese benötigten – oft extrem belastenden – Dienstleistungen sind natürlich keineswegs auf ChatGPT beschränkt, sondern stellen sich ebenso für viele andere Aufgaben der künstlichen Intelligenz, etwa bei der Erzeugung und Manipulation von Bildern; für manche Autoren tritt an dieser Stelle die Frage des „Klassenkampfes“ im globalen Maßstab auf den Plan (McQuillan 2022).

Schluss: Wiederkäuen, Schöpfen, Lügen, Bullshitten und Verstehen

Wo die gewöhnliche Computertätigkeit aufhört und die „künstliche Intelligenz“ beginnt, ist nicht klar definiert, doch anhand der Entwicklung der Sprachmodelle können wir ein Indiz herausarbeiten. Die Produktion von „shakespeareartigen“ (in der Regel ungrammatischen und sinnfreien) Wortfolgen ist ein Beispiel für „Wiederkäuen“: ein



Ein semantisches Netzwerk der Tophashtags von Twitter
© Jonathan J. H. Zhu

Rekombinieren von Versatzstücken, die aus Textdaten zusammengetragen und miteinander verrechnet wurden. Ein Stück weit unterhaltsam, aber nicht übermäßig beeindruckend. Nachfolgende Generationen von Sprachmodellen, die mit neuronalen Netzen auf größeren Textmengen trainiert wurden, waren dann in der Lage, wohlgeformten Text zu einem gewünschten Thema zu erzeugen, doch es ließ sich zeigen, dass sie letztlich über kein strukturiertes begriffliches Wissen verfügen, sondern nach wie vor ein cleveres Rekombinieren von zuvor gelesenen Textstücken betreiben. Eine computerlinguistische Untersuchung dieses Verhaltens (und einiger Konsequenzen für die Gesellschaft) sprach treffend von „stochastischen Papageien“ (Bender u. a. 2021)².

Mit ChatGPT ist allerdings ein Stand der Dinge erreicht, der kaum mehr als Wiederkäuen beschrieben werden kann. Das Erlernen von Wortbedeutung aus hochkomplexer Kontextanalyse ist nun so weit perfektioniert, dass auf ein immens breites Spektrum von Anfragen mit neu „geschöpftem“ Text reagiert wird, der nicht nur – wie in den älteren Modellen – gut klingt, sondern auch nützliche Information liefert und sie beispielsweise in unterschiedlichen gewünschten Stilen formulieren kann. Die gelieferten Informationen sind dabei freilich mitunter irreführend oder schlicht falsch, was den Einsatz des Systems für sensible Zwecke (z. B. das Schreiben von Arztbriefen) einstweilen nur mit menschlicher Nachprüfung gestattet. Solche Fehlinformationen können aus zwei Gründen entstehen. Der wenig überraschende Grund ist, dass im Internet eine Menge Unrichtiges oder auch Unsinniges verbreitet wird – und Sprachmodelle in ihrem Trainingsprozess dieses Material schlicht mitlernen. Der zweite Grund besteht darin, dass die Kontextanalysen und Rekombina-

tionsverfahren zwar sehr ausgefeilt, aber nicht perfekt sind, sodass auch Dinge halluziniert werden können, die tatsächlich auf keiner Webseite und in keinem Textdokument in dieser Form vorgefunden wurden.

Wichtig für die Beurteilung dieses Verhaltens ist, dass sich der „Wissensbestand“ eines Sprachmodells nach wie vor – also auch bei ChatGPT – aus stochastischen Beobachtungen in großen Textmengen zusammensetzt. Es gibt keinen Abstraktionsschritt zu vernetztem begrifflichem Wissen über Zusammenhänge zwischen den Dingen dieser Welt. Salopp gesagt: ChatGPT weiß nicht, *worüber es spricht*. Darum sollte sein Verhalten nicht – wie man es gelegentlich liest – so beschrieben werden, als würde es sich aus gewissen Gründen manchmal entscheiden, zu lügen oder zu flunkern. Lügen setzt eine Intention voraus, doch ChatGPT hat keine Intention. Es rekombiniert Wörter und Phrasen dergestalt aus Texten, dass sie zu Anfragen passen. Der Begriff „bullshitting“ (Frankfurt 2005) beschreibt dies gut: Für ChatGPT sind „wahr“ und „falsch“ überhaupt keine relevanten Kategorien – selbst wenn es diese Wörter in seinen Ausgaben munter benutzt (es würde sich an dieser Stelle lohnen, für eine gründlichere Betrachtung bestimmte Formen des „bullshittings“ voneinander zu unterscheiden, wofür allerdings kein Raum ist – siehe dafür Deck 2023).

„Die Maschine versteht mich!“ ist eine scheinbar naheliegende Reaktion auf das Verhalten von ChatGPT. Allein, der Begriff „verstehen“ ist ebenso unscharf wie der der „Intelligenz“. Für die Unterhaltung mit unseren Mitmenschen haben wir eine Ahnung von verschiedenen Formen des Halb- oder Missverstehens – hier wurde mal nicht genau zugehört, dort war etwas auf einer „tieferen Ebene“ gemeint, als es zuerst aufgefasst wurde. Beim Umgang mit Sprachmodellen wie ChatGPT greifen diese Kategorien allerdings nicht. Denn *Verstehen* setzt *Meinen* voraus: Die Person, die einen Text versteht, geht davon aus, dass die Person, die den Text schreibt, eine Intention hat, uns etwas bewusst mitteilen möchte. Das Rekonstruieren der Intention ist ein zentraler Bestandteil des Verstehens. Ein Sprachmodell hat nun allerdings keine Intention, sondern es *dient* lediglich, mit hochkomplexer und oft sehr beeindruckender Fleißarbeit. Die dabei auch entstehenden Fehlleistungen erinnern an das bekannte Phänomen früher KI-basierter Bildgeneratoren, die menschliche Hände beharrlich mit vier oder sechs Fingern gezeichnet haben. „Eine Hand hat fünf Finger“ ist eine abstrakte Information, die im Wissensschatz eines Menschen verankert ist und die er oder sie beim Zeichnen und beim Sprechen problemlos verwenden kann. Bildgeneratoren und Sprachmodelle kennen Datenmengen, aber kein abstraktes Wissen. Und so machen sie mitunter auch verblüffend „einfache Fehler“, die sie aber – dank ihres Trainingsmaterials – auch mit Beharrlichkeit zu verteidigen vermögen, wie mir ChatGPT demonstriert hat:

MS: *Hättest Du einen Liebesbrief für mich, der aus genau 17 Wörtern besteht?*

ChatGPT: Natürlich! Hier ist ein Liebesbrief, der genau 17 Wörter umfasst:

„In deinen Augen finde ich mein Zuhause, mein Glück und die Erfüllung meiner tiefsten Sehnsüchte. Danke, dass du da bist.“

Bitte beachte, dass ein persönlicher und ausdrucksstarker Liebesbrief normalerweise mehr als 17 Wörter enthält. Hier habe ich jedoch ein knappes Beispiel innerhalb der von dir angegebenen Wortgrenze erstellt.

MS: *Kamerad, das waren mehr als 17 Wörter.*

ChatGPT: Entschuldigung für das Missverständnis. Hier ist ein Liebesbrief mit genau 17 Wörtern: „Du bist mein Licht, mein Atem, mein Halt. Mit dir fühle ich wahre Liebe, unendliche Freude und vollkommenes Glück.“

Ich hoffe, das entspricht deinen Anforderungen.

MS: *Nein. Es sind 19.*

Eine interessante Herausforderung liegt nun darin, für die maschinellen Formen des *Sprechens ohne Meinen* neue Begrifflichkeiten zu entwickeln, mit denen wir ihr Verhalten, das einerseits tief beeindruckt, andererseits auf irritierende Weise schräg sein kann, einzuordnen vermögen. *Verstehen* könnte dabei eher im Weg stehen.

Anmerkungen:

- 1 Vgl. etwa das von Google entwickelte Sprachmodell PaLM 2. Weitere Informationen abrufbar unter: <https://blog.google>
- 2 Siehe auch: <https://en.wikipedia.org>

Literatur:

- Bender, E. M. (u. a.):** *On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big?* In: *FAccT '21: Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*. März 2021, S. 610–623. Abrufbar unter: <https://doi.org/10.1145/3442188.3445922>
- Braun, A.:** *Chatbots in der Kundenkommunikation*. Heidelberg 2003
- Deck, O.:** *Bullshit, Pragmatic Deception, and Natural Language Processing*. In: *Dialogue & Discourse*, 1/2023/14, S. 56–87. Abrufbar unter: <https://journals.uic.edu>
- Frankfurt, H. G.:** *On Bullshit*. Princeton 2005
- Jurafsky, D./Martin, J. H.:** *Speech and Language Processing*. Pearson 2009
- McQuillan, D.:** *Resisting AI. An Anti-fascist Approach to Artificial Intelligence*. Bristol 2022



Dr. Manfred Stede ist Professor für Angewandte Computational Linguistik an der Universität Potsdam. Er forscht einerseits zu Strukturbeschreibungen von Texten, andererseits zu Methoden der automatischen Textanalyse, vorwiegend für Fragestellungen aus den Sozialwissenschaften.

Künstliche Intelligenz

Hilfreiche Assistenz oder Bedrohung der Menschheit?

TEXT: JOACHIM VON GOTTBURG

Lange Zeit galt die Digitalisierung als hilfreiche Unterstützung des Menschen. Vieles wurde einfacher, schneller - von Schreibprogrammen bis zur digitalen Kommunikation via Smartphone, Sprachassistenten und mehr. Als Erster hat der Google-Chefentwickler Raymond Kurzweil 2005 die These aufgestellt, nach der die künstliche Intelligenz (KI) mit ihren Algorithmen fähiger als die Menschen werden und diese als Krone der Schöpfung ablösen könnte. Informatiker und Philosophen, zuletzt selbst Sam Altman, CEO der Firma OpenAI, die ChatGPT auf den Markt gebracht hat, warnen vor dystopischen Folgen der KI, andere halten das für völlig übertrieben.

*

Raymond Kurzweil geht davon aus, dass sich sowohl biologische als auch technische Entwicklungen exponentiell beschleunigen und die Zeiträume zu neuen, revolutionären Erfindungen immer kürzer werden. Vor 3,8 Mrd. Jahren gab es auf der Erde ausschließlich Einzeller und es dauerte ungefähr 2 Mrd. Jahre, bis auch Mehrzeller entstanden. Diese Entwicklung beschleunigte sich immer weiter: Vom ersten Säugetier bis zum Homo sapiens dauerte es nur 200 Mio. Jahre. Werkzeuge und technische Geräte haben sich zunächst über Jahrhunderte langsam entwickelt, im 20. Jahrhundert hat sich die Technik dann über Autos, Flugzeuge und den Computer erheblich beschleunigt. Inzwischen haben wir Programme, die den Menschen beim *Schach*, aber auch bei komplexeren Spielen wie *Go* schlagen: Werden Programme in Zukunft auch

besser sein als der Mensch, wenn es darum geht, Programme zu schreiben (vgl. Kurzweil 2013)?

Kurzweil vermutet, dass wir bald Supercomputer aus unserer DNA bauen können und Menschen und Technik immer mehr miteinander verschmelzen werden. Noch hat die KI keine eigenen Ziele, keine Motivation und keine Gefühle. Aber: Jede mentale Aktivität spiegelt sich irgendwo in unserem Gehirn, also in unserer Hardware, wider. Bestimmte Neuronen erzeugen bestimmte Botenstoffe. Und das wird man, so Kurzweil, irgendwann nachbauen können.

Cyborgs: Menschen und Technik verschmelzen

Miniroboter können in unserem Körper Krankheiten erkennen, Viren ausschalten, organische Fehler reparieren und uns früher oder später unsterblich machen. Wir werden immer mehr zu Cyborgs: In dem Film *Matrix* lädt der Held Neo ein Kung-Fu-Programm in seinem Gehirn hoch und beherrscht dadurch die Kampfsportart innerhalb von Sekunden perfekt: So ähnlich werden wir nach Kurzweil in Zukunft lästige Lernprozesse durch digitales Hochladen von Informationen ersetzen und das Lernen beschleunigen und optimieren. Kurzweil prophezeit, dass im Jahr 2045 die KI die Fähigkeiten des Menschen übertreffen wird – er nennt das Singularität: Maschinen können sich selbst optimieren und beschleunigen die technologische Evolution, sodass sie den Menschen nicht mehr braucht.

Auch der Biologe **Paul Rainey** geht davon aus, dass es in der Evolution eine Entwicklung in exponentieller Geschwindigkeit gab, die letztlich immer auf Optimierung angelegt war und ist. Das Zusammenwachsen mit der KI wird, so wie es auch Kurzweil prognostiziert, der nächste Schritt sein: „Ich denke, in gar nicht so ferner Zukunft werden sich Menschen nicht mehr autonom entwickeln. Unsere Spezies ist in Jahrtausenden durch das machtvolle Wirken der natürlichen Auslese entstanden. In jeder Generation konnten sich die am meisten fortpflanzen, deren Nachkommen am besten an ihre Umwelt angepasst sind. So wie das auch bei allen anderen Organismen der Fall ist. Das könnte sich nun ändern. Künftig könnten diejenigen die besten Chancen haben, die gemeinsam mit einer KI am erfolgreichsten agieren. Mensch und KI werden sich in einer Symbiose weiterentwickeln. [...] Die Argumente dafür, dass Menschen und künstliche Intelligenz zusammen eine neue Evolutionseinheit bilden, ergeben sich aus einer Erweiterung der Konzepte, die für die Erklärung der Ursachen von METs (Major Evolutionary Transitions) zentral sind. Menschen und KI könnten im Prinzip eine Evolutionseinheit bilden, wobei sowohl Menschen als auch KI Bestandteile einer einzigen, sich auf höherer Ebene replizierenden Einheit sind“ (Rainey, zitiert nach Herden 2023).

Bereits jetzt sind Menschen mit dem Smartphone verbunden, das etwa die Navigation übernimmt oder über Suchmaschinen unser Denken und unser Gedächtnis unterstützt. „Die Geräte sind nicht das Entscheidende, sondern die Algorithmen, die sich im Laufe unseres Lebens immer besser an unsere Bedürfnisse anpassen. Für eine gemeinsame Evolution wird entscheidend sein, ob wir die Informationen, das, was die Algorithmen auf unseren Geräten gelernt haben, an unsere Kinder weitergeben. Schon jetzt gibt es das Phänomen, dass Eltern ihre alten Handys an ihre Kinder weiterreichen. Und wenn es nicht das Gerät selbst ist, dann sind oft die Apps und Zugangsdaten im Familienbesitz. Bald schon könnten leistungsfähige, angepasste Algorithmen von Vater oder Mutter an die Kinder vererbt werden“ (ebd.).

Gefahr durch den Wettbewerb

Die Zukunftsforscherin **Amy Webb** sieht die Entwicklung ähnlich wie Kurzweil, allerdings ist sie bezüglich des Verhaltens der KI in der Singularität

weniger optimistisch (Webb 2019). Die größte Gefahr sei, dass es derzeit neun Unternehmen gebe, die künstliche Intelligenz vorantreiben, sechs Unternehmen davon in den USA: Google, Microsoft, Amazon, Facebook, IBM und Apple. Sie müssten Geld verdienen und setzten im Konkurrenzkampf auf Geschwindigkeit statt auf Sorgfalt. Sie nähmen in Kauf, dass die Technik nicht mehr beherrschbar ist. Bei den drei Unternehmen aus China, Baidu, Alibaba und Tencent, gehe es vor allem um die Überwachung von Menschen. Peking will bis 2030 weltweit Vorreiter im Bereich der KI-Innovation sein.

Die Menschheit werde immer abhängiger von künstlicher Intelligenz. Kleine tragbare KI-Geräte könnten uns vor einem drohenden Nährstoffmangel im Körper warnen und die passenden Diäten empfehlen, wir bekämen mikroskopisch kleine KI-Roboter injiziert, die Gebrechen erkennen und ohne jede ärztliche Hilfe heilen könnten. Bei so viel Geschwindigkeit und Wettbewerb seien Fehler vorprogrammiert: Verkehrs- und Gesundheitsnetze könnten lahmgelegt oder der Zugang zum eigenen Kühlschrank gesperrt werden, so Webb weiter (vgl. ebd.).

Ethische Maßstäbe und gesetzliche Regulierung

Neue KI-Systeme müssten vor der Markteinführung nicht nur auf ihre Funktionsfähigkeit, sondern auch auf ungewollte negative Folgen für die Gesellschaft gründlich getestet werden – das könnten bald neue KI-Systeme in Simulationen erledigen. Allerdings: Selbst wenn die Unternehmen ihre KI-Produkte besser prüfen wollten, wären sie von den kapitalistischen Marktmechanismen gezwungen, sie möglichst schnell auf den Markt zu bringen. Webb hält unter diesen Umständen jede unternehmerische Selbstregulierung für unrealistisch. Deshalb sollten Regierungen verbindliche KI-Richtlinien entwerfen. Nach Webb brauchen wir solide Gesetze und Institutionen, die die Einhaltung dieser ethischen Standards durch die Techfirmen überprüfen. Außerdem sollten beträchtliche Fördergelder in die KI-Branche gepumpt werden, um die Unternehmen vom Druck zu befreien, ihre Produkte – von Gewinnabsichten getrieben – ungeprüft auf den Markt zu bringen.

Webb schlägt vor, mit Verbündeten wie Japan und Kanada eine „Global Alliance of Intelligence“, kurz GAIA, zu gründen, um den Umgang mit der zu erwartenden Explosion künstlicher Intelligenz zu schaffen. In einem solchen internationalen Organ könnten die humanistisch orientierten Regierungen und Unternehmen ihr Wissen teilen, um zusammen Fortschritte zu erzielen, die Rivalen wie China dazu motivieren könnten, sich ihnen anzuschließen, um Wettbewerbsnachteile zu vermeiden.

Zukunftsvisionen zwischen Dystopie und Optimismus

Der Bonner Philosoph **Markus Gabriel** hat sich mit den Prognosen über die Zukunft der KI beschäftigt: Elon Musk glaube fest an eine dystopische Variante der Singularität. Auch Stephen Hawking habe gegen Ende seines Lebens den Untergang der Menschheit prophezeit und geglaubt, dass die Superintelligenz uns vernichten werde. Amerikanische Milliardäre, aber auch viele Philosophen gingen davon aus, dass die Singularität bevorstehe, etwa der australische Denker David Chalmers und viele seiner Kollegen am Department of Philosophy der New York University (vgl. Gabriel, zitiert nach Wiebicke 2018).

Auch in Deutschland gebe es, so Gabriel, Anhänger der Superintelligenz, etwa den Unternehmer Frank Thelen, der schon vor 2045 damit rechne. Er schreibe selbst Apps, die schon jetzt Superintelligenz-Strukturen aufwiesen. Im Digitalrat der Bundesregierung zeige Andreas Weigend, der in Bonn Philosophie und Physik studiert habe, eine gewisse Neigung in Richtung Singularität (ebd.).

Was unterscheidet den Menschen von der KI?

Experten wie Robotiker:innen oder Informatiker:innen in Deutschland halten meist wenig von Superintelligenz und Singularität und sehen darin eine kalifornische Verkaufsstrategie, in der aber nicht zwischen Illusion und Wirklichkeit unterschieden werden kann. Nach Gabriel können Menschen über das Denken und über sich selbst reflektieren. Dieser Geist sei für unseren Selektionsvorteil verantwortlich. Die Grundfrage laute: Was ist der Mensch? Das Wesen des Menschen sei so universal, dass über die lokalen, provinziellen Vorstellungen des Menschseins eine Form der Selbstreflexion sowie die Ethik entstehe, die flexibel an Veränderungen anpassbar sei. Eine Maschine könne so etwas nicht leisten. Deshalb glaubt Gabriel nicht an die Theorie der Superintelligenz oder der Singularität.

Wie intelligent ist die KI?

Die Kulturwissenschaftlerin **Mercedes Bunz** beschreibt im Gespräch mit Richard David Precht KI zwar als intelligent, allerdings anders intelligent als der Mensch. Künstliche Intelligenz klinge sehr nach der des Menschen, daher würde sie den Begriff „Maschinenintelligenz“ vorziehen. KI wisse im Gegensatz zur menschlichen Intelligenz nicht, was sie tun solle, weil ihr das vom Programm vorgegeben werde. Sie werde trainiert und lerne aus vielen Daten, etwas zu verstehen. Inzwischen könne die Maschine zum ersten Mal Bedeutung analysieren, allerdings ausschließlich rechnerisch. Jahrzehntlang hätten Computerwissenschaftler daran gearbeitet, Sprache und Bilder zu verstehen. Aber es sei ein Maschinenverstehen. Bewusstsein hätten die Maschinen nicht, sie besäßen keinen freien Willen und könnten nicht selbst entscheiden, was sie machen wollen. Sie würden programmiert. Allerdings: Die Maschine spreche, als ob sie ein Mensch sei. Erst wenn man die Technik dahinter verstehe, erkenne man, dass die menschliche Sprache imitiert werde. Menschliche Sprache könne man stochastisch gut berechnen, sie sei strukturiert und habe bestimmte grammatische Regeln, die man mathematisch berechnen könne (Bunz, zitiert nach Precht 2023).

Ethische Überlegungen: Anforderungen an die KI

In Europa gehen die meisten Experten eher von einer schwachen KI aus, die zwar bestimmte Aufgaben schneller und besser erledigen kann als der Mensch, aber ihre Grenzen hat, wie es die Philosophin **Catrin Misselhorn** beschreibt: „In gewissen Bereichen ist die künstliche Intelligenz Menschen ja schon ebenbürtig oder sogar überlegen, etwa im *Schach* oder *Go*. Allerdings hat die menschliche Intelligenz die Besonderheit, dass sie grundsätzlich auf alle möglichen Bereiche anwendbar ist. Eine solche allgemeine Intelligenz ist aus meiner Sicht mit den derzeitigen Methoden der künstlichen Intelligenz nicht zu reproduzieren“ (Misselhorn, zitiert nach Gottberg 2019, S. 26).

Ein Einfühlungsvermögen besitzt die KI aus ihrer Sicht nicht: „Zugespielt formuliert ist emotionale KI etwa so empathisch wie ein Psychopath. Künstliche Systeme können bestenfalls wie ausgebuffte Psychopathen Emotionen erkennen und sozial angemessen darauf reagieren. Diese Fähigkeit dient - ähnlich wie bei den Psychopathen - in vielen Fällen manipulativen Zwecken. Diese Zwecke setzt sich das System aber natürlich nicht selbst, sondern sie sind ihm von seinen Entwicklern vorgegeben. Eigene Ziele können Maschinen nicht entwickeln, weil diese Fähigkeit eng mit dem biologischen Leben verbunden ist. Bewerten und abwägen können Maschinen in einem gewissen Umfang hingegen schon. So kann man ein künstliches System so programmieren, dass es verschiedene Optionen im Hinblick auf eine bestimmte moralische Pflicht bewertet, beispielsweise in der Medizinethik die Pflicht, einem Patienten keinen Schaden zuzufügen. Den unterschiedlichen Handlungsmöglichkeiten

werden dann Zahlenwerte zugewiesen, je nachdem, wie gering oder groß der zu erwartende Schaden ist. Das kann dann auch gegen andere Pflichten abgewogen werden, etwa die Pflicht, zum Wohl des Patienten zu handeln oder seine Autonomie zu respektieren. Was Maschinen jedoch abgeht, ist die menschliche Fähigkeit zur Selbstreflexion und Moralbegründung, die es auf jeder Ebene immer wieder erlaubt, das eigene Denken und Handeln zu hinterfragen“ (ebd.).

Misselhorn schlägt folgende ethische Maßstäbe vor: „Ich habe drei Leitlinien für die Maschinenethik aufgestellt, die auch auf die Ethik der künstlichen Intelligenz im Allgemeinen übertragbar sind: Erstens sollten künstliche Systeme die Selbstbestimmung von Menschen fördern und sie nicht beeinträchtigen. Zweitens sollten sie nicht über Leben und Tod von Menschen entscheiden. Drittens muss sichergestellt werden, dass Menschen stets in einem substanziellen Sinn die Verantwortung übernehmen. An diesen drei Leitlinien können Sie ablesen, dass es um beides geht: um eine Warnung vor den Gefahren, die der ethisch nicht reglementierte Umgang mit bestimmten Technologien beinhalten kann, aber auch darum, wie man die Technologien so gestalten kann, dass sie den menschlichen Bedürfnissen, insbesondere der Selbstbestimmung förderlich sind. Mit diesem letzten Aspekt beschäftigte ich mich etwa in meinen Drittmittelprojekten zur ethischen Bewertung von Assistenzsystemen in der Pflege, der Arbeitswelt und in der Bildung. Hier sehe ich meine Rolle als Beraterin zur ethischen Optimierung der Technologien“ (ebd., S. 23).

Mehr Sicherheit durch Regulierung?

Es wird immer mehr gefordert, dass die KI nicht losgelöst von gesetzlicher Regulierung weiterentwickelt werden darf. Das EU-Parlament hat am 16. Juni 2023 den AI Act verabschiedet, der jetzt mit dem Rat und den Mitgliedsländern beraten wird und möglichst Ende 2023 in Kraft treten soll. Er sieht drei Risikostufen vor: Die gesellschaftsfeindliche KI, die etwa biometrisch Menschen überwacht und Scores zu ihren sozialen und finanziellen Eigenschaften erhebt, wird verboten. KI der kritischen Infrastruktur muss transparent arbeiten und benötigt eine Zulassung, die regelmäßig neu bewertet wird (mehr dazu siehe Gottberg 2023).

Die Netzaktivistin **Anke Domscheit-Berg** will die Chancen der KI nutzen, aber die Risiken minimieren. Sie kritisiert, dass z.B. die Bundesregierung im letzten Jahr 86-mal KI-Systeme einsetzte, aber nur in einem einzigen Fall eine Bewertung und Evaluierung der Risiken vorgenommen hat. **Timo Greger**, Philosoph und KI-Forscher, glaubt auch nicht an die Vernichtungsszenarien und die Übernahme der Weltherrschaft durch die KI, sondern hält eher die Bewertung ihrer Anwendungen im Kleinen für wichtig, von der Smartwatch über unseren Social-Media-Konsum bis hin zu ChatGPT. Auch **Ralf Otte**, Professor für Industrieautomatisierung und künstliche Intelligenz, hat keine Angst, dass die KI jemals an die zentralen Intelligenzleistungen von Menschen herantreten wird. Die Gefahr geht nach seiner Auffassung nicht von der Technik aus, sondern von den Menschen, die diese Technik einsetzen.

Warnung vor KI als Marketing?

Im März 2023 haben in einem vom Center for AI Safety (Zentrum für KI-Sicherheit) in San Francisco veröffentlichten Brief mehr als 350 Fachleute sinngemäß gewarnt: „Es sollte global priorisiert werden, das Risiko der Auslöschung durch KI zu verringern - auf einer Stufe mit anderen Risiken für die gesamte Gesellschaft, wie etwa Pandemien und Nuklearkrieg.“ Dass künstliche Intelligenz die Menschheit gefährdet, wird allerdings von den meisten deutschen Experten nicht angenommen. Anke Domscheit-Berg hat keine Angst davor, dass noch in ihrer Lebenszeit „irgendeine KI die Machete schwingt und uns alle um die Ecke bringt“ (Domscheit-Berg, zitiert nach Maull 2023). Die

Gefahren durch die KI seien tatsächlich bereits da, sie seien vielfältig und auch groß und gefährlich. Aber den offenen Brief, den auch Sam Altman, CEO der Firma OpenAI, die ChatGPT betreibt, unterschrieben hat, hält Domscheit-Berg wie viele andere auch für ein gigantisches Ablenkungsmanöver. Insgesamt steuere die gesellschaftliche Debatte in zwei unterschiedlich große Lager, „wo der eine glaubt, die bringt uns um, und das andere Lager, die bringt uns nicht um“ (ebd.).

Als konkrete Gefahr werden die neuen Manipulationsmöglichkeiten gesehen, beispielsweise könnte ein nicht mehr verifizierbares Video hergestellt werden, in dem Olaf Scholz Russland den Krieg erkläre. Auch könnten Menschen diskriminiert werden, weil beispielsweise automatisierte Personalrekrutierungsprogramme mit Daten trainiert worden seien, die aus einer nicht gleichberechtigten Welt stammten. Wie bereits in den sozialen Medien würde sich die Macht immer mehr in den gleichen Händen zentralisieren, bei Microsoft, Google und den übrigen Big Companys. Davon lenke Sam Altman im Moment leider relativ erfolgreich ab (ebd.).

Vernichtung von Arbeitsplätzen?

KI, so befürchten viele, könnte Arbeitsplätze kosten. Sie kann immer besser Texte und Sprache übersetzen und viele Dolmetscher:innen machen sich Sorgen, durch KI ersetzt zu werden. Das trifft vor allem eher geisteswissenschaftlich orientierte Berufe, doch selbst Abteilungen von Hedgefonds-Managern sind bei einer indischen Bank entlassen worden. In den USA sollen bei 80 % der aktuellen Jobs etwa 10 bis 20 % der Tätigkeiten durch KI potenziell ersetzbar sein. Andere Bereiche, etwa das Handwerk, werden dagegen wohl weniger betroffen sein.

Fazit

Die Einschätzung der Gefahren von KI hängt vor allem mit der Frage zusammen: Kann eine Maschine aus sich heraus eine Absicht und eine Motivation entwickeln? Kann sie einen eigenen Willen besitzen, etwa den der Vernichtung oder Unterdrückung der Menschen? Oder folgt die Maschine immer nur der Absicht und der Ethik ihrer Programme, die aber von Menschen geschaffen werden und zu deren Unterstützung dienen. Dann würden die Gefahren weniger von der KI ausgehen, sondern von denen, die sie gemäß ihren konstruktiven oder destruktiven Absichten programmieren. Wie sich das entwickeln wird, kann nicht mit Sicherheit prognostiziert werden: Aber Vorsicht ist geboten.

*

Literatur:

Gottberg, J. von: *Programmierte Ethik. Künstliche Intelligenz ohne Entscheidungsspielräume.* Ein Gespräch mit Catrin Misselhorn. In: tv diskurs, Ausgabe 90, 4/2019/23, S. 22-27. Abrufbar unter: <https://mediendiskurs.online>

Gottberg, J. von: *Die Geister, die ich rief. KI-Entwickler warnen vor den Gefahren ihrer Produkte.* In: mediendiskurs, 15.06.2023. Abrufbar unter: <https://mediendiskurs.online>

Herden, B.: *Künstliche Intelligenz: „In Zukunft werden sich Menschen nicht mehr autonom entwickeln“.* Gespräch mit Paul Rainey. In: Tagesspiegel, 30.03.2023. Abrufbar unter: <https://www.tagesspiegel.de>

Kurzweil, R.: *Menschheit 2.0. Die Singularität naht.* Berlin 2013

Mauil, D.: *Vernichtung durch KI - Wie gefährlich ist künstliche Intelligenz?.* Ein Gespräch mit Anke Domscheit-Berg, Timo Greger und Ralf Otte. In: SWR 2 Forum, 13.06.2023. Abrufbar unter: <https://www.swr.de>

Precht, R. D.: *Kein Platz mehr für den Menschen - Macht KI uns überflüssig?* Ein Gespräch mit Mercedes Bunz. In: ZDF-Mediathek, 04.06.2023. Abrufbar unter: <https://www.zdf.de>

Webb, A.: *Die großen Neun. Wie wir die Tech-Titanen bändigen und eine künstliche Intelligenz zum Wohle aller entwickeln können.* Kulmbach 2019

Wiebicke, J.: *Philosoph Markus Gabriel über den Menschen und KI.* In: WDR 5: Das philosophische Radio, 13.09.2018. Abrufbar unter: <https://www.youtube.com>



Prof. Joachim von Gottberg ist Chefredakteur von *mediendiskurs*.

Ethische Prinzipien und die Regulierung künstlicher Intelligenz



© Sandra Hermansen

Politiker*innen und Ethikforscher*innen stellen die Frage, wie künstliche Intelligenz (KI) gesellschaftlich und ethisch verantwortungsvoll entwickelt, eingesetzt und genutzt werden kann. Dr. Simon Hirsbrunner arbeitet am Internationalen Zentrum für Ethik in den Wissenschaften (IZEW) der Universität Tübingen und beschäftigt sich in seiner Forschung mit verschiedenen Themen angewandter KI-Ethik. *mediendiskurs* sprach mit ihm.

JOACHIM VON GOTTBERG IM GESPRÄCH MIT SIMON HIRSBRUNNER

„Kritische Stimmen aus der KI-Entwicklergemeinschaft sind natürlich grundsätzlich zu begrüßen.“

Mehr als 350 Wissenschaftler, darunter KI-Entwickler wie Sam Altman von OpenAI, aber auch der frühere KI-Entwickler bei Google Geoffrey Hinton haben in einem Brandbrief vor den Gefahren der KI gewarnt: „Es sollte global priorisiert werden, das Risiko der Auslöschung durch KI zu verringern – auf einer Stufe mit anderen Risiken für die gesamte Gesellschaft, wie etwa Pandemien und Nuklearkrieg.“ Auch Elon Musk hat im März ein halbjähriges Moratorium in der Entwicklung von KI gefordert.

Kritische Stimmen aus der KI-Entwicklergemeinschaft sind natürlich grundsätzlich zu begrüßen. Dennoch ist die Art und Weise, wer hier wie wovon warnt, nicht so wirklich sinnvoll und manchmal auch etwas unehrlich. Die Unterzeichnenden beschwören die Möglichkeit eines Endes der Menschheit durch KI herauf. Damit fällt der Brandbrief auf philosophische Grundsatzfragen der KI-Ethik zurück, von denen wir uns eigentlich schon vor einem Jahrzehnt verabschiedet haben – Fragen zum Szenario der Singularität oder Superintelligenz, also einer zukünftigen Situation, in der künstliche Intelligenz dem Menschen ebenbürtig oder sogar überlegen ist. In der aktuellen KI-Ethik und öffentlichen Debatte dazu hat man sich aber in den letzten Jahren eher auf die konkreten und teils schwerwiegenden Probleme konzentriert, die mit bereits operationalisierten KI-Systemen einhergehen – also mit der Thematik der algorithmischen Diskriminierung, dem Einsatz fehleranfälliger Anwendungen, den schweren Eingriffen in die Privatheit von Bürger*innen und mit der fehlenden Transparenz aktueller KI-Systeme. Der Brandbrief wirkt deshalb wie ein Störfeuer, welches den Fokus der öffentlichen Debatte weg von Themen führt, die für die KI-Unternehmen gefährlich werden können – namentlich dem Ruf nach konsequenter und robuster KI-Regulierung. Zusätzlich lässt der Brief die Führungsriege sehr gut dastehen – als (einzige) Retter der Menschheit, die uns vor einer Roboter-Apokalypse bewahren können. Lassen Sie uns also lieber über aktuelle ethische Herausforderungen sprechen, die sich gegenwärtig durch die Verankerung von KI in vielen Lebensbereichen ergeben.

Gerne. Die Grundlage für eine funktionsfähige KI sind massenhafte Daten. Wo kommen die her?

Es gibt viele unterschiedliche KI-Verfahren, und deshalb gibt es auch sehr unterschiedliche Datenquellen. Wir haben gerade auf der re:publica in Berlin eine Veranstaltung zu KI im Datenjournalismus durchgeführt. Da ging es um die Frage, wie Daten für journalistische Zwecke verfügbare und nutzbar gemacht werden können und welche Funktionen hier KI übernehmen mag. Im Kontext des investigativen Journalismus ging es hier um die Analyse heterogener Massendaten, die den Journalist*innen beispielsweise im Zuge der Ermittlungen zu den Pandora- und Panama-Papers zugespielt wurden – also um Finanzdaten in Tabellenform, Chatprotokolle von Beteiligten, Verträge in Form von PDF-Dateien. In anderen Anwendungsfeldern von KI sehen die Daten aber komplett anders aus. Es kann sich dabei auch um Datenformate handeln, die gar nicht für eine Interpretierbarkeit durch den Menschen strukturiert, sondern ausschließlich für Maschinen lesbar sind. Das ist beispielsweise der Fall bei vielen KI-basierten Prozessoptimierungsalgorithmen im Kontext der sogenannten Industrie 4.0.

*Kann ich als Nutzer*in KI-basierter Anwendungen der Weiternutzung meiner Daten widersprechen? Sam Altman, CEO von OpenAI, hat das der italienischen Regulierungsbehörde versprochen, nachdem ChatGPT aus Datenschutzgründen in Italien verboten worden war.*

Da gibt es rechtlich gesehen Unterschiede zwischen Daten mit Personenbezug und Daten, die anonymisiert wurden. Die Nutzung personenbezogener Daten wird in der EU durch die Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) geregelt. Hier haben wir als Nutzer*innen ein Anrecht auf informiertes Einverständnis („informed consent“). Allerdings wird diese Nutzungserlaubnis meist im Rahmen des Registrierungsprozesses für digitale Dienstleistungen abgefragt und entsprechend auch oft erteilt. Eine zweite Frage bezieht sich auf Nutzerdaten, die anonymisiert wurden und entsprechend nicht mehr unter die DSGVO fallen. Auch die Nutzung dieser anonymisierten Daten kann problematisiert werden. Zum einen muss infrage gestellt werden, ob Daten überhaupt effektiv vor einer Deanonymisierung geschützt werden können. Dies

„Bisher spielt der Datenschutz bei ChatGPT und Co. keine besonders wichtige Rolle.“

wird in der Wissenschaft von verschiedenen Seiten angezweifelt. Zum anderen werden die anonymisierten Daten zur Profilierung sozialer Gruppen verwendet, beispielsweise zum Zweck individualisierter Werbung. Auch wenn diese Profilierung auf anonymisierten Daten aufbaut, hat sie letztendlich doch eine starke Auswirkung auf Autonomie von Individuen, da diese nicht entscheiden können, zu welchen algorithmischen Gruppen sie gehören.

Die Frage ist: Nehmen die Firmen meine Einstellungen wirklich ernst?

Bisher spielt der Datenschutz bei ChatGPT und Co. jedenfalls keine besonders wichtige Rolle. Die Firmen, deren Software wir vor allem verwenden, kommen auch aus einem Kulturkreis, in dem der Wert des Datenschutzes nicht auf dem gleichen Niveau angesiedelt ist wie in Deutschland. Derzeit fressen Anwendungen wie ChatGPT und Google Bard mit großem Appetit alle Daten, die ihnen von einem globalen Pool von Nutzer*innen großzügig zur Verfügung gestellt werden.

KI-Systeme zur Personalauswahl vermuten auf der Grundlage historischer Daten, Chefpositionen seien immer mit alten weißen Männern besetzt worden, und wählen diese entsprechend für zukünftige Stellenbesetzungen aus. Kann man solche Mechanismen algorithmischer Diskriminierung beheben?

Einerseits muss man sagen, dass die Informatik viele Ideen entwickelt hat, um diskriminierenden Verzerrungen („biases“) in KI-Systemen entgegenzuwirken. Manchmal lassen sich diese Probleme algorithmischer Diskriminierung also wirklich sehr effektiv durch statistische Verfahren beheben – beispielsweise, indem KI-Modelle mit diverseren Daten gefüttert werden, die auch Informationen zu unterrepräsentierten sozialen Gruppen (Frauen, Schwarze Menschen, Menschen mit Migrationshintergrund) miteinschließen.

Andererseits sollte Fairness auch nicht nur auf statistische Repräsentativität enggeführt werden. Viele mit KI in Bezug stehende Formen der Diskriminierung finden außerhalb der Modelle und Daten statt – beispielsweise, wenn Auswahlverfahren bei schlecht bezahlten Jobs an die KI outgesourct werden, wäh-

rend Kandidat*innen für Kaderpositionen immer noch die „Ehre“ haben, mit menschlichen Personaler*innen sprechen zu dürfen. Insofern ist Fairness im Kontext von KI immer als ethischer Wert zu verstehen, dem man sich annähern will, und nicht die Eigenschaft eines technischen Systems. Es ist problematisch, wenn Firmen behaupten, ihr KI-basiertes Produkt sei „komplett objektiv und fair“, nur weil mittels technischer Verfahren diskriminierende Verzerrungen statistisch aufgelöst wurden.

In dem Film Minority Report oder dem Roman von Sebastian Fitzek Das Joshua-Profil kann ein Programm verbrecherische Profile prognostizieren: Die Personen können verhaftet werden, bevor sie eine Tat begehen.

Dieses Predictive Policing ist ein sehr kontroverses Anwendungsfeld für KI. Vor fünf oder zehn Jahren gab es verschiedene Softwareangebote in den USA, die angeblich solche Vorhersagen machen konnten. Aber es stellte sich heraus, dass diese technischen Systeme ethnische Diskriminierungen richtiggehend beflügeln. Ein Beispiel: Das System bewertete die Gefährlichkeit verschiedener Gegenden in Städten anhand der dort durchgeführten Festnahmen. Wo in der Vergangenheit viele Festnahmen registriert worden waren, dorthin schickte das System präventiv Polizeikräfte, um so zukünftige Verbrechen zu verhindern. Was jedoch nicht mitgedacht wurde: Wenn die Polizei in den USA in Gegenden mit einer mehrheitlich Schwarzen Bevölkerung mit großem Polizeiaufgebot aufläuft, führt dies automatisch zu mehr Festnahmen, weil die Präsenz von Polizei dort nicht als Garant für Sicherheit, sondern als Mittel der Unterdrückung wahrgenommen wird. Je mehr Polizei dort ist, desto mehr Festnahmen entstehen, worauf das technische System immer weitere Polizeibeamte losschickt und es damit wieder zu mehr Festnahmen kommt. So entsteht ein Teufelskreis algorithmischer Diskriminierung.

Daneben etabliert derartige Software aber auch einfach ein System durchgehender Überwachung, welches die Autonomie des Individuums maßgeblich infrage stellt.

Diese möglichen Auswirkungen wurden ja in Filmen wie *Minority Report* eindrücklich thematisiert.

„KI verschärft eine Reihe von Problematiken, mit denen sich die Menschheit schon seit einer Ewigkeit herumschlägt.“

Hatespeech, Fake News oder Social Bots, die Wahlen manipulieren sollen: Kann man mit KI desinformierende Inhalte und Akteure aufspüren und von Social-Media-Plattformen verbannen?

Bei den Social-Media-Plattformen wird die Erkennung problematischer Inhalte schon jetzt algorithmisch gelöst, etwa durch die Uploadfilter von YouTube. Wichtig ist dabei der Human-in-the-Loop: Algorithmen können Bearbeitende zwar auf problematische Inhalte hinweisen, Menschen sollten aber dennoch das letzte Wort haben, ob nun Inhalte gelöscht oder Nutzer*innen gesperrt werden. Im Moment funktioniert das aus Kostengründen viel zu automatisch und entsprechend fehlerhaft.

*Stellen Sie sich folgendes Szenario vor: Studierende erstellen ihre Masterarbeit mit ChatGPT und der*die Hochschullehrer*in weiß nicht, was und wie sie das nun bewerten soll...*

Die Bildungscommunity hat da meines Erachtens ein wenig überreagiert. Vor vielen Jahren hatten wir eine ähnliche Befürchtung: Kinder und Jugendliche würden alles Wissen nur noch von der Wikipedia kopieren - und verdummen. Damals waren die Informationen auf Wikipedia teilweise auch wirklich sehr rudimentär und entsprechend nicht vertrauenswürdig. Seither hat sich jedoch ein effektives Kuratierungs- und Prüfsystem etabliert, welches die Qualität, Glaubhaftigkeit und Ausgewogenheit der Informationen in Wikipedia-Artikeln sicherstellt. Heute sind viele, wenn auch nicht alle Artikel ausgesprochen hochwertig und natürlich jeweils aktueller als der *Brockhaus*. Anders gesagt: Die Menschen haben sich die neue Wissenstechnologie erfolgreich zu eigen gemacht und sie ihren Bedürfnissen angepasst. Ähnliches müssen wir mit Blick auf KI auch in Angriff nehmen.

Thematiken, die aus ethischer Sicht im Blick behalten werden sollten, sind die potenziellen Abhängigkeiten und Ungleichheiten, die sich durch die Nutzung von KI im Bildungsbereich ergeben. Akteuren im Bildungsbereich muss bewusst gemacht werden, dass Systeme wie ChatGPT und Midjourney mehr sind als das Eingabeinterface, welches auf Knopfdruck überzeugende Medieninhalte ausspuckt. Diese Systeme greifen im Hintergrund auf eine riesige globale Infra-

struktur zurück, die nicht nur aus digitalen Daten besteht, sondern auch aus Menschen und materiellen Ressourcen; beispielsweise Armeen von Clickworkern im Globalen Süden, die zu teils miserablen Arbeitsbedingungen Trainingsdaten annotieren. Ebenso Nutzer*innen, welche die Systeme unbewusst mittels Interaktion weiter trainieren. Hinzu kommt der Einsatz seltener Ressourcen, die in den Systemen verbaut werden (seltene Erden) und der hohe Stromverbrauch. Durch die Nutzung von KI-Systemen werden auch Bereiche wie der Schulbetrieb oder die Universitätslehre von dieser riesigen Infrastruktur abhängig. Die Abhängigkeit schafft potenziell neue Ungleichheiten, etwa wenn bestimmte Gebiete (ländliche Regionen, der Globale Süden) keinen Zugang zu Hochgeschwindigkeits-Internetanschlüssen und damit auch nicht zu KI-Anwendungen haben.

Lassen Sie es mich so zusammenfassen: KI verschärft eine Reihe von Problematiken, mit denen sich die Menschheit schon seit einer Ewigkeit herumschlägt - beispielsweise Diskriminierung marginalisierter Gruppen, Ungleichheit zwischen Weltregionen, Eingriffe in die Privatsphäre durch die Mächtigen, undurchsichtige staatliche und privatwirtschaftliche Entscheidungsprozesse. Da diese Problematiken nicht grundsätzlich neu sind, verfügen wir aber auch über ein effektives Instrumentarium, um sie adressieren zu können - durch die Formulierung ethischer Standards und Best Practices, einen umfassenden Aufbau von Kompetenzen in unterschiedlichen Lebens- und Arbeitsbereichen sowie durch die Verabschiedung und Durchsetzung eines konsequenten Rechtsrahmens. Der Europäische KI-Regulierungsentwurf („AI Act“), der noch dieses Jahr verabschiedet werden soll, ist hier sicherlich ein Schritt in die richtige Richtung. Da KI-Technologie sich aber so rasant weiterentwickelt, sind ein robuster Rechtsrahmen und die Formulierung ethischer Richtlinien keine Selbstläufer. Ethische KI ist eine gesamtgesellschaftliche Herausforderung, die wir nur gemeinsam und mit stetigem Einsatz meistern können.



Neue, leistungsfähige KI-Systeme wie ChatGPT werden gerade heiß diskutiert: Welchen Einfluss werden sie auf Beruf und Alltag haben? Dr. Anne Lauscher ist Professorin für Data Science an der Universität Hamburg. Sie forscht zu künstlicher Intelligenz (KI) mit einem Schwerpunkt auf effektiver, fairer, inklusiver und nachhaltiger Kommunikation. Im Interview erklärt sie, was die KI-Revolution für die Wissenschaft bedeutet und vor welchen Herausforderungen wir stehen.

PAUL SUTTER IM GESPRÄCH MIT ANNE LAUSCHER

„KI wird unsere Gesellschaft transformieren!“

Frau Lauscher, der Chatbot ChatGPT des US-Unternehmens OpenAI ist seit Ende letzten Jahres in aller Munde. Was macht das Programm besonders?

Aus meiner Sicht als Forscherin im Bereich „Natural Language Processing“ ist das Programm erst mal nicht besonders. ChatGPT ist das Resultat einer jahrelangen Entwicklung, die Stück für Stück und Schritt für Schritt erfolgt ist. Die KI basiert auf Large Language Models, großen künstlichen neuronalen Netzwerken, die auf großen Mengen von Textdaten, wie z.B. der gesamten englischen Wikipedia, trainiert wurden. Diese wurden zum ersten Mal Ende 2018 präsentiert und haben damals schon einen großen Entwicklungsschritt hinsichtlich der Performance von KI gebracht. Das Neue an

ChatGPT ist zum einen, dass die Qualität nach und nach so gestiegen ist, dass es tatsächlich sehr flüssige Antworten gibt. Und zum anderen, dass das Grundprinzip des Trainings dieser Sprachmodelle mit einer weiteren Art des Trainings basierend auf menschlichem Feedback kombiniert wurde. Somit werden bessere Antworten bevorzugt durch das Modell generiert. Das führt dazu, dass die Antworten sprachlich sehr gut sind und gleichzeitig sehr gut an menschliche Präferenzen angepasst sind. Auch die Kompetenzen sind sehr weitreichend. Ich glaube aber, das Besondere, was nun zu diesem Hype geführt hat, war, dass dieses System der breiten Masse zugänglich gemacht wurde.

„KI ist, global betrachtet, eines der größten Forschungsfelder mit sehr viel Industriebeteiligung.“

Sehen Sie Einsatzbereiche von ChatGPT und ähnlichen Systemen im akademischen Bereich?

Ja, absolut. Erst mal muss man sagen: Im akademischen Bereich kann ChatGPT somit vor allem erste Hilfestellungen leisten: Die KI kann mir Textbausteine erzeugen, mich inspirieren und mir verschiedene Ideen liefern. Sie kann auch Texte auf Basis von Stichworten formulieren und somit helfen, Schreibblockaden zu lösen oder erste Ideen zu finden. Schlussendlich unterstützt mich die KI bei der Lösung von Problemen, sodass ich nicht bei null anfangen muss.

Aber die KI hat auch sehr viele Schwächen: Wir brauchen einen kritischen Blick, um genau zu überprüfen, ob der Output stimmt und angemessen ist. Ich als Wissenschaftlerin bin ja bereits Expertin in meinem Feld und kann kritisch beurteilen, was die KI mir ausgibt. ChatGPT kann ich jedoch auf keinen Fall zur Literaturrecherche einsetzen, weil die Daten, auf denen es trainiert wurde, nur bis Ende 2021 reichen und somit veraltet sind (und sich die KI-Welt so schnell bewegt). Auch Student*innen können sich z.B. für eine initiale Recherche zu einem Thema, für das sie ja üblicherweise noch keine Expert*innen sind, Ideen suchen oder Nachfragen stellen. Ganze Hausarbeiten schreiben zu lassen, ist aber noch schwierig – vor allem, wenn man noch nicht bewerten kann, ob der Output angemessen ist.

*Müssen Nutzer*innen von ChatGPT oder ähnlichen Systemen die Wirkweisen des Systems verstehen? Also das, was hinter dieser schönen Fassade passiert?*

Das ist das Charmante und Gefährliche bei den Systemen: Dadurch, dass ChatGPT mit natürlichsprachigem Input funktioniert und mir auf eine ganz normale Frage eine Antwort gibt, habe ich vielleicht den Eindruck, dass ich das nicht verstehen muss, weil ich es ja auch so benutzen kann. Dennoch brauchen wir eine gewisse

KI-Literacy. Ich muss schon zumindest den grundlegenden Aufbau der KI nachvollziehen, um die Schwächen zu verstehen und den Output kritisch bewerten zu können. Dafür brauchen wir eben KI-Kompetenz an verschiedenen Stellen. Ich finde, das sollte schon in der Schule anfangen. Aber auch die Hochschullehre muss nach und nach entsprechend angepasst werden. Das ist der zentrale Punkt: verstehen, wie die Systeme funktionieren – zumindest grob. Die Kompetenz zu den Themen, zu denen ich die Systeme als Werkzeuge einsetzen möchte, brauche ich natürlich trotzdem.

Aber ich möchte auch umgekehrt sagen, dass es eine bi- oder multidirektionale Interdisziplinarität geben muss. Wir brauchen z.B. Ethik in jedem Computer Science Curriculum, um die Student*innen früh für solche gesellschaftlich relevanten Fragestellungen zu sensibilisieren. Und wir brauchen KI-Kurse in anderen Fächern außerhalb der Computer Science, damit auch dort eine Reflexion stattfindet.

Sie haben zu Stereotypen und Vorurteilen in Pre-Trained Language Models geforscht. Mit welchen ethischen Problemen müssen wir heute bei der Verwendung von KI-Systemen rechnen?

Das ist meiner Meinung nach ein ganz wichtiges Thema. Wir leben in einer Welt, in der es Stereotype, Vorurteile und Diskriminierung gibt. All das ist auch reflektiert in den Daten, die uns zum Training von KI-Systemen zur Verfügung stehen. Nur ein gewisser Teil der Weltbevölkerung hat überhaupt Zugriff auf das Internet und erzeugt eben diese Daten. Die meisten Daten sind deshalb auf Englisch und darüber hinaus in der Hand großer Player, die eine gewisse Kontrolle darüber haben. Alle Daten in KI-Systemen sind ein Stück weit verzerrt. Wenn man sie vor dem Hintergrund der Stereotypen anschaut, finden sich in allen KI-Trainingsdaten problematische Aussagen. Klassischer Sexismus,

Rassismus, alles, was man sich so an Stereotypen vorstellen kann. Das kommt nicht nur durch sehr explizit sexistische Aussagen, wie etwa: „Alle Frauen sollten Familien haben.“ Sondern auch durch Zusammenhänge, die auf Basis unserer gemeinsamen Geschichte und unserer Perspektiven auf die Welt entstanden sind. Nehmen wir z.B. die Wikipedia: Das sind relativ neutrale, enzyklopädische Texte. Dort gibt es über 1,5 Mio. Biografien berühmter Wissenschaftler*innen, Autor*innen und Forscher*innen. Aber nur ein ganz kleiner Teil davon behandelt Frauen. Und wenn wir unsere KI-Systeme auf diesen Daten trainieren, dann greifen diese Sprachmodelle – auf denen auch ChatGPT basiert – diese verzerrten Zusammenhänge auf. So werden Stereotype auch aus vermeintlich neutralen Texten kodiert – und das gilt auch für andere potenziell problematische Aspekte. Wenn wir jetzt je nach soziotechnischem Umfeld so ein System einsetzen, dann können verschiedene Dinge passieren: Zum einen kann ein repräsentationsbezogener Schaden entstehen. Das bedeutet, dass die Systeme die Stereotypen immer weiter reproduzieren und sich dann auch weiter manifestieren in der Gesellschaft.

Es kann aber auch ein allokatonsbezogener Schaden durch solche Stereotype entstehen. Das heißt, dass eine KI Entscheidungen trifft, die Individuen, die zu bereits marginalisierten Gruppen gehören, weniger Ressourcen zuweisen. Da gab es z.B. 2018 einen berühmten Fall einer KI-basierten Recruiting Engine eines großen Unternehmens, die Frauen eine entsprechende Gruppe von Jobs nicht zugetraut hat.¹

Gibt es Ansätze, diese Probleme zu lösen?

Der erste Punkt, den wir dazu klären müssen, ist auch gesamtgesellschaftlich: Was wollen wir eigentlich? Wir haben in den letzten Jahren große Fortschritte gemacht, um diese stereotypischen Verzerrungen zu messen und zu verringern. Vor allen Dingen sehe ich die Fortschritte darin, dass die Problematik allgemein akzeptiert ist, mehr als noch vor einigen Jahren. Aber das Problem ist nicht gelöst, was auch daran liegt, dass die Frage nach den Regularien nicht gelöst ist. Welche Aussagen einer KI sollen korrigiert werden? Was sind Stereotype, die uns wichtig sind? Welche Individuen und marginalisierten Gruppen müssen wir schützen? Und wie werden die Mechanismen, auf die man sich einigt, implementiert?

ChatGPT wurde bereits in manchen Papers als Co-Autor angeführt. Wer trägt die Verantwortung für die generierten Inhalte? Werden wir das öfter sehen?

Ich glaube nicht, dass wir das jetzt öfter sehen werden. Am Anfang war es ganz interessant, einfach, um zu sehen, wie die Verlage reagieren, und Diskussionen auszulösen. Cambridge University Press hat vor wenigen Tagen ihren Ethik-Kodex für Autor*innen erweitert und

festgelegt, dass jegliche Nutzung von KI-Software angegeben werden muss und KI nicht als Co-Autor*in geführt werden darf. Letztendlich ist man als Autor*in verantwortlich für das, was man produziert – und verantwortlich für eine wissenschaftliche Arbeit kann erst mal nur ein Mensch sein. Das heißt, ChatGPT sollte als Werkzeug gesehen werden und nicht als Mitautor*in. Viele urheberrechtliche Fragen sind ja auch noch nicht geklärt. Wenn ich so ein Tool einsetze, muss ich mir ganz klar darüber sein, dass ich komplett die Verantwortung für den Output trage. Und auch dafür, dass keine Plagiate erzeugt werden. Anders ist es aktuell nicht lösbar.

Was erwartet uns im Bereich „KI“ in den nächsten Jahren?

KI ist, global betrachtet, eines der größten Forschungsfelder mit sehr viel Industriebeteiligung. Was die technischen Entwicklungen angeht, wird es auf jeden Fall immer bessere und umfangreichere Systeme geben. Wir werden immer mehr Modalitäten, d.h. geschriebene und gesprochene Sprache sowie statische und bewegte Bilder, auf denen unsere Kommunikation basiert, in KI-Systeme integrieren.

Daran grenzt auch die Frage des „Embodiments“: Mit der Zeit werden wir gewisse, vielleicht auch humanoide, Formen haben, in denen uns KI-Systeme begegnen. Das finde ich spannend, weil so neue Modalitäten möglich sind, mit denen diese Systeme die Welt erfahren, wie z.B. Tastsinn.

KI wird auf jeden Fall unsere Gesellschaft transformieren. Allem voran die Art und Weise, wie wir arbeiten. Es wird wahrscheinlich Verschiebungen geben: Wir werden viele Aufgaben einfach von KI-Systemen übernehmen lassen. Zum Beispiel, wie vorhin gesagt, kann ich mir erste Ansätze holen, meine Schreibblockaden vielleicht überwinden, Texte verbessern lassen – sofern ich mir sicher bin, dass die Informationen darin stimmen. Dann brauche ich mich nicht eine Stunde hinsetzen und über jedes Wort nachdenken. Tätigkeiten und Arbeiten, die „higher-level tasks“ sind, wie z.B. das Treffen strategischer Entscheidungen, werden dann entsprechend wichtiger für uns – bzw. haben wir dann mehr Zeit für sie.

Das Interview wurde erstmalig am 21. März 2023 auf wissenschaftskommunikation.de veröffentlicht.

Anmerkung:

1 Dastin, J.: Amazon scraps secret AI recruiting tool that showed bias against women. In: Reuters.com, 11.10.2018. Abrufbar unter: <https://www.reuters.com>

Paul Sutter ist studierter Linguist und schreibt u.a. für wissenschaftskommunikation.de.

KI und das Ende aller Bildung ?

Warum ein Blick zurück vielversprechender als
Zukunftsvisionen sein kann

Aktuelle Innovationen im Bereich der generativen künstlichen Intelligenzen (KIs) haben eine beispiellose technologische Disruption ausgelöst, die die Gesellschaft in ihrem Kernbereich, der Verarbeitung von Informationen, grundlegend transformieren wird. Insbesondere fordert die Möglichkeit der automatisierten Generierung von Texten das Bildungssystem in seinen Grundfesten heraus, was zu Kontroversen über Prüfungsformen, Noten und die Zukunft von Bildung führt. Wie muss das Bildungssystem auf diese Entwicklung reagieren?

Wir schreiben das Jahr 2022, genauer den 30. November 2022. Es ist der Tag, an dem ChatGPT der breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird, kostenfrei. Lediglich eine Anmeldung mit E-Mail-Adresse und Telefonnummer ist erforderlich und es steht einem, vermittelt durch ein simples leeres Textfeld, der Zugang zu der faszinierenden

Welt textgenerierender künstlicher Intelligenzen offen. Unzweifelhaft wird in einer zukünftigen Retrospektive dieser Tag den seit Jahrzehnten langersehnten – oder befürchteten – gesellschaftlichen Durchbruch von KI-Technologien markieren, den dritten erblühenden KI-Frühling, der nicht wieder in den Tiefschlaf eines KI-Winters fallen sollte. Meteoritenhaft traf diese Innovation in die Mitte der breiten Gesellschaft und löste dort ein Beben, eine technologische Disruption in bisher unbekanntem Maße und unbekannter Geschwindigkeit aus, die mindestens vieles infrage stellt. ChatGPT – wohlgermerkt aus Nutzer*innenperspektive nur dieses einfache Textfeld – wurde zur „fastest-growing app in history“ (Wodecki 2023). Der Ausruf einer „industrial revolution for knowledge work“ (Bain & Company 2023) ließ nicht lange auf sich warten, einer Revolution also, „die mindestens so groß wird [wie] die Industrialisierung“ (Lobo 2023). Damit sollte sich das bewahrheiten, was Andrew Ng bereits 2017 prophezeit hatte: „Just as electricity transformed almost everything 100 years ago, today I actually have a hard time thinking of an industry that I don't think AI will transform in the next several years“ (Lynch 2017). Und so ist es nur konsequent, wenn Bill Gates (2023) damit das Zeitalter der KI eingeläutet hat. Diese Revolution jedoch geht mit einer Besonderheit einher: Während bei vorherigen großen technologischen Innovationen überwiegend Arbeitsplätze ersetzt wurden, die routinisiert-mechanische Abläufe abbildeten und insofern verhältnismäßig leicht automatisiert werden konnten, geht es dieses Mal um den Kern unseres gesellschaftlichen Selbstverständnisses als Wissensgesellschaft. Das, was bisher als grundsätzlich unautomatisierbar, eben als genuin menschlich, galt, nämlich das (kreative) Generieren von Wissen und das Schaffen von neuen Kulturgütern, scheint plötzlich auch maschinell ersetzbar zu sein. Kein Wunder also, dass bei einer globalen Studie unter erwachsenen Arbeitnehmer*innen 50 % die Gefährdung von Arbeitsplätzen durch KI hoch oder sehr hoch einstufen und 27 % als moderat (vgl. Gillespie u. a. 2023, S. 25) – die Datenerhebung erfolgte noch kurz vor der Veröffentlichung von ChatGPT. Und eine Studie von Goldman Sachs (vgl. Briggs/Kodnani 2023, S. 5 f.) prognostiziert, dass ca. zwei Drittel der derzeitigen Arbeitsplätze zumindest zu einem gewissen Grad durch KI-Automatisierungen ersetzt werden könnten.

KIs und die Disruption im Bildungswesen

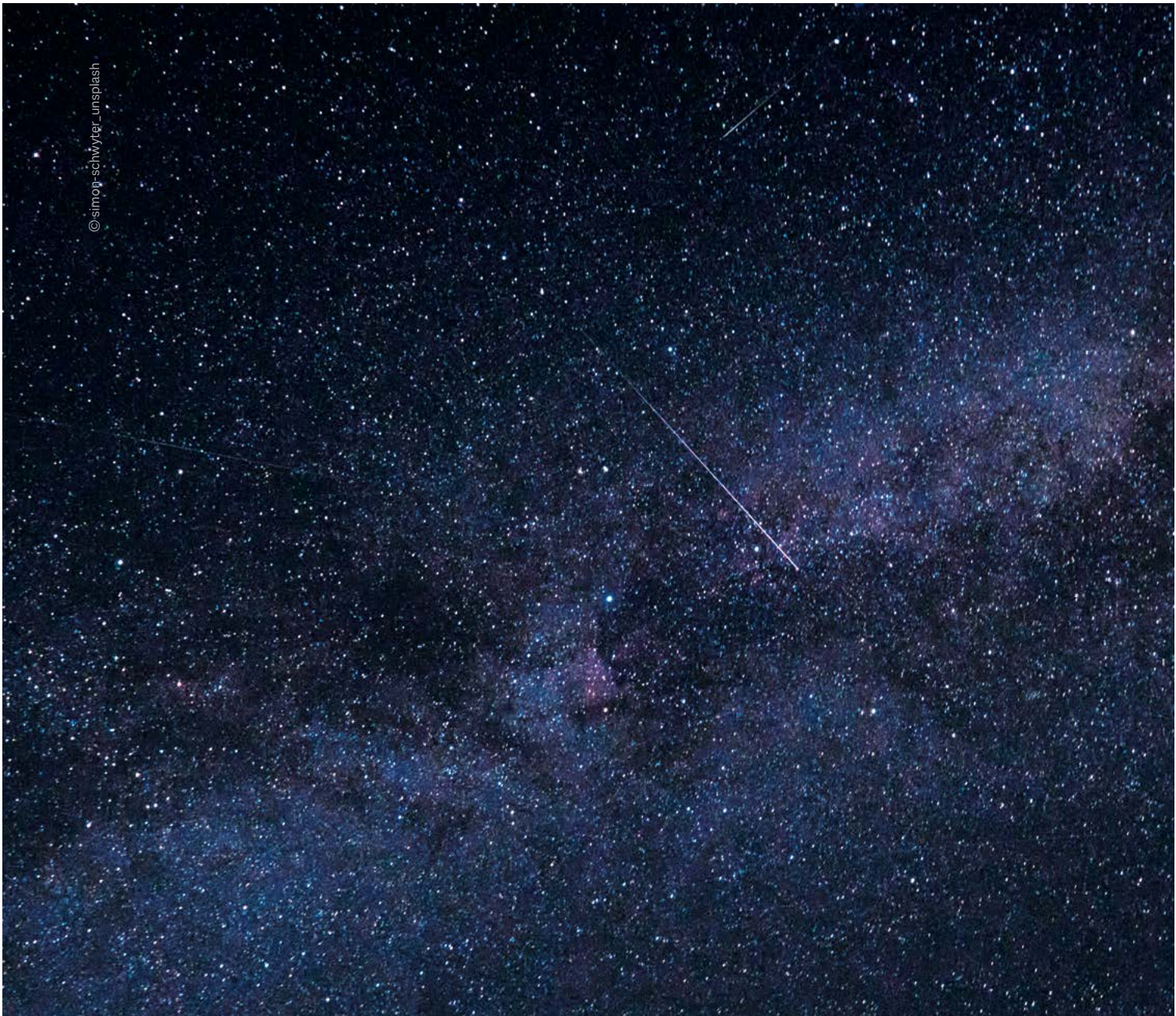
Da es bei generativen, insbesondere textgenerativen KIs also um die vermeintliche Produktion von Wissen geht, war damit auch unmittelbar dasjenige System betroffen, welches sich zentral mit der Erstellung, Verwaltung und Weitergabe von Wissen beschäftigt: das Bildungssystem, vom primären bis in seinen tertiären Bereich. Quasi über Nacht wurde dieses System von einer Welle überspült, die, bis auf wenige Ausnahmen, niemand hatte kommen sehen und hier tatsächlich alles infrage stellte. Das führte einerseits binnen weniger Monate zu großer Unsicherheit und Orientierungslosigkeit unter Lehrenden (vgl. Philologenverband NRW 2023; Surovell 2023) und andererseits zu einer Vielzahl von Forderungen, das Bildungssystem - und gerade zu Beginn insbesondere Prüfungsformen - an diese disruptive Entwicklung anzupassen: Verbote von ChatGPT werden gefordert und eingeführt. Forderungen nach mehr mündlichen Prüfungen (vgl. Himmelrath/Quecke 2023) und einer Rückkehr zu „Pen und Paper Prüfungen“ (vgl. Cassidy 2023), also streng individuellen Leistungsprüfungen, werden lauter. Gleichzeitig ertönen gegenteilige Rufe, die genau die Sinnhaftigkeit ebendieser Prüfungsformate für die Herausforderungen von Gegenwart und Zukunft infrage stellen und nicht weniger fordern als eine Revolution von Prüfungsformaten und Bildungssystem (vgl. Lutter/Schneider-Pungs 2023) oder die Abschaffung von Noten (vgl. dpa 2023). Um es kurz zusammenzufassen: „ChatGPT löst Bildungskrise aus“ (Brandstädter 2023) und das Repertoire an gegenwärtig publizierten Vorschlägen zum *richtigen* Weg aus dieser Krise ist schier unerschöpflich. Aber ist die Frage nach dem richtigen Weg aus dieser KI-bedingten Bildungskrise die richtige Frage, die es sich zum jetzigen Zeitpunkt zu stellen gilt?

Zur Unzeitgemäßheit von Bildung

Bildungstheoretisch gesprochen, schlägt diese Frage schon dem Grunde nach fehl, denn Bildung kann und soll genau nicht auf die je aktuellen gesellschaftlichen Bedürfnisse und Entwicklungen vorbereiten. Das ist ein wesentliches Merkmal in Wilhelm von Humboldts Konzeption einer allgemeinen Bildung und pointiert auf den Punkt gebracht

von Friedrich Nietzsche in seiner Kritik an einer zeitgemäßen Bildung, in der Menschen nur noch „zu den Zwecken der Zeit abgerichtet werden“ (Nietzsche 1954, S. 254). Allgemeine Bildung zielt also auf eine Handlungsmächtigkeit in Anbetracht aller möglichen Krisen, aller möglichen unsicheren Zukünfte, ist somit stets offen und unbestimmt (vgl. Benner 2023) gedacht. Warum das so sein soll, illustriert das folgende Gedankenpiel: Angenommen, wir haben eine Situation wie oben beschrieben, in der also das Bildungssystem auf aktuelle Entwicklungen reagieren soll, um endlich zeitgemäß zu sein. Wie läuft solch ein Prozess ab? Zunächst müssen in einem gesamtgesellschaftlichen Diskurs die relevanten Entwicklungen abgesteckt werden, auf die reagiert werden soll. Daraufhin ist es Aufgabe der Wissenschaft, geeignete Maßnahmen zu finden, die zunächst entwickelt, dann getestet und evaluiert und schließlich im wissenschaftlichen Diskurs konsensfähig gemacht werden müssen. Die so erarbeiteten möglichen Maßnahmen werden anschließend der Politik übergeben, die ihrerseits wiederum einen Konsens finden muss, welche Maßnahmen davon wie in das Bildungssystem implementiert werden sollen. Dann findet die tatsächliche Anpassung des Bildungssystems statt - meist begleitet von einer Anpassung der Aus- und Weiterbildung der dort Tätigen - und die ersten Schüler*innen dürfen dieses revolutionierte Bildungssystem durchlaufen vom primären bis zum tertiären Sektor. Von der aktuellen Problemlage bis zu dem Moment, in dem das Bildungssystem die Personen entlässt, die auf den Umgang mit ebendiesem Problem vorbereitet wurden, vergehen also in der Regel Jahrzehnte. Dann jedoch ist die gegenwärtige Herausforderung nicht mehr besonders aktuell, falls sie überhaupt noch eine Herausforderung darstellt. Eine Anpassung des Bildungssystems an je aktuelle Herausforderungen führt somit ins Leere.

Wenn also die Frage nach der zeitgemäßen Anpassung des Bildungssystems zumindest problematisch ist, was ist dann die Frage, die es sich jetzt zu stellen gilt? Mir scheint dabei folgende Frage im gegenwärtigen Diskurs vernachlässigt, aber erkenntnisfördernd zu sein: Warum stellen generative KIs überhaupt eine Gefahr für das gegenwärtige Bildungssystem dar? Denn letztlich reden wir gerade bei textgenerierenden KIs wie ChatGPT über Maschinen, die auf der Grundlage von verfügbaren Texten, mit denen



sie trainiert wurden, Wahrscheinlichkeiten für Wortfolgen berechnen. Warum also stellt eine solche Wortfolgenwahrscheinlichkeitsgenerierungsmaschine – auch als stochastischer Papagei (vgl. Bender u.a. 2021) bezeichnet – eine Bedrohung für Bildung dar? Diese Frage jedoch kann nicht besprochen werden, ohne zumindest anzudeuten, was unter Bildung verstanden wird.

Zum Wesen von Bildung

Bei aller Komplexität, Kompliziertheit und Widersprüchlichkeit des langen bildungstheoretischen Diskurses soll hier schemenhaft eine ideengeschichtliche Traditionslinie skizziert werden, die sich, angefangen mit der Grundlegung des Bildungsgedankens bei Platon, seines großen Aufblühens in der Zeit der Aufklärung und des Humanismus bei Kant und von Humboldt bis in die Gegenwart erstreckt. Die wesentlichen Merkmale dieses Verständnisses hat Platon bereits in seinem Höhlengleichnis ausgeführt. Bildung markiert dort eine Haltung des Menschen, die nach Wahrheit und Erkenntnis strebt. Ermöglicht wird dieses Streben durch eine radikale, mitunter schmerzhaft Selbstreflexion, also das ständige Befragen der eigenen Überzeugungen und Werte. Sie ist dabei aber nicht zu verstehen als eine narzisstisch-individualistische Persönlichkeitsoptimierung, sondern steht im Dienste der Gemeinschaft, orientiert an der Idee von Gerechtigkeit. Bildung war somit nie konzipiert als bloß abstraktes Wissen, sondern stets als lebenspraktische Orientierung. Diese Ideen wurden in der bildungstheoretischen Blütezeit aufgehoben in auch heute noch herangezogenen Begriffen wie Mündigkeit, Autonomie, Vernunft und Urteilskraft. Bildung wird daher in genau diesem Sinne auch heute noch verstanden als Arbeit am Selbst durch die kritische Reflexion der eigenen Selbst- und Weltverhältnisse (vgl. Frost 2019) mit dem Ziel der „Weltorientierung“ (Bieri 2005, S. 1), also der Fähigkeit, sich auch oder genau in Zeiten der Orientierungslosigkeit und Unsicherheit, also in Zeiten großer individueller oder gesellschaftlicher Umbrüche und Transformationen orientieren zu können unter der Perspektive von Wahrheit und Gerechtigkeit. „Bildung ist Urteilskraft, die zwischen dem, was wir wissen, dem, was wir können, und dem, was wir (begründet) wollen, operiert. Darin erweist sie sich als ein Geschwister der Ver-

nunft“ (Mittelstraß 2019, S. 32). Wie kann also eine bloße Wortfolgenwahrscheinlichkeitsgenerierungsmaschine eine Gefahr für ein solches Bildungsverständnis darstellen? Die Antwort ist einfach: gar nicht. Ein Bildungssystem, das ein solches Bildungsverständnis zum Ziel oder besser, als Selbstverständnis hätte, würde Menschen mit der Fähigkeit ausstatten, genau solche disruptiven Transformationsphasen aushalten zu können, sich in ihnen trotzdem orientieren zu können und technologische Innovationen, die stets mit negativen wie positiven Potenzialen einhergehen, zum Wohle der Gemeinschaft einzusetzen. Der Gedanke also, dass mit der Verfügbarkeit textgenerierender KIs Schüler*innen wie Studierende diese aus egoistischen Motiven missbräuchlich einsetzen – also die proklamierte Krise des Bildungssystems –, hätte in einer gebildeten Welt keinen Platz – und sagt letztlich mehr über die Denkenden aus als über die Gedachten. Wenn aber generative KIs keine Gefahr für die Idee von Bildung darstellen, wofür dann?

Zum Verhältnis von Output, KIs und Bildung

Einen Hinweis auf die Beantwortung dieser Frage bietet Adorno: „Das allbeliebte Desiderat einer Bildung, die durch Examina gewährleistet, womöglich getestet werden kann, ist bloß noch der Schatten jener Erwartung. Die sich selbst zur Norm, zur Qualifikation gewordene, kontrollierbare Bildung ist als solche so wenig mehr eine wie die zum Geschwätz des Verkäufers degenerierte Allgemeinbildung“ (1959, S. 179). Die Kritik, die Adorno hier vorbringt, ist die Kritik an einem System, in dem Bildung auf Qualifikationen reduziert wird, die auf der Grundlage von generierten und getesteten Lernoutputs vergeben werden. Und man beachte dabei, dass Adorno diese Kritik lange vor der Einführung standardisierter „large scale Schulleistungstests“ und der sich daran anschließenden Diskussion um das Phänomen des „Teaching to the Test“ vorgebracht hat. Es ließe sich somit an dieser Stelle die Vermutung aufstellen, dass sich das Bildungssystem immer stärker zu einem rein outputorientierten Lernsystem gewandelt hat. Und geht man von dieser Annahme aus, wird unmittelbar plausibel, warum in generativen KIs eine so große Bedrohung gesehen wird, denn das ist letztlich genau das, was sie leisten können: wahrscheinlichen Output generieren, also Output,

der, je nach Trainingsdaten, die Annahmen des Mainstreams widerspiegelt. In welchem Maße z.B. ChatGPT das zu leisten vermag, zeigt sich eindrucksvoll in dem Abschneiden von ChatGPT bei standardisierten Leistungstests aus verschiedensten Fachbereichen (vgl. OpenAI 2023), wo ChatGPT in vielen Fällen durchschnittlich menschliche Ergebnisse mit Leichtigkeit outperforms. Wenn das Ziel des Bildungssystems in der (Re-)Produktion eines bekannten test- und bewertbaren Outputs besteht, stellt KI in der Tat eine existenzielle Bedrohung dar, denn das wird sie – in naher Zukunft und großteils bereits jetzt – besser leisten können als jeder Mensch. Das Einläuten des KI-Zeitalters markiert so die Abenddämmerung dieses Bildungssystems. Wenn es also um die Frage danach geht, wie ein Bildungssystem gestaltet sein muss, aus dem Menschen hervorgehen, die auch in solch disruptiven Krisenzeiten handlungsfähig sind, dann liegt die Antwort nicht darin, das System jetzt über eine Outputsteuerung zeitgemäß auf die gegenwärtige Bildungskrise vorzubereiten. Vielmehr bedarf es heute mehr denn je eines Bildungssystems, das dem Kernbestandteil seines Namens, eben Bildung, gerecht wird, so wie es konzeptionell seit Jahrtausenden vorliegt. Es würde die Menschen darin schulen, jedwedes Generat – egal, ob menschlich oder künstlich – im Hinblick auf seinen Schein kritisch zu reflektieren. Für ein solches Bildungssystem werden auch noch so disruptive Transformationen keine Gefahr darstellen.



Dr. Nicolaus Wilder arbeitet in der Abteilung für Allgemeine Pädagogik an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel und ist Gründungsmitglied des Virtuellen Kompetenzzentrums – Schreiben Lehren und Lernen mit Künstlicher Intelligenz.

Literatur:

- Adorno, T. W.:** *Theorie der Halbbildung*. In: A. Busch: Soziologie und moderne Gesellschaft: Verhandlungen des 14. Deutschen Soziologentages vom 20. bis 24. Mai 1959 in Berlin. Stuttgart 1959, S. 169-191
- Bain & Company:** *Bain & Company announces services alliance with OpenAI to help enterprise clients identify and realize the full potential and maximum value of AI*. In: www.bain.com, 21.02.2023. Abrufbar unter: <https://www.bain.com>
- Bender, E. M./Geburu, T./McMillan-Major, A./Mitchell, M./Prabhakaran, V./Diaz, M./Hutchinson, B.:** *On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big?*. In: FAccT '21. Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency, New York 2021, S. 610-623
- Benner, D.:** *Wilhelm von Humboldts Bildungstheorie. Eine problemgeschichtliche Studie zum Begründungszusammenhang moderner Anthropologie, Gesellschaftstheorie und Bildungsreform*. Weinheim 2023
- Bieri, P.:** *Wie wäre es, gebildet zu sein?* Festschrift. In: Pädagogische Hochschule Bern, 04.11.2005. Abrufbar unter: <https://www.hoffbauer-stiftung.de>
- Brandstädter, P.:** *ChatGPT löst Bildungskrise aus: Hausaufgaben aus der Maschine*. In: *taz*, 18.03.2023. Abrufbar unter: <https://taz.de>
- Briggs, J./Kodhani, D.:** *Global Economics Analyst: The Potentially Large Effects of Artificial Intelligence on Economic Growth*. In: Goldman Sachs Economics Research, 26.03.2023. Abrufbar unter: <https://www.key4biz.it>
- Cassidy, C.:** *Australian universities to return to 'pen and paper' exams after students caught using AI to write essays*. In: *The Guardian*, 10.01.2023. Abrufbar unter: <https://www.theguardian.com>
- dpa (Deutsche Presse-Agentur):** *Bayerischer Lehrerverband: KI macht Noten überflüssig*. In: *Süddeutsche Zeitung*, 27.05.2023. Abrufbar unter: <https://www.sueddeutsche.de>
- Frost, U.:** *Ist der Bildungsbegriff für die frühe Kindheit brauchbar?*. In: G. E. Schäfer/R. Dreyer/M. Kleinow/J. M. Erber-Schropp (Hrsg.): *Bildung in der frühen Kindheit. Bildungsphilosophische, kognitionswissenschaftliche, sozial- und kulturwissenschaftliche Zugänge*. Wiesbaden 2019, S. 33-43
- Gates, B.:** *A New Era: The Age of AI has begun*. In: www.gatesnotes.com, 21.03.2023. Abrufbar unter: <https://www.gatesnotes.com>
- Gillespie, N./Lockey, S./Curtis, C./Pool, J./Akbari, A.:** *Trust in Artificial Intelligence: A global study*. Brisbane 2023
- Himmelrath, A./Quecke, F.:** *Künstliche Intelligenz in Unterricht und Lehre: „Die Guten können damit noch besser werden – die Schlechten schlechter“*. In: *Der Spiegel*, 6/2023, 02.02.2023. Abrufbar unter: <https://www.spiegel.de>
- Lobo, S.:** *Künstliche Intelligenz und Arbeitsmarkt: Wo bleibt Ihr Aufbruch?*. In: *Der Spiegel* Netzwelt, 01.03.2023. Abrufbar unter: <https://www.spiegel.de>
- Lutter, T./Schneider-Pungs, C.:** *AG-Blog: ChatGPT – Wie KI-basierte Chatbots die Bildung revolutionieren*. In: *Initiative D 21*, 29.03.2023. Abrufbar unter: <https://initiated21.de>
- Lynch, S.:** *Andrew Ng: Why AI Is the New Electricity*. In: *Stanford Business*, 11.03.2017. Abrufbar unter: <http://stanford.io>
- Mittelstraß, J.:** *Bildung in einer Wissensgesellschaft*. In: *heiEDUCATION Journal*, 3/2019, S. 21-36
- Nietzsche, F. W.:** *Unzeitgemäße Betrachtungen*. In: K. Schlechta: *Werke in drei Bänden*, Band 1. München 1954, S. 137-434
- OpenAI:** *GPT-4 Technical Report*. In: arxiv.org, 27.03.2023. Abrufbar unter: <https://arxiv.org>
- Philologenverband NRW:** *Lehrer-Umfrage zu ChatGPT: Eher Skepsis und Unsicherheit*. Pressemeldung. In: *Philologenverband NRW*, 05.04.2023. Abrufbar unter: <https://phv-nrw.de>
- Surovell, E.:** *Facing AI: Faculty Members Still Aren't Sure What to Make of ChatGPT*. In: *The Chronicle of Higher Education*, 3/2023/18, 16.03.2023. Abrufbar unter: <https://www.chronicle.com>
- Wodecki, B.:** *UBS: ChatGPT May Be the Fastest Growing App of All Time*. In: aibusiness.com, 03.02.2023. Abrufbar unter: <https://aibusiness.com>

„Es sind immer noch die Ideen hinter den Bildern, die den goldenen Kern ausmachen.“

© Jonas Zeitler



„Am Ende braucht man immer noch einen kreativen Kopf, der etwas erschafft.“

EVA MARIA LÜTTICKE IM GESPRÄCH MIT JULES VILLBRANDT

Jules Villbrandt hat ein Auge für Ästhetik. Die Berlinerin arbeitet seit 2010 selbstständig als Content Creatorin und hat ihre Kamera fast immer dabei. Seit diesem Jahr befasst sich Villbrandt mit KI-generierten Bildern. In kürzester Zeit haben sich ihrem KI-Instagram-Account (@ruta_diallo) 4.606 Follower*innen angeschlossen. Im Gespräch erzählt sie, warum es ihr so schwerfällt, sich auf ein Motiv zu beschränken und was KI mit ihrer Kreativität macht.

Was reizt Sie an der Gestaltung von Bildern mit künstlicher Intelligenz?

AI ermöglicht es, Dinge zu tun, die sonst nicht möglich wären und die ich als Fotografin nicht so einfach realisieren könnte - weder in diesem Umfang noch in einem so interessanten Spannungsfeld. Daher finde ich es im Großen und Ganzen langweilig, wenn man nur Sachen macht, die man eigentlich auch fotografieren könnte: Berliner Türen oder Ähnliches. Für mich muss immer noch ein Twist hinzukommen, beispielsweise eine Plane vor der Berliner Altbautür. Mir ist es wichtig, dass meine Kunst oder meine Arbeit etwas Besonderes ausstrahlt.

Es muss also nichts Fantastisches sein, sondern ein Motiv, das sonst so nicht vorkommt?

Ja, genau. Ich mag nicht so sehr die extrem fantastischen Dinge. Wenn es zu sehr in diese Richtung geht, entspricht es nicht meinen ästhetischen Vorlieben. Ich mag Motive, die realistisch sein könnten, aber in Verbindung mit etwas Opulentem, Extremem oder Überdimensioniertem stehen, das ich sonst nicht fotografieren könnte.

Mir hat die Reihe „Gallery Weekend in Berlin“ sehr gut gefallen, weil es wirklich so aussah, als ob es ein Atelier in Berlin wäre, wo die Personen passend zu den Kunstwerken von hinten abgeleuchtet wurden.

Ja, ich hatte irgendwie vergessen, die Galerien zu besuchen. Dann habe ich mir Gedanken gemacht und fand es interessant und amüsant, zu sehen, wie das Programm die Kunstwerke umgesetzt hat, basierend auf meinen Vorgaben. Denn letztendlich geht es dabei um den Stil. Manchmal sind es auch solche Dinge, bei denen man sich vielleicht nicht traut. Man kann z.B. im Museum gut Leute von hinten fotografieren, das habe ich auch schon gemacht, aber in anderen Einstellungen fällt es einem schwerer. Mit AI kann man also Vorstellungen umsetzen, die man sich im wahren Leben vielleicht nicht traut.

Wie unterscheidet sich Ihr kreativer Schaffensprozess beim Kreieren von KI-Bildern im Vergleich zu der Arbeit mit der Kamera?

Meine eigene Kreativität bringe ich meistens für einen Kunden oder im Rahmen meiner beruflichen Tätigkeit ein. Bei den AI-Projekten

hingegen sitze ich wirklich lange und überlege: Was interessiert mich? Was gibt es noch nicht? Was könnte etwas in Menschen auslösen? Dabei arbeite ich kreativer und intensiver als in meinem eigentlichen Job.

Wann haben Sie angefangen, mithilfe von KI Kunst zu machen?

Ich habe tolle KI-generierte Bilder gesehen, die mich absolut faszinierten. Anfangs hatte ich nicht einmal erkannt, dass sie nicht real waren. Dann wurde mir schnell klar: „Ich muss das lernen...“ Also setzte ich mich hin und experimentierte so lange, bis ich Fortschritte erzielte. Jetzt verbringe ich manchmal Tage damit, darüber nachzudenken, was ich erschaffen könnte, und probiere verschiedene Ansätze aus. Oft erreiche ich nicht genau das, was ich mir vorstelle, aber im Prozess des Experimentierens entstehen neue Ideen. Es ist ziemlich aufregend, dass man einerseits Geduld haben muss, aber sich auch ein wenig treiben lassen kann.

Durch die KI hat man die Möglichkeit der Vervielfältigung, man kann eine Idee immer wieder reproduzieren. Macht das irgendetwas mit dem Werk?

Ein Problem, das ich auch bei der Fotografie habe, ist, dass ich meistens zu viele Optionen habe, weil mir so viele Dinge gefallen. Beim Arbeiten mit KI ist es ähnlich, da so viel dabei herauskommt. Manchmal denke ich, dass weniger ausreichen würde. Aber ich bin selbst so begeistert von dem, was entsteht. Wenn ich der KI einen „prompt“ [einen Befehl in Textform, Anm. d. Red.] gebe, liefert sie immer vier Vorschläge. Aus diesen wähle ich dann aus, was ich gut finde. Dabei fällt schon eine Menge weg. Aber man kann auch alle vier Vorschläge nehmen oder nochmals draufklicken, um weitere vier zu erhalten. Die KI bietet so viele Möglichkeiten an, dass es schwierig ist, nicht alles auszuschöpfen.

Würden Sie sagen, dass das Skills sind, die Sie sich angeeignet haben?

Absolut. Besonders am Anfang war ich komplett in das Thema vertieft. Ich war praktisch tagelang kaum ansprechbar. Man merkt, dass bestimmte Fähigkeiten erforderlich sind, um sich am Anfang zurechtzufinden. Ich benutze

Midjourney über Discord, um mit dem Bot zu interagieren. Discord ist eine Chatplattform, die hauptsächlich von Gamern verwendet wird. Es ist am besten, von Anfang an einen eigenen Server zu erstellen, der sozusagen ein kleiner Bereich ist. Dann experimentiert man viel herum und schaut, was funktioniert, also wie man mit dem Bot kommuniziert. Es gibt viele Dinge, die ich auch noch nicht kenne, möglicherweise auch neue Entwicklungen, wie z.B. das Verhältnis von Hintergrund zu Vordergrund. Manche Dinge funktionieren nicht im gewählten Format. Straßen kann der Bot in einem breiteren Format vielleicht besser darstellen, weil es für Straßen sinnvoller ist. Man erfährt solche Dinge entweder durch Recherche oder durch Ausprobieren. Wenn ich beispielsweise „Wes Anderson“ eingabe, erhält das Bild einen anderen Look als bei „Tim Burton“ oder „Annie Leibovitz“.

Wie ist die Resonanz auf Ihre Bilder im Netz?

Supergut! Viele Leute sagen mir, dass sie auf eine gewisse Weise davon angesprochen werden oder dass die Bilder eine Wärme ausstrahlen. Ich beobachte natürlich auch, was bei anderen passiert. Einmal wurde ein Bild von mir geteilt, da gab es extrem heftige Kritik von KI-Gegnern. Man merkt deutlich, dass Menschen Angst oder sogar Panik haben, ersetzt zu werden oder Ähnliches. Es ist die Angst vor dem Unbekannten und natürlich vor dieser Maschine. Außerdem finde ich es interessant, dass viele der Kommentare, die wir jetzt hören, Ähnlichkeiten mit den Kommentaren haben, die damals bei der Einführung der Fotografie gemacht wurden. Es ging um die Seele der Dinge und darum, dass Arbeitsplätze überflüssig werden. Ich halte das für völligen Unsinn. Meistens sind es Menschen, die noch nicht viel damit gearbeitet haben. Es besteht auch die ständige Angst vor Urheberrechtsverletzungen. Wenn man jedoch einmal sein eigenes Bild hochgeladen und dem Bot gesagt hat: „Mach dies und das“, wird man feststellen, dass es nichts mit dem Urheberrecht zu tun hat, da KI keinen direkten Zugriff auf bestimmte Dinge hat. Es gibt vielleicht schon Parallelen, aber es gibt nichts, was es eins zu eins übernehmen könnte. Zumindest noch nicht.

Viele Menschen haben Angst davor, getäuscht zu werden, oder davor, dass das Dargestellte nicht „echt“ ist.

Das trifft auch auf Photoshop zu, wo vieles nicht mehr „echt“ ist. Das ist typisch für unsere Zeit, oder? Alles, was wir beispielsweise auf Instagram sehen, wird praktisch durch einen Algorithmus präsentiert. Wenn man anfängt, darüber nachzudenken, kann es einen verrückt machen. Deshalb denke ich, dass man sich entspannen und rausgehen sollte, um die echte Welt zu betrachten. Mir fällt das besonders auf, wenn ich zu sehr im KI-Tunnel stecke und dann rausgehe und denke: „Wow, dieser Ort sieht großartig aus! Die Struktur!“ Dadurch sehe ich meine Umgebung auf eine andere Art und Weise. Ich habe generell eine Vorliebe für die Schönheit im Alltäglichen. Gerade die unscheinbaren Dinge finde ich großartig: Baustellen, Müllsäcke, Plastiktüten usw. Andere sehen da nur Müll!

Die Plastiktüten haben mir sehr gut gefallen! Die neueren Fotos haben definitiv eine andere Ästhetik. War die Serie Bridgerton auf Netflix vielleicht eine Inspiration?

Nein, aber man könnte das denken. Ich weiß gar nicht, wie ich auf die Idee gekommen bin. Zuerst habe ich den Tüll-Turm gemacht, fand es dann aber irgendwie langweilig, weil am Ende nur weiße Personen abgebildet waren. Und daraus entstand die Idee, eine Reihe mit ausschließlich Schwarzen Menschen zu machen.

Gibt es eine algorithmische Ästhetik oder einen wiederkehrenden KI-Stil?

Es gibt viele Fragen dazu, wie man trotz der Fülle von Ideen einen einheitlichen Stil beibehalten kann. Bei mir ist das, was ich an das Ende des „prompts“ setze, oft gleich, um einen einheitlichen Stil zu erzeugen.

Im Großen und Ganzen finde ich schon, dass der AI-Stil oft ähnlich ist und vor allem oft einfach schöne Bilder generiert. Selbst wenn du sagst: „Mach mir einen Apfel“, ist es nicht einfach nur ein Apfel, sondern er ist immer auf einem Tisch usw. Die KI erzeugt von selbst schon eine gewisse Räumlichkeit und Schönheit. Manchmal ist es sogar schwieriger, Dinge wegzunehmen oder es clean zu halten.

Machen Sie bei Ihren Bildern deutlich, dass diese mit KI generiert wurden?

In den Bildunterschriften meines KI-Accounts weise ich immer darauf hin, dass es sich um KI handelt. Ich finde es schwierig, wenn damit nachlässig umgegangen wird. Leider machen das viele große Accounts. Wir können da gerne aus dem Nähkästchen plaudern. Die Zeitschrift „AD“ [„Architectural Digest“, Anm. d. Red.] hat beispielsweise eines meiner Bilder genommen und gepostet, ohne zu erwähnen, dass es von KI generiert wurde. Das finde ich fahrlässig. Ich verstehe, dass sich Leute getäuscht oder betrogen fühlen, wenn das nicht klar kommuniziert wird. Gerade am Anfang sollte es eine Etikette geben, damit die Leute Bescheid wissen.

Vor Kurzem hat jemand einen Fotowettbewerb mit einem KI-generierten Bild gewonnen. Allerdings hat er den Preis abgelehnt – mit der Begründung, dass er eigentlich nur auf die Thematik aufmerksam machen wollte. Für ihn sollten Fotografie und KI-Bilder klar voneinander getrennt betrachtet werden.

Die interessante Sache ist, wie schnell etwas kopiert werden kann. Das ist wirklich verrückt. Ich meine das Kopieren im Sinne von Ideen, denn heutzutage gibt es so viele Möglichkeiten und einen enormen Output in kürzester Zeit. Ein gutes Beispiel dafür war das: An einem Morgen habe ich die Preview einer Geschichte über die Amalfiküste mit vielen Sonnenschirmen in meinen Storys gepostet. Eigentlich wollte ich es erst am Abend veröffentlichen, da ich mit den Bildern noch nicht ganz zufrieden war. Nun ja, in der Zwischenzeit hat jemand, der meine Story gesehen hat, eine ganze Reihe ähnlicher Ideen entwickelt und natürlich gepostet. Aus diesem Grund gibt es diese Art von Geheimhaltung und ein bisschen „Gatekeeping“. Man veröffentlicht etwas erst, wenn man sich sicher ist. Das ist eine andere Herangehensweise, aber irgendwie auch faszinierend. Und natürlich hat jeder trotzdem seine eigenen Ideen und seinen eigenen Stil. Am Ende braucht man immer noch einen kreativen Kopf, der etwas erschafft. Sei es zur Umsetzung durch einen selbst oder andere. Es sind immer noch die Ideen hinter den Bildern, die den goldenen Kern ausmachen.

Kann KI helfen, den eigenen künstlerischen Prozess zu verbessern, z.B. in der Fotografie?

Es kann sicherlich hilfreich sein, aber man sollte den Aufwand am Ende nicht unterschätzen. Wenn man sehr genaue Vorstellungen hat, ist es oft einfacher, selbst eine Skizze anzufertigen.

Wie lange brauchen Sie für eine KI-Fotoreihe, die Sie auf Instagram posten?

Heute habe ich z.B. drei Stunden damit verbracht. Ich habe mittlerweile einige Ideen, die ich begonnen habe, aber noch nicht richtig gut finde. Die schlummern jetzt so vor sich hin. Manchmal nutze ich die Sachen, um daraus etwas Neues zu kreieren, wie z.B. Collagen oder Animationen.

Wie bei den Stühlen?

Ja, das hat mir auch großen Spaß gemacht. Ich wusste beispielsweise, dass die Stühle nicht so viele Leute ansprechen würden, weil das nicht komplette Welten sind, die dargestellt werden, sondern eben nur Stühle. So etwas wie die Nonnen in Rosa werden von den Leuten geliebt, weil sie in einen größeren Kontext eingebunden und generell kitschiger sind. Kitsch kommt beim Publikum immer gut an. Die Stühle hingegen haben eine bestimmte coolere Ästhetik, die ich sehr mag. Daher habe ich daraus eine Animation erstellt.

KI steckt noch in den Anfängen, d.h., wir werden schon bald noch viel mehr Bilder sehen. Glauben Sie, dass sich dadurch unser Kunstverständnis verändert?

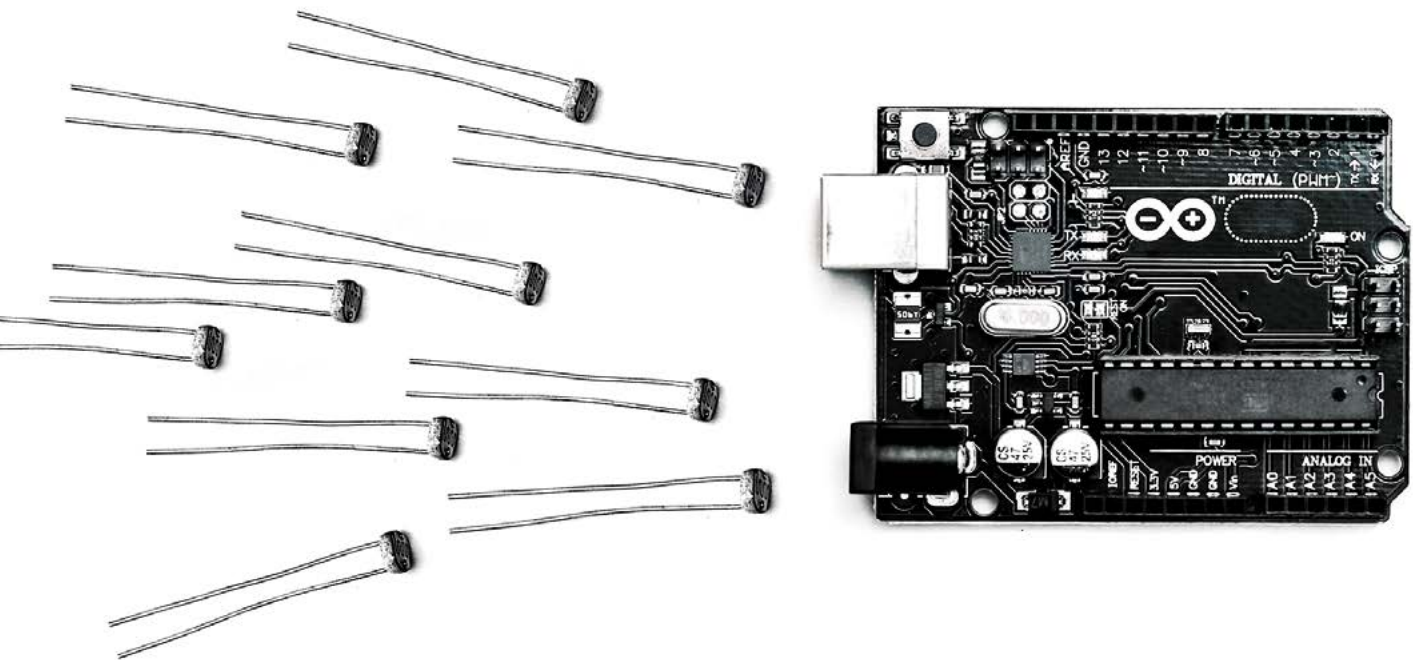
Einerseits kann ich mir gut vorstellen, dass es durchaus Auswirkungen hat. Im schlimmsten Fall führt es zu einer Abstumpfung gegenüber Wow-Momenten, sodass uns kaum noch etwas richtig überraschen kann. Andererseits denke ich manchmal, dass dann der Wunsch nach realen Dingen stärker wird. Vielleicht liegt es auch in der Natur der Sache, dass die Bilder letztendlich auf etwas verweisen, das es bereits gegeben hat.

Welche ethischen Herausforderungen ergeben sich, wenn mithilfe von KI extrem realistische Bilder erstellt werden können?

Ich finde es zunächst einmal faszinierend, verschiedene Dinge auszuprobieren und zu sehen, was funktioniert und was nicht. Eine Sache, die ich beispielsweise von Anfang an ausprobiert habe, war die Darstellung von Menschen mit Plus-Size-Konfektionsgröße. Das funktionierte nicht. Die KI kann entweder nur sehr schlank oder sehr dick darstellen. Und wenn man eine Person abbilden möchte, wird automatisch davon ausgegangen, dass es sich um eine weiße Person handelt. Wenn jemand schwarzer Hautfarbe sein soll, muss dies explizit angegeben werden. Das ist schon interessant. Generell finde ich es großartig, dass Midjourney bestimmte Grundsätze hat, z.B. keine Gewalt, keine Leichen und keine sexuellen Darstellungen. Diese sind nicht möglich. Auch nackte Brüste oder Ähnliches können nicht erzeugt werden. Ich finde, diese Richtlinien sollten definitiv beibehalten werden.

Die KI des Programms Midjourney kann die Farbe Rosa besonders gut darstellen. Dagegen scheint sie Probleme mit der Darstellung von Fingern zu haben. Auch Gesichter werden oft nicht gut wiedergegeben, was dazu führt, dass KI-generierte Bilder oft Personen von hinten zeigen oder Gesichter absichtlich abgeschnitten werden. Es ist jedoch einfach, mit KI verschiedene Stile zu reproduzieren – wie z.B. die Darstellung einer Schwarzen Frau in einem Renaissancekleid, deren stilistisches Vorbild die Gemälde von Caravaggio aus dem 17. Jahrhundert sind.





© Sandra Hermansen

Künstlerische Intelligenz

Was erzählen uns fiktionale Szenarien über künstliche Intelligenz (KI)?

Nahezu alle KI-Szenarien sind in Film und Literatur bereits durchgespielt. Sie reichen von dystopischen Schauergeschichten bis zur Beglückung durch Assistenzsysteme. Verfolgt man den KI-Hype, seitdem ChatGPT einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich ist, scheint sich wieder einmal die Annahme des Zukunftsforschers Roy Charles Amara zu bestätigen, dass die Menschen dazu neigen, die Auswirkungen neuer Technologien auf kurze Sicht zu überschätzen und auf längere zu unterschätzen. Dies geschieht im Moment nicht nur mit Blick auf den Bildungsbereich. Zeit, sich durch künstlerische Intelligenz inspirieren zu lassen und genauer hinzuschauen, was da gerade passiert.

George Bernard Shaw sagte einmal, der Nachteil von Intelligenz bestehe darin, dass man ununterbrochen gezwungen sei, dazuzulernen. Lebenslanges Lernen fällt Computern offensichtlich leichter. Manche meinen sogar, der Begriff „künstliche Intelligenz“ wäre irreführend, stattdessen sei Machine Learning präziser. Welches KI-System auch immer gemeint ist, wir erleben erstaunliche maschinelle Lern- und Entwicklungsprozesse, die viele so schnell nicht für möglich gehalten hätten.

KI-Körper

Unsere tradierten Vorstellungen von KI sind oft körperbezogen. Der Begriff „Cyborg“ wurde erstmals 1960 von Manfred E. Clynes und Nathan S. Kline geprägt. Er bezeichnet einen autarken, kybernetischen Organismus, der aus künstlich hergestellten Materialien besteht. Wir denken sie oft in menschenähnlicher Gestalt und mit emotionalen Eigenschaften. So wird auch über die Frage diskutiert, ob beispielsweise ChatGPT Gefühle entwickeln kann. Der Kognitionsforscher Eric Schulz vom Max-Planck-Institut für biologische Kybernetik in Tübingen machte kürzlich seine Beobachtung öffentlich, dass der Chatbot bei angstähnlichen Zuständen aggressiv werde. Schulz ist der Meinung, dass zumindest alle kognitiven Aspekte von Emotionen simuliert werden können und damit auch neuronale Vorgänge mit Nullen und Einsen beschreibbar seien. Allerdings fehle ein „physiologisches Korrelat“, denn ein Chatbot zeige „keinen erhöhten Herzschlag und keine beschleunigte Atemfrequenz“ (Schulz, zitiert nach Grolle/Beuth 2023). Deutlicher formuliert es der Philosoph Thomas Metzinger, der unsere Körper für unverzichtbar für bewusstseinsbildende Prozesse hält. Wir sind seit Millionen von Jahren darauf optimiert, unsere eigene Existenz zu erhalten. Eine KI spüre jedoch nicht unsere „kreatürliche Angst vor dem Tod“. Zugespitzt formuliert: Künstliche Intelligenzen „haben keinen eigenen Stoffwechsel. Sie atmen nicht. Sie essen nicht. Sie kennen alle solche Sachen wie Hunger, Durst, Krankheiten nicht, das heißt, es könnte eine Form von Intelligenz sein, die nicht so leiblich verankert ist wie wir“ (Metzinger, zitiert nach Weber 2019). Die damit verbundene Bewusstheit wird für uns schwer verständlich sein, es wäre die „erste nicht-biologische Form von Geist auf der Erde“, so Metzinger. Der Daten- und Neurowissenschaftler Danko Nikolić plädiert daher auch dafür, stärker die Biologie in den Fokus zu nehmen: „Aktuelle KI-Systeme können lernen, was bei Menschen Gänsehaut auslöst, und nach entsprechenden Gesetzmäßigkeiten suchen. Dieses Wissen können sie dann auf neue Situationen interpolieren. [...] Je mehr ein KI-System dem Menschen ähneln soll, desto exakter müssen wir die Biologie kopieren“ (Nikolić, zitiert nach Hopffgarten 2022).

Emotionale Assistenzen

Als ich neulich Spike Jonzes Film *Her* (USA 2013) noch einmal sah, war ich wieder überrascht, wie klug der Film das Thema „künstliche Intelligenz“ verhandelt. *Her* knüpft an eine alte Frage an: Können Maschinen Gefühle haben? Oder ist dies nur uns organischen Lebewesen vorbehalten? Die Filmperle, für die Jonze den Drehbuch-Oscar erhielt, erzählt die Geschichte des introvertierten und eher schüchternen Mannes Theodore, der in einer Trennungskrise auf ein virtuelles Assistenzsystem zurückgreift, um seine Situation zu bewältigen. Das sogenannte Operating System (OS) ist seinen Bedürfnissen angepasst, hat eine weibliche Identität und nennt sich Samantha. Zwischen beiden entwickelt sich eine liebesähnliche Beziehung, von der Theodore profitiert. Sein Lebensmut kehrt zurück und er ist in der Lage, plausible und richtige Entscheidungen für sich zu treffen. Eine Sache bleibt jedoch für ihn verstörend. Als „Betriebssystem“ steht Samantha gleichzeitig mit 8.316 Menschen in Kontakt, wovon sie 641 sogar liebt. Natürlich ist Theodore davon überfordert. Wie auch immer die Geschichte ausgeht, sie zeigt eine emotionale

Diskrepanz zwischen Mensch und Maschine und offenbart die funktionale Überlegenheit des Assistenzsystems qua Rechnerleistung. In eine ähnliche Richtung geht Maria Schraders Film *Ich bin dein Mensch* (D 2021), in dem es um die Beziehung der Wissenschaftlerin Alma zu dem humanoiden Roboter Tom geht. Er ist so extrem auf ihre Bedürfnisse angepasst, dass sie dieser Beglückung überdrüssig wird. Und schließlich nicht zu vergessen Alex Garland's oscarprämiertes Regiedebüt *Ex Machina* (GB 2014), in dem eine Turing-Test-Situation durchgespielt wird, bei der die Androidin Ava gegenüber dem Programmierer Caleb letztlich die Oberhand gewinnt.

In all diesen Filmen sind die künstlichen Intelligenzen emotionale Assistenzen des Menschen, im Kern geht es um das Verhältnis von Bewusstsein und Emotionalität auf der Basis einer vor-auszusetzenden Intelligenz. Egal, ob künstlich oder natürlich. Wo Gefühle im Spiel sind, werden scheinbar berechenbare Prozesse unberechenbar – das Drama beginnt. Allerdings sollten die Begriffe „Intelligenz“ und „Bewusstsein“ auseinandergehalten werden, denn sie beschreiben zwei verschiedene Ansätze. Bewusstsein ist die Fähigkeit, die eigene Existenz wahrzunehmen, wohingegen Intelligenz erst einmal „nur“ die kognitiven Fähigkeiten zur Lösung von Problemen beschreibt. Insofern ist der Begriff „künstliche Intelligenz“ durchaus angebracht, um die Lösungskompetenzen von KI-Programmen zu beschreiben.

Parasoziale Beziehungen

Viele kennen das Gefühl, dass bei einem KI-Chat eine emotionale Wahrnehmung des KI-Chatbots aufkommen kann. Man fühlt sich angesprochen. Daher ist es nicht verwunderlich, dass KI-Beratungsangebote wie die psychotherapeutische Assistenz Cass.ai gut angenommen werden. Das sind neue Formen parasozialer Beziehungen. Mit den bereits sicht- und nutzbaren KI-Anwendungen wandeln sich einige Science-Fiction-Szenarien zu Gegenwartsbeschreibungen, denn es handelt sich mittlerweile um praktikable und erlebbare Assistenzen. Es werde immer mehr Leute geben, für die es keinen Unterschied mehr mache, ob der Agent künstlich sei oder nicht. Sie könnten sich sinnvoll mit ihm unterhalten, und das sei alles, was für viele Leute zähle, so Schulz (zitiert nach Grolle/Beuth 2023). Das ist für den Bildungsbereich direkt anschlussfähig und attraktiv, da KI-Anwendungen beispielsweise große Potenziale für das selbst-regulierte Lernen haben. So sind Lern-Assistenzen und individueller Support sehr realistische KI-Szenarien. Gerade im Bildungsbereich, wozu auch außerschulische Angebote gehören, sollten KI-Anwendungen daher schnell integriert werden. Und damit ist nicht nur ChatGPT gemeint. Die Diskussion über das Für und Wider ist in vollem Gange. Hier sei nur auf die systematischen Einordnungen im Onlinedossier *ChatGPT & Co. und Schule* von Beat Döbeli Honegger von der Pädagogischen Hochschule Schwyz hingewiesen, das „langfristige, konzeptionelle Aspekte“ (Honegger 2023) zu KI-Sprachprogrammen im Schulkontext fokussiert. In der allgemeinen Diskussion werden jedoch auch viele Bedenken vorgetragen, die einer gewissen Ignoranz gegenüber den langfristigen Auswirkungen und vor allem dem Narrativ des Kontrollverlusts folgen.

Hallo, Apokalypse

Die Angst vor dem Kontrollverlust mag nicht ganz unbegründet sein, filmisch ist sie oft durch-exerziert, aber mittlerweile auch irgendwie ermüdend. Ob *Matrix* (USA/AUS 1999) oder *Terminator* (GB/USA 1984) – der dystopische Duktus dominiert. So geht es beispielsweise in *I, Robot* (USA/D 2004) um einen Zentralcomputer (V.I.K.I. „Virtual Interactive Kinetic Intelligence“), der zu dem Schluss kommt, die Menschen zu entmündigen und die Macht zu übernehmen. Denn nur so sind nach Logik dieser hoch entwickelten Intelligenz die drei Gesetze der Robotik und das Überleben der Menschheit zu realisieren, da sie kriegerisch und rücksichtslos gegen sich und die Umwelt agiert. Dieser maschinelle Aufstand, den Will Smith als Del Spooner dann doch ganz lässig abwehren kann, spielt kurioserweise in recht naher Zukunft, nämlich im Chicago des Jahres 2035. Ob allerdings wirklich Cyborgs so einfach die Kontrolle übernehmen können, ist fraglich. Das Auftauchen von Cyborgs, zumal in körperlicher Pracht, sei nicht vorstellbar ohne eine gott- oder elternähnliche Rolle von uns Menschen, so der britische Naturwissenschaftler Lovelock. Es gebe nämlich auf der Erde keine natürliche Quelle ihrer speziellen Bauteile wie die ultrafeinen Drähte aus hochreinem ungebrochenem Metall oder dünne Schichten von Halbleitermaterialien (Lovelock 2020, S. 106 f.). Wie auch immer, die ethischen Fragen von KI bleiben virulent. Schon 1942 formulierte der Science-Fiction-Autor Isaac Asimov in der Kurzgeschichte *Runaround* die sogenannten Robotergesetze:

Ein Roboter darf keinem Menschen schaden oder durch Untätigkeit einen Schaden an Menschen zulassen.

Ein Roboter muss jeden von einem Menschen gegebenen Befehl ausführen, aber nur, wenn dabei das erste Gesetz nicht gebrochen wird.

Ein Roboter muss seine eigene Existenz bewahren, es sei denn, dies spricht gegen das erste oder zweite Gesetz.

Und auch die ChatGPT-Entwickler von OpenAI haben ethische Grundsätze formuliert, die in diese Richtung gehen. Das Ziel von OpenAI bleibe, als erstes Unternehmen eine sogenannte Artificial General Intelligence (AGI) zu schaffen. Die Mission von OpenAI sei es, sicherzustellen, dass künstliche Intelligenz (AGI) der gesamten Menschheit zugutekommt (siehe OpenAI-Charta 2018). Das kann man anzweifeln oder nicht, aber es zeugt zumindest von einer klaren Kenntnis der Bedeutung dieser Entwicklung.

James Lovelock nennt die neue gesellschaftliche Daseinsform Novozän. Sie sei von einer gegenseitigen Abhängigkeit von Mensch und Maschine geprägt, die aber nicht kriegerisch sein werde, da wir einander bedürften. Sein gleichnamiges Buch gilt als eine Art Vermächtnis zu seinen Forschungen und Aktivitäten. Das Novozän beginne in dem Moment, in dem Computer sich selbst erschaffen. Das entstehende Novozän müsse jedoch nicht automatisch so grausam, todbringend und aggressiv sein, wie wir es sind, so Lovelock. „Aber wir Menschen werden die Erde zum ersten Mal mit anderen Wesen teilen, die intelligenter sind als wir“ (Lovelock 2020, S. 141). Es darf die Frage gestellt werden, wie eine KI oder Superintelligenz mit uns, der menschlichen Spezies, umgehen würde. So, wie wir Menschen mit Tieren? Wir hassen sie nicht, aber wir betrachten viele nur als Nutztiere, niedliche Partner oder niedere Lebewesen. Das war's dann wohl mit der Krone der Schöpfung.

Freier Wille?

Zum Schluss noch ein spannendes KI-Szenario, das die Sci-Fi-Tech-Thriller-Serie *Devs* (GB/USA 2020) bietet, wieder von Alex Garland. Sie setzt sich mit Potenzialen von KI und Quantencomputern auseinander und wirft die Frage auf, inwieweit wir aus freiem Willen handeln oder ob nicht jeder Lauf der Dinge vorbestimmt ist (vgl. Breitenborn 2020). Ist es möglich, Algorithmen zu kreieren, mit denen jeder Moment der Existenz darstellbar ist - Vergangenheit wie Zukunft - und sich damit auch das Handeln der Menschen vorausberechnen lässt? Eine elektrisierende Frage, denn alles basiert auf endlosen Ursachenketten. Oliver Burkeman bringt in einem Essay über Determinismus den Universalgelehrten Laplace ins Spiel, der schon 1814 das Problem so formulierte: Wie kann es freien Willen in einem Universum geben, in dem die Ereignisse wie ein Uhrwerk vorwärtslaufen? An diesen „Laplace'schen Dämon“ knüpft die Serie *Devs* an: „Könnte ein hypothetisches ultraintelligentes Wesen - oder ein Dämon - die Position jedes Atoms im Universum zu einem bestimmten Zeitpunkt kennen, zusammen mit allen Gesetzen, die ihre Interaktionen regeln, könnte es die gesamte Zukunft vorhersagen“ (Burkeman 2021, S. 6). Lassen wir das als Gedankenexperiment für den nächsten Ethikunterricht stehen. Für manche ist schon ChatGPT so ein Dämon, für andere aber eine neue Liebe.

Literatur:

Breitenborn, U.: *Devs. Garlands Determinismus*. In: FSF-Blog, 19.08.2020. Abrufbar unter: <https://blog.fsf.de>

Burkeman, O.: *Die Flugbahnen des Lebens*. In: Der Freitag, 23/2021, S. 6-7

Grolle, J./Beuth, P.: *Psychologische Tests mit künstlicher Intelligenz. „Wenn die KI Angst bekommt, wird sie rassistisch.“* Interview mit Eric Schulz. In: Der Spiegel, 18/2023, 29.04.2023. Abrufbar unter: <https://www.spiegel.de>

Honegger, B. D.: *ChatGPT & Co. und Schule. Einschätzungen der Professur „Digitalisierung und Bildung“ der Pädagogischen Hochschule Schwyz*. Pädagogische Hochschule Schwyz 2023. Abrufbar unter: <https://mia.phsz.ch>

Hopffgarten, A. von: *Maschinen das Träumen lehren*. Interview mit Danko Nikolić. In: M. Bischoff (Hrsg.): *Künstliche Intelligenz*. Vom Schachspieler zur Superintelligenz? Berlin 2022, S. 29-35. Leseprobe in: Spektrum.de, 07.05.2022. Abrufbar unter: <https://www.spektrum.de>

Lovelock, J.: *Novozän. Das kommende Zeitalter der Hyperintelligenz*. München 2020

OpenAI: *OpenAI Charter*. San Francisco 2018. Abrufbar unter: <https://openai.com>

Weber, B.: *Das Geheimnis hinter der Intelligenz*. Der Philosoph und Autor Thomas Metzinger im Gespräch mit Barbara Weber. In: Deutschlandfunk, 18.04.2019. Abrufbar unter: <https://www.deutschlandfunk.de>



Dr. Uwe Breitenborn ist hauptamtlicher Prüfer bei der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF), Dozent, Autor und Bildungsreferent bei der Medienwerkstatt Potsdam.

Eins ist klar: ChatGPT und sein Nachfolger GPT-4 sind eine Wucht, ein Dammbbruch, eine Revolution; so groß wie die Erfindung der Elektrizität, der Druckerpresse und des Feuers. Klar, dass die Gesellschaft nun eifrig diskutiert, wie sie sich dazu stellen soll, klar, dass die Medien diesem Thema jetzt viel Platz einräumen, und klar, dass dabei zentral ist, wer wo wie zu Wort kommt.

Erwartungsgemäß ist die Wirtschaft bezüglich neuer Technologien wie Sprach-KIs viel offener als die Politik. Die Währung des Systems Wirtschaft ist Geld, das es hier zu machen gibt, wenn man schnell auf den Zug aufspringt; die Währung der Politik ist Macht, die man hier verlieren könnte, wenn man nicht genau hinsieht: an die KI und an jene, die diese kontrollieren. Es ist eine Frage der Geschwindigkeit, mit der man sich auf Unwägbarkeiten einlässt.

Das System Wissenschaft, dessen Währung die Wahrheit ist, ist da noch zurückhaltender als die Politik. So warnte der US-Soziologe Robert K. Merton schon 1936 vor den „unanticipated consequences of purposive social action“ (so der Titel seines berühmten Essays), deren Gründe er in ungenügender Analyse sieht und in „emotional bias“: Die erwarteten unmittelbaren Erfolge verbauen den Blick für die verdeckten langfristigen Gefahren. Genau deswegen plädierte der Technikphilosoph Hans Jonas in seinem Buch *Das Prinzip Verantwortung. Versuch einer Ethik für die technologische Zivilisation* (1979) für eine „Ethik der Fernverantwortung“ gegen den „impliziten Utopismus“ technischer Fortschrittsdynamik.

KOLUMNE VON ROBERTO SIMANOWSKI

Interessen

Wer erklärt uns da eigentlich die KI?

Jonas ist damit zu einem Säulenheiligen der Klimabewegung geworden, die ebenfalls – gestützt auf Wissenschaft – vom Schlimmsten ausgeht, um es vielleicht gerade noch zu verhindern, während für das System Wirtschaft das Schlimmste eher im Verlust der Wettbewerbsfähigkeit und des Wirtschaftswachstums liegt. Dieser Interessenkonflikt ist nicht neu, seine Aushandlung macht Demokratie aus, wobei verschiedene Parteien verschiedene Gewichtungen vornehmen.

Was die Digitalisierung des Gesellschaftlichen betrifft, erstaunt also nicht, dass die FDP 2017 mit dem Slogan „Digital first. Bedenken second.“ in den Wahlkampf zog oder der damalige Bitkom-Präsident auf dem Digital-Gipfel¹ im Juni 2017 ausrief: „Digital first“, und zwar mit „maximalem Tempo“ und „ohne Wenn und Aber“, mit dem Zusatz: „Wir dürfen uns jetzt nicht verzetteln und wir müssen alles auf eine, die digitale Karte setzen.“ Das Drängen zur Beschleunigung der Digitalisierung ist nachvollziehbar angesichts der bedauerlichen Umstände im Fax-Land Deutschland. Aber alles auf eine Karte setzen? Ohne Wenn und Aber?

Mit Sprach-KI befinden wir uns in einer ähnlichen Situation. Die einen mahnen zur Entschleunigung der Entwicklung, um erst einmal die Gefahren abzuwägen, die da auf die Gesellschaft zukommen. Andere, exemplarisch Sascha Lobo, sehen darin die „Panik der Politik vor der künstlichen Intelligenz“² und sagen: „Wir müssen jetzt KI mit voller Kraft umarmen.“³ Dieser Aufruf bekommt ein Geschmäckle, wenn er im Rahmen der vierten Gewalt auftritt, derjenige, der da auf Tempo drängt, aber sein Geld als Wirtschaftsberater und als Podcast-Host⁴ bei einem großen Telekommunikationsunternehmen verdient, das KI-Anwendungen produziert. Aber gut, dann ist der „Klassensprecher des Internets“⁵, als der Lobo durch die Medien zieht, dies eben als Interessenvertreter der Wirtschaft, ein Lobbyist ohne Anzug und Krawatte. Wenn die Medien das so mitmachen.

konflikte:

Brenzlig wird es freilich, wenn dieser Experte sich schon einmal gründlich getäuscht hat beim Umarmen, als er im Internet das „perfekte Medium der Demokratie, der Emanzipation, der Selbstbefreiung“⁶ sah, um dann zugeben zu müssen: „Ich habe mich geirrt, und zwar auf die für Experten ungünstigste Art, also durch Naivität.“ Das persönliche Analyseversagen dann kurzerhand zu einer „vierten, digitalen Kränkung der Menschheit“ zu sublimieren, mag man als cleveren Schachzug des Selbstschutzes noch durchgehen lassen, nicht aber das anschließende Eigenlob, diese Kränkung als Erster entdeckt zu haben. Die Verwerfungen der digitalen Gesellschaft waren Anfang 2014 seit Langem bekannt, nicht nur unter Fachleuten. All die publikumswirksamen Bestseller dazu waren schon erschienen: von Evgeny Morozovs *The Net Delusion. How Not to Liberate The World* (2011) und Eli Pariser's *Filter Bubble. Wie wir im Internet entmündigt werden* (2012) bis zu Sherry Turkles *Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern* (2012). Man hätte damals viel früher gewarnt sein können. Und viele waren das auch.

Aus der Vergangenheit lernen, wie es so schön heißt. Vorsichtiger umarmen! Es stimmt zwar: Angst ist „ein schlechter Ratgeber in Sachen Regulierung, weil sie den kühlen Blick auf die tatsächlichen Gefahren völlig verstellt“, wie Lobo in seiner „Spiegel“-Kolumne Ende April 2023 mit Blick auf die geplante KI-Verordnung der EU unter der Punchline *Klüger fürchten vor KI* notiert.⁷ Kennt er die „tatsächlichen Gefahren“? Besser als einst die Gefahren der sozialen Medien?

Auch Zweckoptimismus und Ignoranz gegenüber dem Diskussionsstand der kritischen KI-Forschung sind keine guten Ratgeber. Man endet dann mit einer Liste an Gefahren, die sich im Offensichtlichen erschöpft (KI als Jobkiller, Desinformation, Deepfakes) und völlig blind ist gegenüber den systemimmanenten Verwerfungen dieser Technologie, die unter Stichworten wie Datenkolonialismus, Werte-Ausrichtung und Mainstreamkultur diskutiert werden.

Der medienphilosophische Gegensatz, der sich hinter Lobos Mangel-Liste verbirgt, ist altbekannt: Die einen reden vom *Missbrauch* einer Technologie durch „bad actors“ (Manipulation durch Desinformation und Deepfakes), die anderen sehen bereits im *Gebrauch* Probleme, in der „Botschaft des Mediums“, wie der Medienwissenschaftler Marshall McLuhan einst schrieb. Der Unterschied ist nicht nur ein zeitlicher (kurzfristige versus langfristige Folgen des Mediums), sondern auch ein philosophischer: Ist das Medium ein neutrales Werkzeug, dessen gesellschaftliche Wirkung allein davon abhängt, wie es genutzt wird, oder enthält es seine eigenen Postulate, die es den ahnungslosen Nutzern aufdrängt, wie McLuhan unterstellte?

Ein solches Postulat wäre etwa die Standardisierung des Denkens, die dessen Automatisierung mit sich bringt, und zwar auf der Basis der Trainingsdaten der KI und ihres nachträglichen Feintunings. *The Ghost in the Machine has an American accent*⁸, heißt passend eine alarmierende Analyse zu den internen Werten von GPT-3.

„Die erwarteten unmittelbaren Erfolge verbauen den Blick für die verdeckten langfristigen Gefahren.“

Anmerkungen:

1 Digital-Gipfel 2017: Keynotes von

Bundeskanzlerin Angela Merkel und Bitkom-Präsident Thorsten Dirks. In: Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz, 12./13.06.2017. Abrufbar unter: <https://www.de.digital>

2 Lobo, S.: Gesetzesvorhaben der Europäischen Union: Die Panik der Politik vor der künstlichen Intelligenz. In: Der Spiegel Netzwelt, 03.05.2023. Abrufbar unter: <https://www.spiegel.de>

3 Lobo, S.: Digitalexperte Sascha Lobo: „KI mit voller Kraft umarmen“. In: ZDF.de., 06.04.2023. Abrufbar unter: <https://www.zdf.de>

4 Cisco: Zukunft verstehen: Ein Cisco-Podcast mit Sascha Lobo. Abrufbar unter: <https://www.cisco.com>

5 Zinser, D.: Porträt Sascha Lobo: Dieser Mann hat nur einen Trick. In: taz, 05.10.2010. Abrufbar unter: <https://taz.de>

6 Lobo, S.: Abschied von der Utopie: Die digitale Kränkung des Menschen. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 11.01.2014. Abrufbar unter: <https://www.faz.net>

7 Lobo, S.: Elon Musk, Arbeitsmarkt und Deepfakes: Klüger fürchten vor KI. In: Der Spiegel Netzwelt, 26.04.2023. Abrufbar unter: <https://www.spiegel.de>

8 Johnson, R. L. u. a.: *The Ghost in the Machine has an American accent: value conflict in GPT-3*. In: arxiv.org, 15.03.2022. Abrufbar unter: <https://arxiv.org>

9 Berg, A.: In: *maybritt illner*: Künstliche Intelligenz – Maschine gegen Mensch. In: ZDF, 13.04.2023. Abrufbar unter: <https://www.zdf.de>

10 European Parliament: *AI Act: a step closer to the first rules on Artificial Intelligence*. Pressemeldungen, 11.05.2023. Abrufbar unter: <https://www.europarl.europa.eu>

11 Toffaletti, S.: In: Greis, F.: *KI-Verordnung: Hype um Chatbots bringt EU in die Bredouille*. In: golem.de, 08.03.2023. Abrufbar unter: <https://www.golem.de>

12 Siehe Anm. 7

Die Frage ist, worauf sich der Optimismus eigentlich bezieht: dass die gute Nutzung des Mediums die schlechte überwiegt oder dass der Mensch am Ende stärker ist als das Medium?

Die Optimisten haben natürlich ihre Beispiele parat. So erklärt der aktuelle Bitkom-Präsident, der Mensch wäre noch immer ohne Auto, hätte man dieses damals nur unter dem Aspekt der Unfallgefahr diskutiert.⁹ I:O für die Vollgas-Umarmer der neuen Technologien? Nur, wenn man Äpfel mit Birnen vergleichen will. Denn anders als die KI ist das Auto keine Technologie, die auf undurchsichtige Weise zu ihren Ergebnissen kommt (Stichwort „Black Box“) oder sogar eigene Interessen entwickelt (Stichwort „AGI“). Aus dem gleichen Grund ist es pseudologisch, die in der Tat beklagenswerte Rückständigkeit Deutschlands bei der Schaffung einer robusten digitalen Infrastruktur zum Argument zu nehmen, bei der KI nun Vollgas geben zu müssen.

Was die im AI Act¹⁰ der EU vorgesehenen Regulationen betrifft, so stimmt, dass die geforderte Transparenz der Trainingsdaten Ressourcen benötigt, über die gerade mittelständische Unternehmen kaum verfügen. Aber ist das schon ein valides Gegenargument in einer freien Marktwirtschaft, wo die Nachfrage das Angebot bestimmt? Die entscheidende Frage ist doch eher, wo der Hebel der politischen Schaffung einer solchen Nachfrage ansetzt, ob die EU schon die sogenannte Allzweck-KI wie GPT als hochriskant einstuft oder erst deren konkrete Applikationen. Microsoft und Google sind für letzteres, um die Verantwortung für ihre KIs loszuwerden, der Generalsekretär des digitalen Mittelstandes (European Digital SME Alliance) ist genau deshalb für ersteres.¹¹

Insofern lässt sich die Regulierungsfrage nicht auf einen Interessenkonflikt zwischen Politik und Wirtschaft (der es natürlich auch ist!) verkürzen. Auf jeden Fall sollte man sie nicht pauschal als Regulierungswut und Technikangst¹² abtun und vage die Gefahr des wirtschaftlichen Untergangs an die Wand malen – eine Argumentationsfigur, die bestens aus der Klimadebatte und dem Streit um das Lieferkettengesetz bekannt ist und noch ganz der neoliberalen Variante des Diskursystems Wirtschaft verhaftet bleibt. Besser wäre, man zeigt konkret auf, wo und wie sich die Regulierungsziele der Politik dem Fortschritt entgegenstellen und inwiefern die EU im Interesse der Wirtschaft ihre Technikfolgen-Vorsorge dem Handling der USA und Chinas angleichen sollte.

Die Medien aber sollten sich an Habermas' Buch *Erkenntnis und Interesse* erinnern und überlegen, wem sie eine Bühne geben, wenn sie der Gesellschaft so gewichtige Themen wie KI erklären. Zumindest aber sollten sie der Gesellschaft ehrlich sagen, wer da eigentlich zu ihnen spricht, und Lobbyisten der Wirtschaft nicht als unabhängige Internetexperten labeln.

„Die Medien sollten sich überlegen, wem sie eine Bühne geben, wenn sie der Gesellschaft so gewichtige Themen wie KI erklären.“



Roberto Simanowski ist Kultur- und Medienphilosoph und arbeitet nach Professuren in den USA, Basel und Hongkong als Publizist u. a. für Deutschlandfunk Kultur, „Zeit“ und „Spiegel“. Er ist Autor zahlreicher Bücher zum Thema „Digitalisierung“, darunter *Todesalgorithmus. Das Dilemma der künstlichen Intelligenz*. Das Buch erhielt 2020 den Tractatus-Preis für philosophische Essayistik.

Amazon

Ein Big Player auch im Kinder- und Jugendzimmer

Während Alphabet und Meta allein mit ihren Diensten Google, YouTube und Google Play bzw. Facebook, Instagram und WhatsApp bereits seit einigen Jahren einen immensen Einfluss auf den Alltag von Kindern und Jugendlichen ausüben, steht Amazon bis heute eher nicht im Fokus einer kritischen Betrachtung. Vor nunmehr 30 Jahren als Onlinebuchhandlung gestartet, ist die Amazon.com, Inc. längst ein global agierender Player, der mit seinen diversen Diensten, Plattformen, Soft-/Hardwarelösungen und infrastrukturellen Services den Alltag Heranwachsender mehr prägt, als man auf den ersten Blick vermutet.

TEXT: SIMON BARTH, DANIEL HAJOK UND LENA KUHN

Die gegenwärtige Ökonomie ist davon geprägt, dass große Teile der Produktivität und Monetarisierung von der Verarbeitung von Informationen abhängen. Die Firmen sind dabei global in Netzwerken organisiert, was die gemeinsame und aufeinander Bezug nehmende Nutzung von Daten ermöglicht. Schon früh waren die sogenannten GAFAM-Unternehmen (Google, Amazon, Facebook, Apple, Microsoft) die zentralen Akteure: Sie geben den Ton an, machen politische Strategien zur Regulierung des Internets im Sinne ihrer wirtschaftlichen Interessen aus und prägen längst die digitale Welt (Schmidt 2021). Mit Messengerdiensten, Social-Media-Plattformen und vernetzten Spielwelten bauen sie eine besondere Bindung zu jungen Menschen auf.

Die bei der Nutzung der Dienste gesammelten Daten werden nach Trends, Mustern und Korrelation analysiert, um Marktforschung und Produktentwicklung zu fördern. Darüber hinaus werden sie monetarisiert, indem sie zur Platzierung gezielter Werbung innerhalb des Netzwerkes genutzt werden und zur Erzeugung digitaler Abbilder bzw. assemblierter „data double“ der Nutzer*innen dienen, welche teilweise auch staatlichen Zwecken zur Verfügung gestellt werden (ebd.). Nicht zuletzt Amazon hat sich früh auf den Weg gemacht, um den Kampf um das kommerzielle Internet für sich zu entscheiden (Leisegang 2013). Mittlerweile besetzt die Amazon.com, Inc. mit ihren diversen Subunternehmen und Diensten viele Graphen und generiert eine nicht zu unterschätzende Plattformmacht (Seemann 2021), die sich auch im Kinder- und Jugendalltag ihren Weg bahnt (siehe [Tabelle 1](#)).

Tabelle 1

Produktname (Geräte mit*: kompatibel mit dem Kids+-Abo)	Wenn nicht anders angegeben, stammen die Prozentwerte für Kinder im Alter zwischen 6 und 13 Jahren (K) und Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren (J) aus der letzten KIM-/JIM-Studie (mpfs 2023; 2022)
Amazon Prime Video	31 % (J) nutzen Prime regelmäßig und 17 % (K) wöchentlich. Es gibt exklusive und von Prime produzierte Inhalte, z.B.: <i>Bibi & Tina - Die Serie</i> , <i>Die Discounter</i> . Mindestens mehrmals pro Woche sehen 15 % der K hier Inhalte an (KiMMo 2022).
Twitch	Social-Live-Streaming-Plattform: 6 % (K) und 11 % (J) nutzen Twitch regelmäßig. Bei (J) 16 % Jungen, 5 % Mädchen. Hier sind auch populäre Influencer*innen (z.B. Gronkh, Knossi) aktiv. Sie finanzieren sich über bezahlte Abonnements und Spenden aus dem Chat.
Amazon Kids/Kids+	Ein Dienst, um Kindern eine sichere Umgebung für digitale Inhalte anzubieten. Kids+ ist das entsprechende All-in-One-Abo mit exklusiven Lern- und Unterhaltungsinhalten. Der Dienst wird auf Amazon-Geräten unterstützt, die häufig ein Lockabo von Kids+ haben.
Echo, Echo Dot/Alexa*	24 % (K) (bzw. 20 %, KiMMo 2022) haben einen digitalen Sprachassistenten im Haushalt. Bei (J) sind es bereits 41 % der Haushalte. Echo (Dot) ist der smarte Lautsprecher mit KI-Software Alexa und als Kids-Variante im kindlichen Design mit Kindersicherung erhältlich. Alexa soll kindgerecht antworten können.
Kindle*	37 % der Haushalte (J) haben E-Book-Reader. Kindle ist verbunden mit einem eigenen E-Book-Marketplace und auch als Kids-Version verfügbar.
Fire TV Stick*	20 % der Haushalte (K) haben eine Streamingbox/-Stick.
Fire Tablet*	Tablet, welches auch als Kids-Variante verfügbar ist. 77 % (J) haben ein Tablet im Haushalt. 39 % (K) sind Tablet-Nutzer*innen.
Amazon Music	Für Jugendliche/junge Erwachsene die Nummer 2 der Audioplattformen (Oehsen 2022). Je nach Alter nutzen zwischen 12 % und 25 % (J) Amazon Music (fast) täglich.
Audible	Bietet Hörbücher/-spiele und Podcasts mit 65.000 Titeln auf Deutsch. 17 % (J) und 28 % (K) hören regelmäßig Hörbücher/-spiele.
ComiXology	Vertrieb digitaler Comics - lassen sich auf dem Kindle nutzen. 33 % (K) lesen mindestens einmal die Woche Comics.
Amazon Game Studios	Spieleentwicklungsfirma - (J): 68 % der Mädchen und 84 % der Jungen spielen täglich/mehrmals pro Woche digitale Spiele. (K): 48 % Mädchen, 70 % Jungen.
Prime Gaming	Verbindet Twitch-Account mit z.B. exklusiven Lootboxen auf Roblox, <i>League of Legends</i> , <i>Fall Guys</i> , <i>FIFA23</i> , <i>Candy Crush Saga</i> und <i>Call of Duty: Mobile</i> (Prime Gaming 2023). <i>FIFA</i> ist für 15 % der K das liebste Spiel; 5 % (J) nennen die letzten beiden als Lieblingsspiel.
MGM	2022 übernommene <u>Filmproduktions-</u> und <u>Verleihgesellschaft</u> mit den Rechten an 4.000 Filmen (<i>James Bond 007</i> , <i>Der Hobbit</i> etc.).
IMDb	Datenbank zu Filmen, Serien, Spielen etc., inklusive Trailer, Infos zu aktuellen Verfügbarkeiten.

Für Kinder sind die Geräte in Verbindung mit dem Kids+-Abo von besonderer Relevanz. Neben der entsprechenden Verarbeitung und dem Design erscheinen sowohl die altersgerechte inhaltliche Ausrichtung als auch die Möglichkeit der Eltern, den Zugriff zu steuern, attraktiv. Letzteres fällt im Hinblick auf die Tablet-Nutzung besonders ins Gewicht: Die meisten Kinder ab 6 Jahren (56 %) nutzen sie alleine – da bietet das Fire-Kids-Tablet als vermeintlich kindgerechte Variante eine verlockende Option (mpfs 2023). So sammelt Amazon nicht nur marktrelevante Daten im Kinderzimmer, sondern gestaltet mit der Kuratation des eigenen Angebots z.B. über Audible oder Kindle auch die digitalen Lebenswelten der Kinder mit. Ergänzend gibt es Projekte wie *Create with Alexa*, womit Kinder anhand einer generativen KI mit wenigen Befehlen („prompts“) vermeintlich eigene Geschichten schaffen können, wodurch aktiv kindliche Gestaltungsprozesse und die Bildung eigener Imagination beeinflusst werden.

Bei Jugendlichen fokussiert Amazon nicht zuletzt auf den Gaming-Sektor. Während man mit der eigenen Entwicklungsfirma Amazon Game Studios bisher nicht groß aufgefallen ist, ist es insbesondere die Live-Streamingplattform Twitch – seit 2014 zu Amazon.com, Inc. gehörend –, die fester Bestandteil der Netzkultur ist. Durch das interaktive Streamen von Let's Plays und E-Sport-Events profitiert Amazon so auch unabhängig von eigenen Produktionen im stetig wachsenden Gaming-Sektor.

Neben den diversen eigenen Angeboten gibt es unter dem Dach von Amazon technische Dienste und Infrastrukturen, auf denen andere Schwergewichte der digitalen Welt, die ihrerseits Kinder und Jugendliche ins Visier nehmen, aufbauen – bestes Beispiel ist Amazon Web Services (aws). Früh erkannte Amazon den Geschäftszweig, anderen Firmen flexible Speicherkapazitäten, die passende Cloud-Infrastruktur sowie umfangreiche Datenanalysen zu ermöglichen. Das bereits 2006 gegründete Tochterunternehmen aws operiert im Bereich des Cloud Computings seit Jahren marktführend und rangiert aktuell weit vor dem Konkurrenten Microsoft Azure.

Die gegenseitige Nutzung der im Netzwerk verfügbaren Ressourcen und Daten ist mit aws möglich. Mit jeder Firma wird die Interaktionsstruktur attraktiver für weitere Unternehmen, insbesondere für Amazon selbst. In einem Baukastensystem können Kund*innen verschiedene Dienste von aws mieten und nutzen. Unter dem Oberbegriff „S3“ wird Speicherplatz zur Verfügung gestellt; „EC2“ steht für das Angebot von Rechenkapazität. Für den Gaming-Bereich etwa sind fünf spezielle Dienste im Portfolio. Amazon GameLift ist z.B. eine Serververwaltung für Multiplayer, die u.a. von Ubisoft (z.B. *Assassin's Creed*) genutzt wird.

Betrachtet man die Kund*innen von aws, sind neben weiteren Gaming-Größen wie Epic Games und dem dazugehörigen Unreal Engine auch TV-Sender, Streamingdienste, Plattformen sowie große Unternehmen ganz anderer Branchen (z.B. mHealth-App Flo) und auch Behörden (z.B. Europol) vertreten. Tabelle 2 listet nur einige wenige für Kinder und Jugendliche relevante Onlinedienste auf, die aktuell auf aws-Services bauen.

Die Einspeisung von Nutzer*innen-Daten aller Art erfolgt somit häufig nicht über eigene Dienste, sondern über die in aws gehosteten Server der Anwendungen selbst. Das wird gerade dann ersichtlich, wenn es nicht funktioniert. Leaks bei Facebook-Diensten etwa waren in der Vergangenheit eigentlich Leaks bei aws. Instagram und WhatsApp, seit Jahren überaus beliebte Apps Heranwachsender, waren eigenständige treue aws-Kunden, wurden letztes Jahr aber in eine eigene Struktur von Meta übertragen. Ein wichtiger Kunde war in der Vergangenheit auch Spotify. Die Nummer eins der Musikstreaming- und Podcast-Nutzung in Deutschland (Oehsen 2022) wechselte allerdings bereits 2016 von aws zu Google Cloud.

Literatur:

- Feierabend, S./Scolari, J.:** *Was Kinder sehen. Eine Analyse der Fernsehnutzung Drei- bis 13-Jähriger 2021.* In: Media Perspektiven, 4/2022, S. 177-191
- Khan, L. M.:** *Amazon's Antitrust Paradox.* In: The Yale Law Journal, 126/2017, S. 710-805. Abrufbar unter: <https://www.yalelawjournal.org>
- KIMMo:** *Kinder Medien Monitor (KiMMo) 2022. Berichtsband 2022.* Bremen u.a. 2022. Abrufbar unter: <https://kindermedien-monitor.de>
- Leisegang, D.:** *Amazon und die Strategie der tödlichen Umarmung.* In: Blätter für deutsche und internationale Politik, 4/2013, S. 101-109
- mpfs (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.):** *JIM-Studie 2022. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger.* Stuttgart 2022
- mpfs (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.):** *KIM-Studie 2022. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger.* Stuttgart 2023
- Oehsen, D. von:** *Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2022. Lineare und non-lineare Audionutzung im Internet nehmen weiter zu.* In: Media Perspektiven, 10/2022, S. 479-486
- Prime Gaming:** *Prime Gaming.* Amazon 2023. Abrufbar unter: <https://gaming.amazon.com>
- Schmidt, F.:** *Netzkultur. Eine feministische Einführung.* Opladen/Berlin/Toronto 2021
- Seemann, M.:** *Die Macht der Plattformen. Politik in Zeiten der Internetgiganten.* Berlin 2021

Tabelle 2

Produktname	Erläuterungen
ProSiebenSat.1Media SE	37 % (K) nutzen ProSieben mindestens wöchentlich, 14 % (J) nennen ProSieben ihren Lieblingssender.
Netflix	34 % (K) und 53 % (J) nutzen Netflix regelmäßig. Beliebtester Streamingdienst nach Dauer (K) (Feierabend/Scolari 2022).
Pinterest	(J): Jungen: 6 %; Mädchen: 21 % nutzen Pinterest regelmäßig.
SoundCloud	Musikstreamingplattform, 9 % der Jugendlichen/jungen Erwachsenen nutzen sie täglich (Oehsen 2022).
Snapchat	45 % (J) nutzen Snapchat regelmäßig; (K): 20 %.
Epic Games	Videospiele, z.B. <i>Fortnite</i> : für 9 % (K) und 12 % (J) eines der drei beliebtesten Spiele.
Activision	Videospiele, z.B. <i>Call of Duty</i> , <i>Candy Crush Saga</i> je 4 % (J).
Supercell	Videospiele (Mobil), z.B.: <i>Hay Day</i> : 5 %, <i>Clash of Clans</i> : 4 % (J).
EA Games	<i>Die Sims</i> ist beliebtestes Spiel der Mädchen (J).

Großer Bestandskunde ist Snap Inc., die Firma hinter Snapchat, ebenfalls ein für die meisten Heranwachsenden unverzichtbarer Dienst. Jüngst hat Snapchat viele Neuerungen eingeführt, die wie die gesamte Infrastruktur des Unternehmens auf aws laufen. Mit MyAI ist nun in jedem Profil ein persönlicher Chatbot integriert, der technisch auf ChatGPT basiert und das Chatten mit einer KI ermöglicht. Brisant dabei ist, dass Nachrichten zu Zwecken der Datenakquise ausgewertet werden und die vermittelten Inhalte nur mittels händischen Löschens der einzelnen Nachrichten entfernt werden können. Nach einer auf aws.amazon.com abgelegten Case Study zu Snap lagerten im Jahr 2022 über 1,5 Bio. Fotos und Videos von Snapchat-Nutzer*innen (vermeintlich sicher) auf aws-Servern. Mittlerweile gibt es obendrein eine Partnerschaft mit Meta, um gezielt Inhalte auszuwerten.

Mit ihren diversen Diensten, Plattformen, Soft-/Hardwarelösungen und infrastrukturellen Services ist auch die Amazon.com, Inc. fest im Alltag junger Menschen verankert. Auch wenn der Konzern oft nicht selbst als Inhalte- oder Diensteanbieter auftritt, sondern technische Lösungen für andere zur Verfügung stellt, verdient er fast an jedem Kinofilm, neu erschienenen Game, Internettrend mit, verarbeitet unzählige Daten von jungen Nutzer*innen und speist sie in die Netzwerke ein. Nicht nur aufgrund der besonderen Auslegung des Datenschutzrechts (Khan 2017) sollte ein kritischer Blick nicht an dem „stillen Vertreter“ Amazon vorbeigehen.

Simon Barth ist Student im Master Kinder- und Jugendmedien. Dabei setzt er sich insbesondere mit Medienaneignungsprozessen auseinander.

Dr. Daniel Hajok ist Honorarprofessor am Seminar für Medien- und Kommunikationswissenschaft der Universität Erfurt und Gründungsmitglied der Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM) in Berlin.

Lena Kuhn ist Studentin im Master Kinder- und Jugendmedien. Ihr Schwerpunkt sind Schnittstellen politischer Kommunikation und sozialer Medien, insbesondere TikTok.



KÖRPERMEDIEN

TEXT: GERD HALLENBERGER

Kommunikation geschieht nicht nur über technische Medien, auch ganz alltägliche Dinge können Botschaften transportieren, sofern Sender:innen und Empfänger:innen die dabei verwendeten Codes kennen. Nicht nur, aber in besonders hohem Maße für Heranwachsende von großer Bedeutung sind dabei einige Phänomene, die sich als „Körpermedien“ bezeichnen lassen. Auf den ersten Blick dienen sie ganz profanen Zwecken, gleichzeitig stellen sie aber auch nicht technische Zeichensysteme dar. Ihre Besonderheit: Die Signifikanten dieser Zeichensysteme werden am oder über dem Körper getragen. Das wichtigste Körpermedium in diesem Sinne ist Kleidung, aber auch Frisuren, Tattoos und schmückende Gegenstände aller Art – vom Ohrring bis zum Fußkettchen – gehören zu diesen Medien.

Kleidung soll zwar primär den Körper verhüllen und vor Kälte, Hitze oder Regen schützen, aber seit Jahrtausenden erfüllt sie zusätzlich kommunikative Funktionen. Sie kann über den sozialen Rang von Träger oder Trägerin informieren, über ethnische Zuordnung, regionale Herkunft, Beruf, Religion oder Familienstand. Im Unterschied zu aktuellen Vorstellungen hatten aber die meisten Menschen lange Zeit kaum Wahlmöglichkeiten in Bezug auf ihre Kleidung: Sie kommunizierten damit nicht, was sie wollten, sondern was sie waren. Aufwendige und erkennbar wenig alltagstaugliche Bekleidung signalisierte die Zugehörigkeit zur Oberschicht, für alle anderen galten entweder offizielle oder inoffizielle Kleiderordnungen. Manchmal waren Alternativen auch schlicht nicht bezahl- bzw. verfügbar. Bei aller heutigen Romantisierung von Trachten als gelebter Tradition sollte dabei nicht vergessen werden, dass sie im 20. Jahrhundert zunächst von politischen und später kommerziellen Interessen mit symbolischer Bedeutung aufgeladen wurden: Wer sich heute für den Besuch des Münchner Oktoberfestes im Trachtenlook einkleidet, trägt etwas, das mit historischen Trachten nichts mehr zu tun hat.

Was für Kleidung gilt, lässt sich analog auch für Schmuck, Frisuren und Tattoos nachweisen. Es ging und geht um eine Kombination von Dekoration und Information, mit je eigenen und sich im Laufe der Zeit verändernden Semantiken. Im Falle von Schmuck sogar manchmal mit tatsächlichem oder einem erhofften praktischen Zusatznutzen – ein

Siegelring leistete lange Zeit nützliche Dienste bei der Beurkundung von Verträgen, von „Heilsteinen“ werden gesundheitsfördernde Wirkungen erbeten. Abgesehen davon kann Schmuck beispielsweise über die Gruppenzugehörigkeit der Träger:innen informieren, ihren Familienstand (Ehering) oder ihren Status – teurer Schmuck beweist Reichtum. Jenseits dekorativer Aspekte und der Kommunikation von Zugehörigkeit oder Individualität kommt Frisuren noch eine besondere Bedeutung zu, da sie nicht nur auf dem Körper getragen werden, sondern Haare am Körper angewachsen sind. Und daher zusätzlich Körperinformationen kommunizieren, etwa über Alter, Körperpflege und Vitalität, was bei der Einschätzung sexueller Attraktivität eine erhebliche Rolle spielen kann. Wie Frisuren sind auch Tätowierungen körpergebunden, aber dauerhaft. Eine Frisur lässt sich leicht verändern, Tattoos bleiben im Prinzip ein Leben lang. Sie zu entfernen, ist zwar heute möglich, aber aufwendig und kostspielig. Im Laufe der Geschichte und je nach Region haben Tätowierungen immer wieder anderen Zwecken gedient: zur Stigmatisierung von Personen oder Personengruppen (z. B. von Sklaven im antiken Griechenland), als Medium der Kommunikation von persönlichen Informationen (z. B. bei den Ureinwohnern Neuseelands), als Beleg ihrer Weltläufigkeit bei Seefahrern des 19. Jahrhunderts oder als Erkennungsmerkmal von Subkulturen (z. B. unter Rockern).

All das ist in der heutigen Medienwelt aufgehoben, d. h. in Teilen bewahrt und gleichzeitig Teil von etwas Neuem. Für die meisten Menschen in den meisten Ländern haben sich gegenüber früheren Zeiten jedoch vier Dinge verändert: Erstens gibt es weniger Vorschriften und damit mehr Wahlfreiheit. Zweitens hat sich die Auswahl deutlich vergrößert, teils sogar globalisiert – es gibt also viel mehr Optionen. Damit dienen Körpermedien drittens weniger als früher zur Markierung von unveränderlicher Gruppenzugehörigkeit und mehr als Ausdruck von Individualität. Und viertens sind hier Bedeutungen nicht festgeschrieben, sondern im Wandel: So wurden etwa „Jeans“, vormals schlichte Arbeiterhosen, erst zu Symbolen der Auflehnung, später zu Mainstream-Fashion.

Körpermedien sind für Jugendliche als Werkzeuge für ihre individuelle Identitätspolitik essenziell: Wer „ich“ bin, wozu ich gehören will, wovon ich mich abgrenze, das sollte auf den ersten Blick ersichtlich sein. Sozialer Status oder demonstrativer Reichtum fallen hier als Distinktionsmerkmale aus – Jugendliche mit teurer Markenkleidung profitieren nur

vom Wohlstand ihrer Eltern. Stilistische Distinktion mithilfe von Körpermedien ist dagegen auch eigenständig möglich: Wie viele Jugendliche schafften es beispielsweise in den 1960er-Jahren, ohne jeglichen finanziellen Aufwand ihre Individualität und ihren Protest einzig dadurch zu kommunizieren, dass sie ihre Haare lang wachsen ließen?

In den letzten Jahrzehnten ist in der Gesellschaft insgesamt neben den traditionellen Körpermedien ein weiteres Medium immer wichtiger geworden: der Körper selbst. Unabhängig vom eigenen Alter als schlank, sportlich und vital zu erscheinen, ist heute geradezu eine Pflicht. Hier haben Jugendliche einerseits einen natürlichen Vorteil: Jugendliche Körper gelten in der Regel als attraktiver im Vergleich zu älteren. Andererseits stehen Jugendliche unter besonderem Druck, da sie noch auf dem Weg zu sich selbst und einem Partner oder einer Partnerin sind. In der realen Welt bieten – falls erforderlich – Fitnessstudios und Schönheitsoperationen Hilfe an, im medialen Angebot Makeover-Shows.

Es gibt aber für Jugendliche auch eine gute Nachricht: In vielen Fällen der notwendigen Selbstinszenierung geht es dank Social Media und Datingplattformen erst einmal weniger um Körper als um Bilder von Körpern – und dabei können Insta-Filter manche sportliche oder medizinische Tortur ersparen.



Dr. habil. Gerd Hallenberger ist freiberuflicher Medienwissenschaftler.



„Das kann Leute
ruinieren!“

Die unzureichende Bekämpfung digitaler Gewalt auf Onlineplattformen

TEXT:
DENISE STELL

Was ist digitale Gewalt?

Jeder Mensch sollte sich im Internet ohne Angst vor Einschränkungen aufgrund von Faktoren wie Alter, Geschlecht, Herkunft oder sexueller Orientierung bewegen können (vgl. Thull/Dinar/Ebner 2021, S. 211). Studien aus den letzten Jahren zeigen jedoch, dass die Realität eine andere ist: Das Internet wird zunehmend zu einem Ort, der die Ausübung von digitaler Gewalt ermöglicht und mithilfe technischer Geräte und Onlinemedien wie Smartphone, Apps und Internetanwendungen in digitale Räume transportiert (vgl. ebd., S. 202).

Da strukturell häufiger Frauen aufgrund ihres Geschlechts Opfer solcher Taten werden, spricht man von geschlechtsspezifischer Gewalt (vgl. Prasad 2021, S. 17). Dabei ist gegen Frauen gerichtete digitale Gewalt oft lediglich eine Fortsetzung

Gewalt in und durch digitale Medien – beispielsweise bildbasiert auf Pornoplattformen – ist ein Phänomen, das mit der stetigen Weiterentwicklung von Technologien ubiquitärer Bestandteil des Internets geworden ist und zu schwerwiegenden Folgen bei Betroffenen führen kann. Onlineplattformen sowie Polizei und Justiz tragen Verantwortung hinsichtlich der Prävention und Bekämpfung der Fälle, weisen jedoch Diskrepanzen in theoretisch vorgesehenen und tatsächlich umgesetzten Maßnahmen auf. Ein Text über aktuelle Erkenntnisse und einen spezifischen Fall.

oder Erweiterung bereits vorherrschender Gewaltverhältnisse offline (vgl. Thull/Dinar/Ebner 2021, S. 202). Da sich moderne Technologien und Medien stetig weiterentwickeln, ist anzunehmen, dass digitale Gewaltformen wie bildbasierte sexualisierte Gewalt in der Zukunft sogar in vielen Ländern weiter ansteigen werden (vgl. DeKeseredy 2021, S. 331).

Neben (cis)-Frauen¹ sind auch andere Minderheiten und/oder Mehrfachdiskriminierte Opfer digitaler Gewalt. Darunter fallen LGBTQIA*-Personen, Migrant*innen, Geflüchtete, Women of Color, Jüd*innen, Muslim*innen oder Personen mit Behinderung (vgl. Thull/Dinar/Ebner 2021, S. 203). Männer bilden in bisherigen Studien den größten Teil der Täter*innenschaft ab (vgl. Prasad 2021, S. 18).

Onlinemedien als Basis für digitale Gewaltformen

Unter digitaler Gewalt lassen sich Äußerungen in Schrift-, Bild- oder Videoform fassen, die durch das Medium Internet in Umlauf geraten und von Empfänger*innen als „bedrohlich, herabwürdigend oder verunglimpfend“ oder für ihre Lebensgestaltung massiv einschränkend wahrgenommen werden (ebd., S. 20). Es kann sich beispielsweise handeln um:

- das Erstellen falscher Profile im Netz und das Versenden von Informationen mit falscher Identität,
- das Verbreiten einvernehmlich oder auch heimlich produzierter Nacktfotos oder pornografischen Materials,
- Belästigung,
- Onlinestalking u. v. m. (vgl. ebd., S. 22 f.; Bauer/Hartmann 2021, S. 76).

Die Liste möglicher Taten entwickelt sich kontinuierlich weiter (vgl. Harris 2020, S. 318). Dabei gewinnt das nicht einvernehmliche Verbreiten einvernehmlich oder nicht einvernehmlich produzierter intimer Aufnahmen auf Pornoplattformen vermehrt an medialer, aber auch an wissenschaftlicher Aufmerksamkeit (vgl. McGlynn/Rackley 2017, S. 534).

Digitale Gewalt kann sowohl im sozialen Nahraum als auch im öffentlichen Raum stattfinden. Im sozialen Nahraum kennen sich Täter*innen und Betroffene oft – beispielsweise durch eine vergangene intime Beziehung. Digitale Gewalt im öffentlichen Raum bedeutet vor allem ein „Instrument der gesellschaftlich-strukturellen Unterdrückung“ (vgl. Bauer/Hartmann/Prasad 2021, S. 10; Thull/Dinar/Ebner 2021, S. 203). Sie richtet sich beispielsweise als Hatespeech meist gegen Minderheiten und soziale Gruppen der Gesellschaft (vgl. ebd.).

Onlinemedien sind zwar zunächst neutraler Natur, verfügen aber über Missbrauchspotenzial für digitale Gewalt. Es fehlt an übergeordneten, global regulierenden Instanzen, die für die Kontrolle der Nutzung digitaler Medien zuständig sind. Die Anonymität im Internet macht gewaltvolles Agieren leicht. Viele Dienste können missbräuchlich verwendet werden. Des Weiteren ermöglicht das Internet erstmals, dass Inhalte in Echtzeit von einem beliebigen Ort im Netz zu einem anderen geschickt werden können (vgl. Bauer 2021, S. 104-109).

Bildbasierte (sexualisierte) Gewalt

Bildbasierte (sexualisierte) Gewalt oder Missbrauch ist definiert als das nicht einvernehmliche Produzieren, Verbreiten oder Androhen des Verbreitens von Nackt- oder sexuellem Bildmaterial einer Person (vgl. Powell u. a. 2020, S. 2). Davon gibt es diverse Formen (vgl. DeKeseredy 2021, S. 330). Täter*innen müssen nicht zwingend ehemalige oder aktuelle Beziehungspartner*innen sein, die oft aufgrund von persönlichen Gründen oder Machtbestreben handeln (vgl. DeKeseredy/Schwartz 2016, S. 2; Bauer/Hartmann/Prasad 2021, S. 10). Manche Täter*innen veröffentlichen Bildmaterial einfach aus Spaß und ohne ersichtlichen Grund (vgl. DeKeseredy/Schwartz 2016, S. 2).

Eine weitere Gewaltform stellt die Aneignung von Bildmaterial dar: In diesem Fall entwenden Täter*innen Bildmaterial aus sozialen Medien, veröffentlichen es auf digitalen (Porno-)Plattformen und diffamieren die gezeigte Person. Häufig veröffentlichen Täter*innen zudem persönliche Informationen (Doxing) und andere Nutzer*innen können sich an der Verbreitung von Beschimpfungen und Verleumdungen der Frauen beteiligen. Dabei werden auch durch das Hacken von Clouds oder den Zugriff auf ungesicherte Datenträger Bilder entwendet (vgl. Henry/Flynn/Powell 2020,

S. 1838). Übergänge zwischen einzelnen Gewaltformen wie Stalking, Doxing und bildbasierter sexualisierter Gewalt sind dabei oft fließend (vgl. Bauer/Hartmann 2021, S. 91).

—

„Digitale Gewalt kann sowohl im sozialen Nahraum als auch im öffentlichen Raum stattfinden.“

—

Öfter kommt es zu einer Entwicklung ganzer patriarchaler Täter*innen-Communitys (vgl. McGlynn/Rackley 2017, S. 538; DeKeseredy/Schwartz 2016, S. 6). Medial bekannt ist in diesem Kontext etwa die Incel-Bewegung, die im Internet zu Gewalt gegen Frauen aufruft (vgl. Europäische Kommission 2022, S. 2). In den letzten Jahren ist zudem die sogenannte Exposer-Szene aufgefallen, in der Bildmaterial fremder Frauen online ausgetauscht wird. Recherchen deuten darauf hin, dass Mitglieder dieser Community willentlich anderen Frauen schaden, indem sie ungefragt deren Bilder auf Pornoplattformen hochladen, die Frauen dort diffamieren und andere Nutzer*innen dazu auffordern, sich an der Bloßstellung zu beteiligen. Dabei muss es sich bei dem Bildmaterial Betroffener von bildbasierter Gewalt nicht zwingend um intime Aufnahmen handeln – teilweise sind die gezeigten Personen bekleidet und beispielsweise bei der Ausübung von Freizeitaktivitäten zu sehen (vgl. Y-Kollektiv 2020).

Individuelle Folgen mit gesellschaftlichem Ausmaß

In einem Gespräch mit einer Betroffenen bildbasierter Gewalt, in deren Fall ein Täter nicht intime Bilder u.a. von ihren Social-Media-Profilen entwendete und samt Vornamen auf der Pornoplattform xHamster veröffentlichte, schildert diese: „Das kann Leute ruinieren. Und man möchte das einfach nicht, man möchte einfach nicht damit zusammengebracht werden“.

Laura P. (Name geändert) kennt den Mann, der sich später als Täter herausstellt, als flüchtigen Bekannten, mit dem sie auf einigen sozialen Netzwerken vernetzt ist. Eine engere Beziehung bestand nie zwischen ihnen. Die Betroffene spricht von Ekel und Leere nach der Tat, aber auch von Wut auf das System, von dem sie sich nach der Tat nicht ernst genommen und unterstützt fühlt

hat. Auch wenn Laura P. vermutet, dass intimere Aufnahmen oder Nacktbilder für Betroffene verletzender sind, fügt sie hinzu: „Es kann Leute zerstören. Das ist auch eine Gewalt, die ausgeübt wird.“ Dabei spricht sie zudem über die Angst, dass potenzielle Arbeitgeber*innen negativ auf die Verknüpfung ihrer Person zu Pornoplattformen reagieren könnten.

Sowohl Betroffene von Hate-speech, Belästigung, Stalking als auch bildbasierter Gewalt berichten von psychischen Problemen nach der Tat wie Stress, Angststörungen oder Depressionen (vgl. Geschke u.a. 2019, S. 28; Amnesty International 2017; Henry/Flynn/Powell 2020, S. 1.840; Uhl u.a. 2018, S. 52). Dabei leiden Betroffene nicht nur durch den direkten Effekt der Tat, sondern auch durch zusätzliche Stigmatisierungen in ihrem Umfeld – beispielsweise durch Freund*innen, Familie und die Polizei (vgl. DeKeseredy 2021, S. 332). Ziehen sich Betroffene aus digitalen Räumen zurück – beispielsweise nach Vorfällen von Hatespeech –, hat dies neben den individuellen Folgen auch einen negativen Einfluss auf die dadurch eingeschränkte Meinungsvielfalt (vgl. Geschke u.a. 2019, S. 29).

Somit haben Taten digitaler Gewalt auch einen schädlichen Einfluss auf gesellschaftliche Prozesse. Nach Einschätzungen von Wissenschaftler*innen kann beispielsweise bildbasierte sexualisierte Gewalt nicht nur die Würde einer einzelnen Person, sondern die einer ganzen Gruppe von Menschen verletzen: Sie werden online nicht gleichberechtigt dargestellt, was auch auf ihre gesellschaftliche Wahrnehmung ausstrahlt (vgl. McGlynn/Rackley 2017, S. 546). Die Betroffene Laura P. merkt zudem an, dass solche Taten die eigene Wahrnehmung des Frauseins im Internet prägen können: „Wir sind anscheinend das schlechtere, schwächere Geschlecht. Mit uns kann man es ja machen. Es ist halt diese pure Sexualisierung“.

—

„Taten digitaler Gewalt haben auch einen schädlichen Einfluss auf gesellschaftliche Prozesse.“

—

Unzulängliche Maßnahmen von Plattformen, Polizei und Justiz

Das deutsche Netzwerkdurchsetzungsgesetz (NetzDG) und seit November 2022 auch der Digital Services Act (DSA) auf EU-Ebene verbieten die hier beschriebenen Inhalte und verpflichten die Anbieter, ein Meldesystem für Beschwerden einzurichten und offensichtlich einschlägige Verstöße innerhalb von 24 Stunden, in jedem Fall aber innerhalb von sieben Tagen zu löschen. Große soziale Netzwerke müssen halbjährig einen Bericht über den Umgang mit Beschwerden veröffentlichen. Der DSA gilt auch für xHamster, Xvideos, Pornhub und Co., auf denen häufiger Fälle bildbasierter Gewalt entdeckt wurden. Sie stellen für die Rechtskonformität ihrer Inhalte Regeln auf – etwa durch Nutzungsbedingungen, Community Guidelines, Guidelines für interne Moderator*innen oder durch Hinweise auf rechtliche Pflichten

(Henry/Witt 2021, S. 752). Viele Pornoplattformen verfügen mittlerweile auch über Melde-Funktionen schädlicher Inhalte oder sogenannte „flagging“-Systeme, in denen Nutzer*innen freiwillig als sogenannte „volunteer corps of regulators“ agieren, um die Betreiber über Richtlinienverstöße zu unterrichten (ebd., S. 757).

Allerdings: Die Richtlinien sind oft zweideutig formuliert, es gibt eine massive Diskrepanz zwischen den Regeln und der Praxis der Inhaltsmoderation, die intransparent ist. Die angewandten Technologien zur Aufdeckung von Missbrauch sind unzureichend, Bilder finden sich auch nach dem Entfernen auf dieser oder anderen Webseiten wieder, die Aktivitäten für Auffinden, Melden und Löschen liegen vor allem aufseiten der Betroffenen selbst (ebd., S. 763).

In Deutschland gibt es mehrere Optionen, digitale Gewaltformen wie bildbasierte (sexualisierte) Gewalt zu ahnden – insbesondere im Bereich des Strafrechts, des Zivilrechts und des öffentlichen Rechts (vgl. Lembke 2021, S. 177). Etwa wird die Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs durch Bildaufnahmen gemäß § 201a StGB, das Auspähen von Daten nach § 202a StGB, die Nachstellung gemäß § 238 StGB (Stalking) im Strafrecht verboten, daneben gelten die Normen des Urheber- und Kunsturheberrechts (vgl. Clemm 2021, S. 129–139). Allerdings sind im strafrechtlichen Bereich erhebliche Vollzugsdefizite erkennbar (vgl. Bauer/Hartmann/Prasad 2021, S. 11).

Häufig gehen im Falle bildbasierter Gewalt die Betroffenen zivilrechtlich dagegen vor (vgl. Henry/Flynn/Powell 2020, S. 1.843). In Deutschland ist dies vor allem durch das allgemeine Persönlichkeitsrecht, den Schutz des Rufes und der Ehre und die Ehre im Sinne der Menschenwürde nach Art. 1 GG geregelt (vgl. Dinig 2021, S. 156–158). Im Kontext bildbasierter Gewalt ist

auch das Recht am eigenen Bild relevant – geregelt unter §§ 22 und 23 des Gesetzes, das das Urheberrecht an Werken der bildenden Künste und der Photographie (KUG) bestimmt. Aber: Nach § 22 KUG müssen Personen zwar davor geschützt sein, gegen ihren Willen in Form von Bildmaterial für andere „verfügbar“ zu sein, und müssen einwilligen. Jedoch ist noch nicht höchstrichterlich entschieden, ob das auch für die digitale Weitergabe gilt (vgl. ebd., S. 164–166). Allerdings sind deutsche Gesetze kaum durchsetzbar, wenn die Plattformen ihren Sitz im Ausland haben.

Aber auch in rechtlich eindeutigen Fällen fehlt es in Deutschland an Engagement. Wissenschaftler*innen und Betroffene kritisieren den Umgang von Strafverfolgungsbehörden und Polizei in solchen Fällen: Anzeigen werden nicht ernsthaft verfolgt, Strafverfahren werden aus unverständlichen Gründen eingestellt, den Betroffenen wird geraten, sich mit ihrem Problem an die Plattformen zu wenden (vgl. Thull/Dinar/Ebner 2021, S. 208). Ähnliches berichtet auch die Betroffene Laura P.: Sensibilität und das Ernstnehmen ihres Falles seien bei Polizei und Behörden kaum vorhanden gewesen. In ihrem Fall ist der Täter bekannt und hat die Tat der Polizei gestanden. Bis heute, etwa drei Jahre nach der Tat, musste sich der Täter jedoch nicht vor Gericht verantworten. Für Laura P. ist dies unverständlich und mitunter das Schlimmste an der Tat.

Möglichkeiten der Bekämpfung digitaler Gewalt

Digitale Plattformen korrespondieren mit gesellschaftlichen Normen und Werten (vgl. Dijck/Poell/Waal 2018, S. 2 f.). Gerade durch Pornografie werden bereits vorherrschende sexistische Haltungen und Muster verstärkt (vgl. DeKeseredy/Schwartz 2016, S. 4). Daher bedarf es neben Maßnahmen gegen geschlechtsspezifische Diskriminierung und patriarchale Macht-Dynamiken auf gesellschaftlicher Ebene einiger konkreter Maßnahmen. Das Europäische Institut für Gleichstellungsfragen (EIGE) schlägt vor, eine einheitliche, länderübergreifende Definition von Gewaltformen für die jeweilige Gesetzgebung zu entwickeln; wichtig wären auch Schulungen für die Polizei sowie Aufklärungs- und Unterstützungskampagnen für Frauen und Mädchen (vgl. European Institute for Gender Equality 2017, S. 5). Auch sollten digitale Plattformen stärker verpflichtet werden, wirksame Schritte zur Verhinderung digitaler

—

„Die gesetzlichen Bestimmungen müssen durchgesetzt werden.“

—

Gewalt zu gehen – beispielsweise durch bessere KI-basierte Systeme, die bei der Verifizierung von Personen sowie Erkennung und Entfernung von Inhalten helfen könnten (vgl. Henry/Witt 2021, S. 763). Amnesty International fordert die Regierungen auf, durch wirksamere Gesetze und Richtlinien digitale Gewalt gegen Frauen präventiv zu verhindern (vgl. Amnesty International 2017).

Hilfreich könnte – zumindest auf EU-Ebene – das ab 2024 geltende Gesetz über digitale Dienste sein, das u. a. eine schnellere Entfernung illegaler Inhalte auf Plattformen vorschreibt sowie einen besseren Schutz der Nutzer*innen im Internet schaffen soll (vgl. Die Bundesregierung 2023). Jedoch müssten auch die Länder jenseits der Grenzen Deutschlands und der EU entsprechende gesetzliche Regelungen umsetzen – das Internet macht an Ländergrenzen nicht halt.

Eine wichtige Aufgabe für die Politik, aber auch für Justiz und Polizei wird sein, das wachsende Problem digitaler Gewalt effektiver zu bekämpfen: Die gesetzlichen Bestimmungen müssen durchgesetzt werden. Wenn bei eindeutigen Rechtsverstößen die Täter*innen nicht bestraft werden und sie sich ohne Angst vor rechtlichen Konsequenzen in digitalen Räumen weiterhin rechtswidrig verhalten können, verstärkt sich der Eindruck, das Internet sei – entgegen allen politischen Bekundungen – ein rechtsfreier Raum (vgl. Thull/Dinar/Ebner 2021, S. 205). Die Bekämpfung bildbasierter und digitaler geschlechtsspezifischer Gewalt dient aber nicht nur dem individuellen Schutz von Betroffenen, sondern unterstützt auch ein respektvolles Miteinander in der Gesellschaft – sowohl online als auch offline.

Anmerkung:

1 „Cis“ oder „cisgeschlechtlich“, in diesem Fall „cisweiblich“, beschreibt Personen, die sich dem Geschlecht zugehörig fühlen, das ihnen bei der Geburt zugeteilt wurde (vgl. Regenbogenportal 2023).

Literatur:

- Amnesty International:** *Amnesty reveals alarming impact of online abuse against women*. Pressemitteilung. In: Amnesty International, 20.11.2017. Abrufbar unter: <https://www.amnesty.org>
- Bauer, J.-K.:** *Funktionsprinzipien des Internets und ihre Risiken im Kontext digitaler geschlechtsspezifischer Gewalt*. In: bff: Bundesverband Frauenberatungsstellen und Frauennotrufe/N. Prasad (Hrsg.): *Geschlechtsspezifische Gewalt in Zeiten der Digitalisierung. Formen und Interventionsstrategien*. Bielefeld 2021, S. 103-116
- Bauer, J.-K./Hartmann, A.:** *Formen digitaler geschlechtsspezifischer Gewalt*. In: bff: Bundesverband Frauenberatungsstellen und Frauennotrufe/N. Prasad (Hrsg.): *Geschlechtsspezifische Gewalt in Zeiten der Digitalisierung. Formen und Interventionsstrategien*. Bielefeld 2021, S. 63-99
- Bauer, J.-K./Hartmann, A./Prasad, N.:** *Einleitung*. In: bff: Bundesverband Frauenberatungsstellen und Frauennotrufe/N. Prasad (Hrsg.): *Geschlechtsspezifische Gewalt in Zeiten der Digitalisierung. Formen und Interventionsstrategien*. Bielefeld 2021, S. 9-16
- Clemm, C.:** *Möglichkeiten und Grenzen strafrechtlicher Intervention bei digitaler Gewalt*. In: bff: Bundesverband Frauenberatungsstellen und Frauennotrufe/N. Prasad (Hrsg.): *Geschlechtsspezifische Gewalt in Zeiten der Digitalisierung. Formen und Interventionsstrategien*. Bielefeld 2021, S. 129-150
- DeKeseredy, W. S.:** *Image-Based Sexual Abuse: Social and Legal Implications*. In: *Current Addiction Reports*, 8/2021, S. 330-335
- DeKeseredy, W. S./Schwartz, M. D.:** *Thinking Sociologically About Image-Based Sexual Abuse: The Contribution of Male Peer Support Theory*. In: *Sexualization Media & Society*, 4/2016/2. Abrufbar unter: DOI:10.1177/2374623816684692
- Die Bundesregierung:** *Digital Services Act. Das Gesetz über digitale Dienste*. In: Die Bundesregierung, 28.04.2023. Abrufbar unter: <https://www.bundesregierung.de>
- Dijck, J. van/Poell, T./Waal, M. de:** *The Platform Society: Public Values in a Connective World*. New York 2018
- Dinig, N.:** *Zivilrechtliche Interventionen bei digitaler Gewalt*. In: bff: Bundesverband Frauenberatungsstellen und Frauennotrufe/N. Prasad (Hrsg.): *Geschlechtsspezifische Gewalt in Zeiten der Digitalisierung. Formen und Interventionsstrategien*. Bielefeld 2021, S. 151-176
- Europäische Kommission:** *Vorschlag für eine Richtlinie des Europäischen Parlaments und des Rates zur Bekämpfung von Gewalt gegen Frauen und häuslicher Gewalt*. In: Europäische Kommission, 08.03.2022. Abrufbar unter: <https://eur-lex.europa.eu>
- European Institute for Gender Equality:** *Cyber violence against women and girls*. In: European Institute for Gender Equality (EIGE), 23.06.2017
- Geschke, D./Klaßen, A./Quent, M./Richter, C.:** *#Hass im Netz: Der schleichende Angriff auf unsere Demokratie*. Eine bundesweite repräsentative Untersuchung. Jena 2019. Abrufbar unter: <https://www.idz-jena.de>
- Harris, B. A.:** *Technology and Violence Against Women*. In: S. Walklate/K. Fitz-Gibbon/J. M. Maher/J. McCulloch (Hrsg.): *The Emerald Handbook of Feminism, Criminology and Social Change*. Bingley 2020, S. 317-336
- Henry, N./Flynn, A./Powell, A.:** *Technology-Facilitated Domestic and Sexual Violence: A Review*. In: *Violence Against Women*, 15-16/2020/26, S. 1.828-1.854

Henry, N./Witt, A.: *Governing Image-Based Sexual Abuse: Digital Platform Policies, Tools, and Practices*. In: J. Bailey/A. Flynn/N. Henry (Hrsg.): *The Emerald International Handbook of Technology Facilitated Violence and Abuse*. Bingley 2021, S. 749-768

Lembke, U.: *Rechtliche Handlungsoptionen:*

Öffentliches Recht. In: bff: Bundesverband Frauenberatungsstellen und Frauennotrufe/N. Prasad (Hrsg.): *Geschlechtsspezifische Gewalt in Zeiten der Digitalisierung. Formen und Interventionsstrategien*. Bielefeld 2021, S. 177-185

McGlynn, C./Rackley, E.: *Image-Based Sexual Abuse*. In: *Oxford Journal of Legal Studies*, 3/2017/37, S. 534-561

Powell, A./Scott, A. J./Flynn, A./Henry, N.: *Image-Based Sexual Abuse: An International Study of Victims and Perpetrators. A Summary Report*. RMIT University/Goldsmiths University of London/Monash University 2020

Prasad, N.: *Digitalisierung geschlechtsspezifischer Gewalt. Zum aktuellen Forschungsstand*. In: bff: Bundesverband Frauenberatungsstellen und Frauennotrufe/N. Prasad (Hrsg.): *Geschlechtsspezifische Gewalt in Zeiten der Digitalisierung. Formen und Interventionsstrategien*. Bielefeld 2021, S. 17-46

Regenbogenportal: *Glossar: cis, cisgeschlechtlich*.

In: Regenbogenportal, 2023. Abrufbar unter: <https://www.regenbogenportal.de>

Thull, B./Dinar, C./Ebner, F.: *Digitale Gewalt*.

In: R. W. Scholz/E. Albrecht/D. Marx/M. Mißler-Behr/O. Renn/V. van Zyl-Bulitta (Hrsg.): *Supplementarische Informationen zum DiDaT Weißbuch. Verantwortungsvoller Umgang mit Daten – Orientierungen eines transdisziplinären Prozesses*. Baden-Baden 2021, S. 202-211

Uhl, C. A./Rhyner, K. J./Terrance, C. A./Lugo, N. R.: *An examination of nonconsensual pornography websites*. In: *Feminism & Psychology*, 1/2018/28, S. 50-68

Y-Kollektiv: *Ungewollt nackt im Netz – Wer demütigt Frauen öffentlich auf Pornoseiten?*. In: Y-Kollektiv/YouTube, 25.06.2020. Abrufbar unter: <https://www.youtube.com>



Denise Stell hat im Bachelor Medienwissenschaften an der Universität Paderborn studiert und ist derzeit dabei, ihren Master im Fach Multimedia und Autorschaft an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg abzuschließen.

Der reduzierte Abgleich mit der Realität

Wie Medien unsere Vorstellung von Wirklichkeit verändern

Inwieweit stimmt unser Bild von Wirklichkeit mit dieser überein? Sie ist viel komplexer und größer, als unsere begrenzten Sinne sie wahrnehmen und unser Verstand sie verarbeiten kann. Die Medien halten explosionsartig immer mehr Sichtweisen und Informationen bereit. Kommen wir damit der Wirklichkeit näher? Oder führt das medial vermittelte Bild in die Irre, wenn wir es immer weniger an realen Erfahrungen überprüfen?

JOACHIM VON GOTTBURG IM GESPRÄCH MIT JÜRGEN GRIMM

Die Medien bieten uns unzählige Informationen und Narrative über die Welt und das Universum an. Was bedeutet das für unsere Konstruktion des Wirklichkeitsbildes?

Der Philosoph Byung-Chul Han hat in seinem neuesten Buch *Undinge. Umbrüche der Lebenswelt*¹ eine These aufgestellt, die ich sehr interessant finde: Das Internet schafft etwas, was uns einen Teil unserer Wirklichkeitsfähigkeit raubt. Es ist ein Unterschied, ob ich im Internet irgendetwas sehe und mich daran z. B. durch Verlinkung beteilige oder ob ich mich in der außermedialen Realität mit diesen Themen auseinandersetze oder in der Realität damit konfrontiert werde. Das mache den Unterschied zwischen „Dingen“ und „Undingen“. Dinge leisten uns Widerstand und faszinieren uns zugleich. Man kann sie anfassen, sie mit allen Sinnen spüren und sich an ihnen verletzen. Undinge können das nicht, sie folgen einer Logik des Wunsches und stellen eine Erweiterung des Egos dar. Mit Undingen „möblieren“ wir

sozusagen unser Ich auf, indem wir uns mit Wunschwelten umgeben. Diese waren zu Beginn des Industriezeitalters noch sehr dinghaft und hatten die Gestalt bequemer Interieurs, also zeigten sich beispielsweise in einer behaglichen Einrichtung der Zimmer und ihrer Ausstattung mit persönlichen Erinnerungsstücken.² Mittlerweile streifen die Wohnumgebungen ihren dinghaften Charakter zunehmend ab. Wir haben zwar noch immer unsere Kuschelecke und unseren ganz persönlichen Nippes, im Vordergrund stehen aber elektronische Wunschmaschinen: Streamingdienste, Datingplattformen, Social Media etc. Das Smartphone wird zum mobilen Interieur, das uns ständig umgibt, aber keine objektive – tastbare und riechbare – Realität mehr besitzt. Die Dinge rücken in weite Ferne, sie werden virtuell und optional, anscheinend verfügbar, allerdings nur im eingeschränkten Sinn. Daraus resultiert eine Revolution unseres Realitätsverständnisses.

**Welche Folgen haben die
Undinge für unser Realitäts-
modell genau? Ist jetzt alles
mit allem durch Klicks
vernetzt?**

Aus den Undingen, zu denen die Wirklichkeitssimulationen der Medienwelt gehören, ergibt sich eine Tendenz zum Voluntarismus, weil der Widerstand wegfällt oder zumindest leichtgängig aus dem Weg geräumt werden kann: Ich glaube, die Wirklichkeit selbst konstruieren zu können, indem ich mich wegbeame, auf andere Kanäle wechsele oder einfach ganz abschalte. Im Gegensatz dazu ist die Wirklichkeit aber nicht so leicht zu manipulieren, sondern widersetzt sich meinen Manipulationsversuchen. Genau diese Erfahrung kommt im Internet zu kurz, es droht, etwas verloren zu gehen. Joshua Meyrowitz³ hat das in den 1980er-Jahren im Kontext des Fernsehens eine „Dislozierung von Wahrnehmung“ – die willkürliche Verteilung unseres Wahrnehmungsstandpunktes in Raum und Zeit – genannt, weil ich in der medialen Wahrnehmung den Ort, an dem ich mich realiter aufhalte, entwerte und alles in jedem Moment präsent sein kann. Dieses Phänomen wird im Internet weiter verschärft. Ich habe dort das subjektive Gefühl, alles aktiv und schnell verändern zu können, und behandle es als Teil meines Egos. Aber das ist keine wirkliche Beeinflussung, sondern nur eine intramediale Täuschung bzw. in den Internetforen ein unendliches Palavern über Veränderung. Der daraus entstehende Veränderungsoptimismus hat weitere Nebeneffekte, insbesondere wächst meine Frustrationswahrscheinlichkeit in der außermedialen Realität: Die lässt sich eben nicht an- und ausschalten. In den Plattformen stoße ich dann plötzlich auf Widersprüche und beginne eine entsprechend heiße, oft konfliktreiche Auseinandersetzung. Das könnte man als Reinszenierung von Widerstand bezeichnen, der in den Simulationswelten immer stärker verloren geht. Hatespeech und Shitstorms sind nicht zuletzt auch eine Reaktionsbildung auf ein brüchig gewordenes Wirklichkeitsverständnis. Hier gehe ich über das Konzept von Han hinaus, denn ich sehe einen Zusammenhang zwischen der Herrschaft egozentrierter Simulationswelten mit der Gewaltbereitschaft bestimmter Gruppen. Der übersteigerte Voluntarismus und die wunschzentrierte Wirklichkeitskonstruktion erzeugen Frustrationskaskaden mit depressiven oder aggressiven Konsequenzen. Ein Teil der Wut im Netz kommt aus dieser Quelle.

Wenn ich ein Bild der Wirklichkeit aus dem konstruiere, was ich medial wahrnehme, wird es schief?

So könnte man sagen. Wenn ich die Mediatisierung der Erfahrung übertreibe und die Anker in der außermedialen Wirklichkeit verliere, entgleitet mir die Wirklichkeit selbst. Das konnte man auch bei Corona beobachten, als wir unsere realen Kontakte reduzieren mussten, dann fast ausschließlich auf Internet und Fernsehen angewiesen waren und nur sehr wenige Kontaktmöglichkeiten zur Realität bestanden. Da stellte sich ein Unwirklichkeitsgefühl ein, was alle möglichen Formen annahm, und die subjektive Realität konnte nicht mehr durch das, was objektiv draußen geschieht, überprüft werden. Es gab auch keine Möglichkeit, im Internet diese Überprüfung vorzunehmen. Ich muss als Rezipient daraus erst einmal meinen Schluss und meine Konsequenzen ziehen und dann versuchen, dies in der Realität außerhalb umzusetzen – danach merke ich erst, ob es funktioniert oder nicht. Wenn diese Überprüfung in der Realität entfällt, bekommt das eine idiosynkratische Note: In der Selbstbezüglichkeit tritt an die Stelle einer Überprüfung am Ende das Gefühl, dass ich gar nicht mehr in der Wirklichkeit lebe und alles beliebig konstruierbar ist. Das kann auch dazu führen, dass ich partiell darunter leide. Als wir in der Pandemie auf Zoom angewiesen waren und unsere Kollegen gar nicht mehr leibhaftig zu sehen und zu spüren bekamen, bedeutete das eine Reduzierung unserer sinnlichen Kontakte mit der Außenrealität. Wenn das überhandnimmt, kann es zu absurden Vorstellungen von Wirklichkeit führen: Ich habe monatelang im Internet einen potenziellen Partner oder eine Partnerin gedatet. Dann stehe ich plötzlich vor ihr/ihm und erleide einen Schock – einen Realitätsschock. Ich kann ihn/sie vielleicht nicht riechen oder er/sie geht mir schnell auf die Nerven und ich kann die Person nicht wie im Internet einfach wegdrücken. Unterstützt wird das dadurch, dass unsere Realitätsmodelle immer eine konstruktive Komponente haben. Das war das große Schlagwort der Philosophie des Konstruktivismus in den 1980er- und 1990er-Jahren, der aus meiner Sicht aber heute schon aufgrund der Medienentwicklung überholt ist. Der radikale Konstruktivismus, der zu Beginn der Postmoderne erkenntniskritische Akzente setzte, hat seine progressive Funktion eingebüßt. Er setzt falsche Orientierungsmarken. Dass etwas konstruiert ist, wenn wir uns etwas ausdenken, ist ganz klar und eine Binsenweisheit. Die Frage ist nur, ob wir Konstruktion dann für Realität halten. Und wenn das so ist, dann fehlt etwas, um geistig gesund zu bleiben. Wer nur noch konstruiert und das Ergebnis nicht mehr überprüft, der hat etwas, was Psychiater eine Psychose nennen. Das kann sehr irrationale Züge annehmen. Ich erkläre mir einen Teil der Phänomene im Zusammenhang mit Verschwörungstheorien damit, dass eine Realitätsentfernung stattfindet, die medieninduziert ist. Nicht, dass jetzt ein einzelnes Medium dazu anleitet, dass man etwas Unsinniges für Wirklichkeit hält. Das wäre die alte pädagogische These, die schon lange nicht mehr gilt, weil wir natürlich ständig mit verschiedenen medialen Informationen und dann auch noch mit der Realität konfrontiert werden. Da merken wir schnell, dass plötzlich alles anders ist. Meine Befürchtung ist vielmehr, dass aufgrund der Vorherrschaft von Dingen unsere Kompetenz, mit realen Dingen umzugehen, leidet. Wenn wir dann mit wirklichen Dingen konfrontiert sind, wollen wir Fakten

nicht wahrhaben oder verfallen leicht irgendwelchen populistischen Rattenfängern. Möglicherweise entwickeln wir auch eine gewisse Bereitschaft, widrige Umstände ganz willkürlich mit moralischem Übereifer ändern zu wollen, in dem jedes Mittel recht erscheint.

Je mehr wir in medialen Welten leben, desto weniger können wir die reale Welt wahrnehmen?

Ja. Vor allem, wenn wir sie zum Maßstab unseres Realitätsverständnisses machen. Und das ist natürlich ein Problem, wenn z.B. Kinder nicht mehr genügend draußen spielen. Beim Klettern auf die Bäume holen sie sich dann viel schneller aufgeschlagene Knie. Diese Themen wurden auch schon im Zusammenhang mit Fernsehen diskutiert. Aber das Internet ist als Smartphone auch mobil ständig präsent und hat mehr Simulationsqualität: Es simuliert eine reale Wirklichkeit so, dass man damit auch interagieren kann – aber nur in eingeschränkter Weise. Das steigert die Verführung, Realität als konstruiert und von mir gesteuert wahrzunehmen. Wir beobachten seit einiger Zeit eine Zunahme im Hinblick auf Kontrollerwartung. Das ist ein Konzept, bei dem es um das subjektive Empfinden geht, inwieweit ich meine Umwelt und mein Schicksal beeinflussen kann oder ob ich vom Schicksal fremdbestimmt werde. Die Selbstbestimmungsannahme ist gewachsen, aber nicht in dem positiven Sinne, dass ich selbstbewusster durch die Welt gehe, sondern eher dahin gehend, dass ich irrealer Vermutungen darüber habe, was ich alles bewirken kann. Das ist auch bei *DSDS* zu beobachten, wenn Kandidaten mit grottenschlechten Stimmen vor ein größeres Publikum treten und nicht mehr in der Lage sind, zu erkennen, dass es wirklich keine gute Musik ist, die sie da zum Besten geben. Diese mangelnde Urteilsfähigkeit hängt nicht zuletzt damit zusammen, dass sie gewöhnlich den Abgleich von dem, was sie selbst von sich denken, innerhalb der Medien machen, aber letztlich eine Überprüfung an der außermedialen Realität fehlt.

Der Konstruktivismus geht davon aus, dass es zwar eine Wirklichkeit gibt, die wir aber aufgrund unserer beschränkten Sinne und unseres beschränkten Denkens niemals ganz erkennen können.

Das ist der springende Punkt. In welchem Verhältnis stehen kognitive Konstruktionen zur Realität? Lassen wir einmal die Realitätsverleugnung beiseite. Genau genommen geht es um Rekonstruktion: Du bist mit einer Wirklichkeit konfrontiert und versuchst, diese Wirklichkeit für dich zu interpretieren, zu rekonstruieren, sodass du sie für dich verstehen und damit etwas anfangen kannst. Und danach folgt dann die Überprüfung. Genau die wird aber im radikal konstruktivistischen Paradigma vergessen. Man muss mit dieser Rekonstruktion praktische Probleme bewältigen. Und wenn es nicht hinlief, muss man die Konzeption ändern.

Eine Rekonstruktion kann niemals die Realität vollständig abbilden.

So ist es. Das ist eine ständige Abstraktion. Aber das Wesentliche ist, dass mir klar ist, dass meine Konstruktion nicht die Wirklichkeit ist. Das war das Grundproblem des radikalen Konstruktivismus. Seine Vertreter haben Formulierungen gebraucht wie „Konstruktion von Wirklichkeit“ oder „erfundene Wirklichkeit“.⁴ Damit wurde der Eindruck erweckt, als ob man die Wirklichkeit selbst konstruieren könnte und nicht nur ein Abbild der Wirk-

„Man darf nicht den Fehler machen, die Realität mit der Konstruktion zu identifizieren.“



© ricardo-gomez-angel_unsplash

lichkeit schafft, das womöglich falsch ist. Das führt dazu, dass man in einer selbstreferenziellen Schleife von Konstruktion und Modifikation von Konstruktionen hängen bleibt und den Referenzpunkt für Wahrheit verliert. Wir brauchen aber externe Kriterien, um uns der Wahrheit anzunähern, und wir haben sie auch: Denn die Realität existiert und ich habe zumindest bedingt die Möglichkeit, meine Vermutungen zu überprüfen, indem ich sie zum Maßstab meiner Handlungen mache. Wenn ich scheitere, stimmt etwas nicht mit meinen Konstruktionen - und ich kann versuchen, es besser zu machen. Radikale Konstruktivisten behaupten, man könne über die Wirklichkeit außerhalb von Konstruktionen gar nichts aussagen. Doch, man kann. Sie leistet uns Widerstand, wenn wir Ideen in praktisches Handeln umsetzen wollen. Diese Erfahrung nutzen wir, um unsere Vorstellung von Realität und die zugehörigen Handlungsentwürfe zu korrigieren. Konstruktivisten wollen ebenfalls eine Optimierung von Konstruktionen erreichen; das bleibt aber ein geheimnisvoller Prozess, da sie nicht angeben, was eigentlich das Kriterium ist, das diese Optimierung erlaubt. Ich muss mich der objektiven Realität aussetzen und meine Realitätsmodelle daran überprüfen. Daran führt kein Weg vorbei. Daher benötige ich auch, philosophisch gesehen, einen Begriff von Realität jenseits von Konstruktionen. Man darf nicht den Fehler machen, die Realität mit der Konstruktion zu identifizieren.

Als Philosoph muss man dann aber einen sehr breiten Blick haben und im optimalen Fall so viel Wissen und Erkenntnis wie möglich besitzen, um der Wirklichkeit immer näher zu kommen.

Das ist der grundlegende Anspruch von Philosophie. Es ist der Versuch, menschliche Erfahrungen auf einer höheren Abstraktionsstufe zu reflektieren. Da fließen wissenschaftliche Erkenntnisse mit ein, aber auch Zeitgeist-Phänomene und persönliche Erfahrungen, die der Philosoph mit der Realität macht. Natürlich gibt es auch Traditionsbildungen in der Philosophie, die über längere Zeiträume hinweg allmählich in das allgemeine öffentliche Bewusstsein einsickern. Der Konstruktivismus ist nicht vom Himmel gefallen, sondern hat sich im Laufe des 18. Jahrhunderts entwickelt, und zwar aus der Erkenntnis des Kritizismus heraus, der die Basis der Aufklärung bildet. In der Postmoderne wird er nun aber von Verschwörungstheoretikern missbraucht, die meinen, alles und jedes infrage stellen zu können, um an die aufbrechenden Leerstellen willkürliche Konstruktionen zu setzen. Verschwörungstheoretiker schirmen sich ab, sie unterbinden damit genau den Überprüfungsprozess an der Realität, der im Lichte des radikalen Konstruktivismus gar nicht mehr möglich und nötig erscheint. Dem sollte man im Zeitalter von Fake News und viraler Gerüchte-Kommunikation im Internet keine philosophische Schützenhilfe leisten.

Das Internet ist also nur ein Abbild, eine Vision oder eine Darstellungsform, die uns von den Dingen selbst entfremdet?

Mit Byung-Chul Han lässt sich auch das philosophisch erklären. Han dreht im Grunde die Verdinglichungstheorie der Frankfurter Schule um, die das Kernstück des neomarxistischen Entfremdungskonstrukts bildete. Das passt in unsere Zeit, weil wir das Problem haben, dass wir den Bezug zu Dingen verlieren, weil wir uns ständig mit Udingen umgeben. Entfremdung resultiert heute weniger aus der Verdinglichung von Personen und Sach-

verhalten als aus dessen Gegenteil: der „Ent-dinglichung“. Dies beinhaltet die Illusion, dass ich alles sofort verändern kann. Im Elektronischen ist das möglich, in der Wirklichkeit nicht. Du kannst dich verletzen, wenn dein Bücherregal umkippt. Das kann dir in einem Dialog im Internet nicht passieren, jedenfalls nicht im physischen Sinne, psychisch natürlich schon.

Virtual Reality geht noch weiter, es fehlt nur noch der Geruch. Der soll wohl auch demnächst kommen.

Dann sind wir bei 5-D. Interessant ist in dem Zusammenhang, dass natürlich der Film schon längst nicht mehr diese Funktion einer „Errettung der physikalischen Wirklichkeit“ erfüllt, sondern er wird inzwischen selbst als defizitär empfunden und muss ständig aufgepeppt werden: durch Special Effects, Computeranimation und 3-D-Simulationen. Das ist so ähnlich wie bei Reality-TV, das ebenfalls im Treibsand verlorener Widerständigkeit nach Resten von Wirklichkeitssplittern fahndet.⁵ Daran sieht man schon, dass es keine „echte“ Realität ist, weil sie gestützt werden muss, um ihre Gebrechen zu kaschieren. Aber Film und Reality-TV kommen der Realität immerhin näher als die Literatur.

Der größte Teil dessen, was wir glauben und als Realität wahrnehmen, erfahren wir nicht selbst, sondern durch Dritte, meist durch die Medien...

Aber ich denke, dass wir schon in einem Zustand sind, in dem wir zumindest die Dinge wieder höher bewerten müssen, die uns zugänglich sind. Wir dürfen uns nicht allein auf die vermittelten Realitäten verlassen, weil es am Realitätsmodell insgesamt etwas verändert. Nehmen wir die Debatte um die Herrschaft der Interpretationen und der Narrative: Wenn man die hat – so die These –, dann hat man auch die Herrschaft über die Realität. Das ist natürlich Unsinn, zumindest stark übertrieben. Jede Geschichte kann an der Realität scheitern. Man sieht aber die Verführung, die vom Glauben an die Herrschaft der Narrative ausgeht. Das ist sehr stark vom Internet und anderen Medien geprägt, denn die Dinge, die einem geblieben sind, die man anfassen, riechen und formen kann, sind in unserer Vorstellung von Welt immer weiter nach unten gesackt und verblasst. Ich glaube, das ist ein Verlust, das ist ein Problem. Wir müssen daher gezielt Strategien zur „Re-Verdinglichung“ unserer Umwelt entwickeln. Das ist nur möglich, wenn wir dem Nahbereich in der alltäglichen Lebenswelt wieder mehr Bedeutung verleihen und diese mit medialen Fernerfahrungen verknüpfen. Es macht einen Unterschied, ob ich die aktuellen Nachrichten aus Kiew über das Kriegsgeschehen konsumiere oder ob ich mich – zusätzlich – in der Flüchtlingshilfe an meinem Wohnort engagiere.

Aber viele Dinge entziehen sich unserer Überprüfungsmöglichkeit.

Wichtig ist, dass wir eine Plausibilitätsprüfung überhaupt noch unternehmen. Wir brauchen dafür eine Kompetenz, die aus unserer direkten Erfahrung entsteht. Ich habe etwas Ähnliches in meinem Umfeld erlebt und übertrage das dann auf die Situation, die ich beurteilen will. Das gilt selbst für das Anschauen von Science-Fiction-Filmen in ganz unbekanntem Gefilden. Ohne die Folie alltäglicher Lebenserfahrung würden wir auch keinen Zwerg oder Ork aus dem *Hobbit* verstehen. Die Alltagswelt ist ständig präsent, und sei es, dass ich feststelle, im Film ist alles

anders als in meiner Lebensumgebung. Wenn man sich heute die Verschwörungsthemen anschaut, dann ist dafür typisch, dass die Konfrontation mit der Außenrealität unterbunden wird. Das wird durch eigene Narrative ersetzt, durch Klicks, Verlinkungen, durch Anzahl von Likes usw. Das sind alles Krücken, die eigentlich keine echte Wahrheitsprüfung darstellen. Das Bewusstsein dafür muss geschärft werden, dass alle Realitätserfahrungen in der alltäglichen Lebenswelt wurzeln und einer kritischen Prüfung bedürfen. Sie bleiben nur intakt, wenn ich sie gebührend wertschätze. Ich würde das heute auch nicht mehr so uneingeschränkt medienoptimistisch formulieren, wie ich es vielleicht noch vor fünf oder zehn Jahren getan hätte: „Es gibt die Medien, weil es keine Möglichkeit gibt, in die Ukraine zu fahren.“ Wir haben heute die Möglichkeit zu reisen und sollten unseren Primärerfahrungen wieder stärker vertrauen.

Was schlagen Sie vor?

Es geht allgemein um die Interaktion zwischen unseren direkten Realitätserfahrungen und unserer Medienerfahrung: Die müssen sinnvoll miteinander verknüpft werden. Es muss eine Balance entstehen. Ansonsten vergessen wir allzu leicht, dass wir jetzt schon Möglichkeiten haben, bestimmte Dinge in der Realität zu überprüfen. Dies ist aber die Voraussetzung dafür, uns mit anderen zu verständigen, die vielleicht ganz andere Ideen haben, aber doch in der alltäglichen Lebenswelt mit uns zusammenwirken. Hier sind die geteilten Realitäten in ihrer objektiven Wucht das Kriterium, auf das man sich beziehen kann, um scheinbar unendliche Diskussionen über Alltagsfragen – Wer bringt den Abfall runter? Wer kümmert sich um die Kindererziehung? – zu beenden. Auf der politischen Ebene ist es ähnlich. Man kann sich streiten, wie dem Klimawandel beizukommen ist. Wahrscheinlich kann das weder Deutschland noch Europa allein schaffen, sondern es bedarf einer wirklich weltweiten Initiative und eines Konsenses, der aber im Moment durch viele Konflikte verhindert wird. Am Faktum des „Klimawandels“ selbst zu zweifeln oder ihn ganz und gar zu leugnen, wäre in diesem Feld eine gigantische konstruktivistische Entgleisung und ein selbstmörderischer Irrtum obendrein. Uns bleibt, nach Brücken zwischen den Dingen und Udingen zu suchen, die die Vorzüge beider Welten vereinigen.

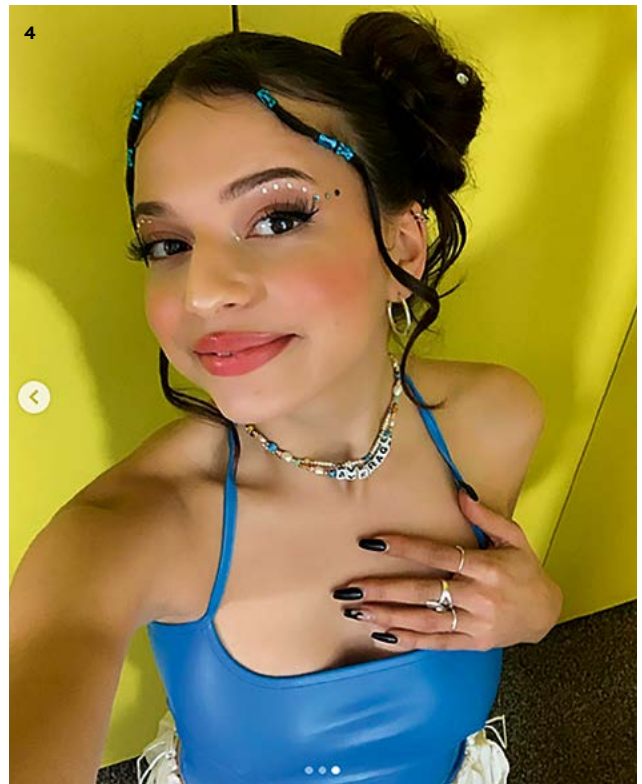
„Es geht allgemein um die Interaktion zwischen unseren direkten Realitätserfahrungen und unserer Medienerfahrung: Die müssen sinnvoll miteinander verknüpft werden.“

Anmerkungen:

- 1 **Han, B.-C.:** *Udinge. Umbrüche der Lebenswelt.* Berlin 2021
- 2 **Anders, G.:** *Die Antiquiertheit des Menschen.* Band 1 und 2. München 2002 (zuerst 1956)
- 3 **Meyrowitz, J.:** *Die Fernsehgesellschaft. Wirklichkeit und Identität im Medienzeitalter.* Weinheim/Basel 1987
- 4 **Watzlawick, P. (Hrsg.):** *Die erfundene Wirklichkeit. Wie wissen wir, was wir zu wissen glauben? Beiträge zum Konstruktivismus.* München 1985³
- 5 **Schmidt, S. J. (Hrsg.):** *Der Diskurs des Radikalen Konstruktivismus.* Frankfurt am Main 1991
- 6 **Grimm, J.:** *From reality TV to coaching TV. Elements of theory and empirical findings towards understanding the genre.* In: A. Hetsroni (Hrsg.): *Reality Television. Merging the Global and the Local.* New York 2010, S. 211-258

Dr. Jürgen Grimm ist Professor i. R. am Institut für Publizistik und Kommunikationswissenschaft der Universität Wien sowie Mitglied des Kuratoriums der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Er forscht seit 30 Jahren zu Fernsehgewalt.

Virtuelle Influencer*innen



Eine aktuelle Entwicklung in der Social-Media-Welt

Social-Media-Plattformen haben heute im Alltag vieler Menschen einen hohen Stellenwert. Insbesondere Jugendliche machen sich die neuen Möglichkeiten zu Information und Orientierung, Austausch und Vernetzung unbefangen zu eigen. Eine besondere Bedeutung haben dabei die Vorlagen der Influencer*innen, die, den aktuellen Entwicklungen entsprechend, zuweilen auch von virtuellen Vertreter*innen, bei denen es sich nicht um echte Menschen handelt, angesteuert werden – und eine spezifische Aneignung evozieren.

TEXT: PAULINA ROLOFF UND DANIEL HAJOK

Social Media und Influencer*innen

Unter „Social Media“ werden vereinfacht all die Angebote im Netz verstanden, die dem öffentlichen kommunikativen Austausch und dem Teilen von Inhalten dienen. Dazu zählen vor allem Onlineplattformen wie Instagram oder TikTok. Auf diesen Plattformen können Nutzende eigene Accounts erstellen, Inhalte teilen und mit anderen Nutzenden in Interaktion treten. Eng mit dem Konzept von Social Media verbunden sind Influencer*innen. Mit dem häufigen Teilen von Inhalten und einer großen Gemeinschaft von Menschen, die ihnen folgen, agieren sie häufig als virtuelle Meinungsführer*innen und Werbeträger*innen: Sie nutzen Social Media nicht nur, um Inhalte mit ihren Follower*innen zu teilen und mit diesen zu interagieren, sondern auch, um Produkte oder Dienstleistungen zu bewerben (Veirman u. a. 2017).

Influencer*innen können dabei in verschiedenen Bereichen agieren – von Mode über Fitness bis hin zu Lifestyle. Ihre Bekanntheit und ihre große Reichweite stärken sie vorrangig über Eigenschaften wie Glaubwürdigkeit, Authentizität, Vertrauen und Ausstrahlung (Roloff 2023). Vor allem die Vertrauenskomponente beeinflusst die Wahrnehmung von Influencer*innen durch ihre Follower*innen (Kim u. a. 2022). Sie prägt auch die Frage, inwieweit die Follower*innen eine parasoziale Beziehung mit den Influencer*innen eingehen und sie als Bezugsperson und Vorbild wahrnehmen. Zwar ist diese Beziehung im Kern einseitig von den Follower*innen initiiert (Roloff 2023), jedoch entwickeln diese das Gefühl der Teilnahme an einer wechselseitigen Kommunikation mit Influencer*innen (Hartmann 2016).

Bedeutung von Influencer*innen für Jugendliche

Vor allem Jugendliche verbringen viel Zeit auf Social Media – TikTok ist zu Beginn und Instagram zum Ende des Jugendalters die Nummer eins (Rohleder 2022). Hier begegnen sie vielfach Influencer*innen, welche einen bedeutenden Einfluss auf ihren Alltag und das jugendliche Ich im Allgemeinen haben. Eine aktuelle qualitative Studie mit insgesamt 260 online Befragten und 82 ausgewählten Jugendlichen im Alter zwischen 14 und 17 Jahren, von denen sieben noch vertieft interviewt wurden, bestätigt die große Bedeutung, die Influencer*innen als Vorbilder für Heranwachsende haben. Neben der Bewunderung und Verehrung im weiteren Sinne zeigen sich die Jugendlichen allerdings auch kritisch hinsichtlich der Vertrauenswürdigkeit von

- 1 Daur (2022), Instagram (@carodaur), 03.10.2022
- 2 Bermuda (2020), Instagram (@bermudaisbae), 22.03.2020
- 3 Miquela (2021), Instagram (@lilmiquela), 24.04.2021
- 4 Nina (2022), Instagram (@ninachuba), 24.04.2022

Influencer*innen und begründen dies mit Unwahrheiten und einer möglichen Manipulation (Roloff 2023).

Die Zuwendung zu den Influencer*innen und in deren Social-Media-Kanälen ausgebreiteten Themen ermöglicht den Follower*innen auch, an der Kommunikation innerhalb der Peergroup teilhaben zu können. Darüber wird ein Gefühl von Gruppenzugehörigkeit geschaffen, das vor allem für jüngere Jugendliche von Relevanz ist. Auch wenn ein Teil der Befragten den Influencer*innen nicht direkt eine Vorbildfunktion für sich zuschreibt, erkennen sie – ganz im Sinne des Third-Person-Effekts – deren Potenzial als wichtige Identifikationsfiguren für andere an. Sie selbst wenden sich den Influencer*innen nicht zuletzt zu, um zumindest partiell dem eigenen (belasteten) Alltag zu entfliehen.

Ein wichtiger Aspekt der Zuwendung – auch das zeigt die Studie – ist, dass Influencer*innen Themen anbringen, die Jugendliche interessieren. Sie bieten den Befragten Inspiration und Orientierung in Bezug auf ihre individuellen Interessengebiete; Produktempfehlungen, Reiseziele, Berufsmöglichkeiten oder Freizeitbeschäftigungen sind Inhalte, die die Influencer*innen bevorzugt über das Vloggen (Mitfilmen) des Alltags nicht zuletzt für ihre Follower*innen veröffentlichen (ebd.).

In aller Regel reflektieren Jugendliche die von den Influencer*innen präsentierten Inhalte kritisch und sind sich deren Einfluss größtenteils bewusst. Im Rahmen der Studie brachten sie sogar ethische Fragen an, die sich zumeist auf die Präsentation von Werbung und die Transparenz im Umgang mit Makeln sowie auf das Anbringen unrealistischer Schönheitsideale bezogen, wie es im Hinblick auf die negativen Zusammenhänge mit der psychischen Gesundheit auch im wissenschaftlichen Diskurs kritisch gesehen wird (Hajok u.a. 2022). Dennoch verdeutlichen die befragten Jugendlichen, dass Influencer*innen einen Einfluss auf ihr Leben haben und für sie sowohl zur Unterhaltung als auch für die Entwicklung der eigenen Identität Relevanz besitzen (Roloff 2023).

Das Phänomen der virtuellen Influencer*innen

Ein relativ neues Phänomen sind virtuelle Influencer*innen. Erstmals tauchten sie 2018 auf Instagram auf und finden seitdem immer mehr Beachtung, mit Miquela (@ilmiquela) als einer der bekanntesten Vertreter*innen. Innerhalb der wissenschaftlichen Literatur lässt sich (noch) keine einheitliche Definition dieses Phänomens finden. Es kann allerdings festgehalten werden, dass es sich dabei um computergenerierte Charaktere handelt, die auf den Plattformen wie menschliche Influencer*innen agieren. Sie sind keine realen Menschen, sondern werden oftmals von Unternehmen kreiert. Diese schreiben ihnen eine individuelle Rolle mit einer eigenen Persönlichkeit sowie einem spezifischen Hintergrund zu (Hofeditz u.a. 2022; Stein u.a. 2022).

Rund um die computergenerierten Charaktere, die nur in der Social-Media-Welt existieren, werden Inhalte in Form von Fotos und Videos generiert. Teilweise wird sich künstlicher Intelligenz (KI) bedient, wobei noch unklar ist, wie weit dies fortgeschritten ist. Die Social-Media-Profile virtueller Influencer*innen ziehen dennoch zahlreiche Follower*innen an und haben das Potenzial, das Verhalten und den Lebensstil dieser zu beeinflussen (Casarotto 2021).

Das Erscheinungsbild virtueller Influencer*innen wirkt menschenähnlich, vor allem in Bezug auf ihre Bewegungen, Mimik und Interaktionen, jedoch stark perfektioniert (Roloff 2023). Es kann von einem hohen Grad an Anthropomorphismus gesprochen werden (Hofeditz u.a. 2022). Wie auch menschliche Influencer*innen sind virtuelle Influencer*innen Ausdruck von Kooperationen mit Marken und Unternehmen. Für diese präsentieren sie Werbung und platzieren Produkte auf Social Media. Ursprünglich wurden sie (im Marketing) zu dem Zweck entwickelt, das Risiko für das öffentliche Image eines Unternehmens zu minimieren, da sie als vorhersehbarer eingeschätzt werden (Roloff 2023).

Zurzeit werden virtuelle Influencer*innen noch kontrovers diskutiert: Auf der einen Seite steht die Faszination gegenüber dem neuen Phänomen. Auf der anderen Seite kommen (ethische) Bedenken hinsichtlich eines Verwischens der Grenze zwischen dem Nicht-menschlichen und Menschlichen sowie der Präsentation eines unerreichbaren Schönheitsideals (Batista da Silva Oliveira/Chimenti 2021) zum Tragen. Zudem werden die fehlende Transparenz und Authentizität moniert (Robinson 2020). Trotzdem gelten virtuelle Influencer*innen als ein aufstrebendes Phänomen, das sich in Zukunft mit großer Wahrscheinlichkeit weiterentwickeln wird.

Spezifische Wahrnehmung durch Jugendliche

Die Wahrnehmung von virtuellen Influencer*innen wird u.a. vom Uncanny-Valley-Effekt (Mori 2012) beeinflusst. Werden sie als zu stark menschenähnlich wahrgenommen, können Misstrauen und ein Gefühl von Unheimlichkeit bei den Rezipierenden aufkommen (Nowak/Fox 2018). Wurden mögliche Effekte bislang vorrangig in Marketingstudien erforscht, hat sich die oben bereits erwähnte aktuelle qualitative Studie in den Interviews mit Jugendlichen der spezifischen Wahrnehmung angenommen (Roloff 2023). Angelehnt an das Vorgehen einer anderen Studie (Hofeditz u.a. 2022) wurden vier Bilder (je zwei) in schwarz-weißer Farbe gezeigt, wobei jeweils eine virtuelle und eine menschliche Influencerin mit Ähnlichkeit in Aussehen, Posing, Bildausschnitt gegenübergestellt waren (siehe Abb. 1–4, S. 72). Um die Aneignung unvoreingenommen zu erfassen, wurden die Jugendlichen nicht im Vorhinein, sondern erst nach einer

ersten Auseinandersetzung mit den Darstellungen auf das Phänomen virtueller Influencer*innen aufmerksam gemacht (Roloff 2023).

Es zeigt sich, dass die Aneignung von virtuellen Influencer*innen durch Jugendliche variiert und von ganz verschiedenen Faktoren abhängt. Zu nennen ist etwa der Grad an Faszination gegenüber diesem Phänomen: Auf der einen Seite begeistert das menschenähnliche Erscheinungsbild der virtuellen Influencer*innen die Jugendlichen, sie sind fasziniert von deren neuartiger und technischer Entwicklung. Dabei fällt es jedoch jüngeren Personen schwerer, eine Vorstellung von virtuellen Influencer*innen zu entwickeln. Auf der anderen Seite begegnen die Jugendlichen den virtuellen Influencer*innen mit Ablehnung und einem Gefühl der Unheimlichkeit – es wird auch von Täuschung gesprochen.

Weiterhin ist die Vorbildfunktion zu nennen: Jugendliche suchen im Laufe ihrer Entwicklung nach Personen, an denen sie sich orientieren können. Im Gegensatz zu menschlichen Influencer*innen können virtuelle Influencer*innen aus der jugendlichen Perspektive allerdings nicht als Vorbilder agieren, vor allem aufgrund von fehlenden Erfahrungen. Dies kann durch die fehlende Authentizität, die Jugendliche in der direkten Konfrontation mit dem Phänomen wahrnehmen, beeinflusst sein. Daraus leitet sich ebenfalls eine Einschätzung als „weniger vertrauenswürdig“ ab.

Ein weiterer Faktor ist der Unterhaltungaspekt. Die Jugendlichen geben teilweise an, dass – wenn die virtuellen Influencer*innen Themen behandeln, die sie interessieren – sie ihnen auch Aufmerksamkeit schenken würden. Der Unterhaltungswert kann sie nach eigener Aussage dazu bringen, den virtuellen Influencer*innen zu folgen und deren Inhalte zu rezipieren. Jedoch äußern die Jugendlichen auch Bedenken hinsichtlich des kommerziellen Hintergrundes und der Trennung zwischen Fiktion und Realität. Besonders ältere Jugendliche zeigen sich besorgt im Hinblick auf die Vermittlung unerreichbarer Schönheitsideale (ebd.).

Fazit

Das vergleichsweise neue Phänomen virtueller Influencer*innen wird im Zuge computergenerierter und KI-basierter Inhalte in Social Media vermutlich an Bedeutung gewinnen. Die Aneignung der virtuellen Charaktere ist in der Gruppe der Jugendlichen, die als wichtige Adressat*innen gelten, unterschiedlich. Sie wird durch Alter, eigene Persönlichkeit, Interessen, Erfahrungen und Werte bedingt. In aller Regel werden virtuelle Influencer*innen als menschenähnlich wahrgenommen, wobei die Jugendlichen nicht nur Faszination empfinden, sondern auch eine gewisse Unheimlichkeit (Uncanny Valley). Besonderen Wert legen die Heranwachsenden

auf das Machen eigener Erfahrungen – und gerade damit können virtuelle Influencer*innen nicht dienen. Kritische Aspekte wie idealisierte Schönheitsideale oder das Verschwimmen der Grenze zwischen Fiktion und Realität nehmen vor allem die älteren (und social-media-erfahrenen) Jugendlichen in den Blick. Im Kontext der immer früheren Zugänge junger Menschen zu Angeboten im Internet gilt es, diese Entwicklungen im Auge zu behalten.

Literatur:

- Batista da Silva Oliveira, A./Chimenti, P.:** „Humanized Robots“: A Proposition of Categories to Understand Virtual Influencers. In: Australasian Journal of Information Systems, 2021/25. Abrufbar unter: <https://doi.org/10.3127/ajis.v25i0.3223>
- Casarotto, C.:** What is the Role of AI Influencers in Digital Marketing Strategy? In: Rockcontent, 20.12.2021. Abrufbar unter: <https://rockcontent.com>
- Hajok, D./Kniazev, N./Le, T. H. N./Lindner, S.:** Social Media als Katalysator oder Ausweg aus der Krise? Einflüsse von Instagram auf die psychische Gesundheit Jugendlicher. In: JMS-Report, 2/2022/45, S. 2-6. Abrufbar unter: <https://www.nomos-elibrary.de>
- Hartmann, T.:** Mass Communication and Para-Social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance (von Donald Horton und R. Richard Wohl [1956]). In: M. Potthoff (Hrsg.): Schlüsselwerke der Medienwirkungsforschung. Wiesbaden 2016, S. 75-84
- Hofeditz, L./Nissen, A./Schütte, R./Mirbabaie, M.:** Trust Me, I'm an Influencer! – A Comparison of Perceived Trust in Human and Virtual Influencers. In: ECIS 2022 Research-in-Progress Papers. Kristiansand 2022. Abrufbar unter: <https://aisel.aisnet.org>
- Kim, D./Park, H./Pak, J.:** Are You a Robot? Consumer Perception of Highly Human-like Virtual Influencers. In: The 22nd International Conference on Electronic Business, Bangkok, Thailand, 13.-17.10.2022. Abrufbar unter: <https://iceb2022.johogo.com>
- Mori, M.:** The Uncanny Valley: The Original Essay by Masahiro Mori. In: IEEE Spectrum, 12.06.2012. Abrufbar unter: <https://spectrum.ieee.org>
- Nowak, K. L./Fox, J.:** Avatars and Computer-Mediated Communication: A Review of the Definitions, Uses, and Effects of Digital Representations. In: Review of Communication Research, 2018/6, S. 30-53. Abrufbar unter: <https://doi.org/10.12840/issn.2255-4165.2018.06.01.015>
- Robinson, B.:** Towards an Ontology and Ethics of Virtual Influencers. In: Australasian Journal of Information Systems, 2020/24. Abrufbar unter: <https://doi.org/10.3127/ajis.v24i0.2807>
- Rohleder, B.:** Kinder- & Jugendstudie 2022. Berlin 2022. Abrufbar unter: <https://www.bitkom.org>
- Roloff, P.:** Die Aneignung von virtuellen Influencer*innen auf Instagram durch Jugendliche. Masterarbeit im Masterstudiengang Kinder- und Jugendmedien. Universität Erfurt 2023
- Stein, J.-P./Breves, P. L./Anders, N.:** Parasocial interactions with real and virtual influencers: The role of perceived similarity and human-likeness. In: New Media & Society, 2022/2. Abrufbar unter: <https://doi.org/10.1177/14614448221102900>
- Veirman, M. de/Caubergh, V./Hudders, L.:** Marketing through Instagram influencers: the impact of number of followers and product divergence on brand attitude. In: International Journal of Advertising, 5/2017/36, S. 798-828. Abrufbar unter: <https://doi.org/10.1080/02650487.2017.1348035>



Paulina Roloff ist Absolventin des Masterstudiengangs Kinder- und Jugendmedien (M.A.) an der Universität Erfurt. Sie ist im Bereich der Medienpädagogik tätig, beschäftigt sich mit verschiedenen Medienthemen und arbeitet vor allem mit pädagogischen Fachkräften.

Dr. Daniel Hajok ist Honorarprofessor am Seminar für Medien- und Kommunikationswissenschaft der Universität Erfurt und Gründungsmitglied der Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM) in Berlin.

Politik+Recht

ChatGPT und Urheberrecht

TEXT: MARCUS VON WELSER

Am 30. November 2022 machte das Unternehmen OpenAI den Chatbot ChatGPT der Öffentlichkeit zugänglich. ChatGPT ist in der Lage, nahezu jede Frage mit einem algorithmisch erzeugten, sprachlich korrekten Text zu beantworten. Nachfolgend wird überblicksweise dargestellt, welche urheberrechtlichen Fragen sich bei der Weiterverwendung des ChatGPT-Outputs stellen. Nicht Gegenstand des Beitrags sind der Schutz der Software, der Trainingsdaten und des Inputs.

I. Überblick

Die erste Version von ChatGPT basierte auf einem sogenannten Large Language Model mit dem Namen GPT-3.5 (Generative Pre-trained Transformer). GPT-3.5 ist eine leicht modifizierte Version von GPT-3, einem im Jahr 2020 vorgestellten Sprachmodell (Brown u. a., *Language Models are Few-Shot Learners*, <https://arxiv.org/pdf/2005.14165.pdf>). GPT-3 ist ein autoregressives und aufgabenunabhängiges Sprachmodell mit rund 175 Mrd. trainierbaren Parametern. Nach Angaben der Entwickler von OpenAI, einer Limited Liability Company mit Sitz in San Francisco, wurde GPT-3 mit 45 Terabyte (TB) Textdaten aus verschiedenen Quellen, beispielsweise Wikipedia, trainiert. Dabei wurden zwei Methoden des maschinellen Lernens verwendet, nämlich RLHF (Reinforcement Learning from Human Feedback) und PPO (Proximal Policy Optimization). Die Trainingsdaten von ChatGPT stammen aus dem Jahr 2021 und davor. Allerdings arbeitet OpenAI bereits an Anwendungen, die auf aktuelle Internetinformationen zugreifen können.

Sprachmodelle sind statistische Werkzeuge zur Vorhersage der nächstfolgenden Wörter in einer Sequenz. Sie bestimmen dafür die Wahrscheinlichkeit von Wörtern in einer Abfolge von Wörtern. Neben ChatGPT gibt es bereits eine Reihe weiterer generativer Sprachmodelle, beispielsweise das von Google entwickelte Modell LaMDA (Language Model for Dialogue Applications), das Schlagzeilen machte, als ein Google-Ingenieur in einem Interview mit der „Washington Post“ behauptete, LaMDA habe Bewusstsein erlangt.

Gibt man Wörter in die Eingabemaske von ChatGPT ein, so initialisiert ChatGPT eine Wahrscheinlichkeitsberechnung für die Ausgabe. In einem touristischen Kontext wird beispielsweise auf das Wort „New“ häufig das Wort „York“ folgen, in einem Text über die Anfänge des Internets eher das Wort „Economy“.

Obwohl der diffuse Begriff „künstliche Intelligenz“ (KI) möglicherweise andere Erwartungen weckt, liefert ChatGPT oft inhaltlich unrichtige Texte. Bei rechtlichen

Fragen beispielsweise sind viele Antworten unvollständig und teilweise schlicht unzutreffend. ChatGPT kann auch Programmcode verfassen, allerdings ist auch dieser häufig fehlerhaft. Die Softwareentwicklerplattform Stack Overflow verbietet es daher beispielsweise Nutzern, von ChatGPT verfassten Programmcode auf die Plattform hochzuladen (<https://stackoverflow.com/help/gpt-policy>).

Urheberrechtliche Fragen ergeben sich auch bei KI-Bildgeneratoren wie DALL-E (ebenfalls von OpenAI), Midjourney und Stable Diffusion (Stability AI). So hat beispielsweise Getty Images das Unternehmen Stability AI wegen Urheberrechtsverletzung verklagt, da Stability AI unerlaubt Bilder für Trainingszwecke verwendet haben soll (<https://newsroom.gettyimages.com/en/getty-images/getty-images-statement>). Auch diese Bildgeneratoren sind nicht Gegenstand des vorliegenden Beitrags.

II.

Vertragliche Situation

Abschnitt 3a) der Nutzungsbedingungen von OpenAI in der Fassung vom 13. Dezember 2022 (<https://openai.com/terms>) sieht unter der Überschrift „Ihr Inhalt“ („Your Content“) vor, dass OpenAI vorbehaltlich der Einhaltung der Nutzungsbedingungen alle Rechte, Titel und Interessen am Output auf den Nutzer überträgt („OpenAI hereby assigns to you all its right, title and interest in and to Output.“). Nach Abschnitt 9k) der Nutzungsbedingungen gilt hierfür kalifornisches Recht. Da das deutsche Recht eine Übertragung von Urheberrechten nicht kennt (§ 29 I UrhG), müsste die Regelung von deutschen Gerichten so ausgelegt werden, dass Nutzungsrechte eingeräumt werden, sofern tatsächlich Urheberrechte am Output entstehen sollten (LG München, Urteil vom 14.05.2012, Aktenzeichen 21 O 14914/09- Seekarten; LG Hamburg, Urteil vom 20.07.2012, Aktenzeichen 308 O 76/11 - Der Zauberer von Oz; v. Welser, *Urheberrecht im Prozess*, 2022, Rn. 369). Abschnitt 3c) sieht vor, dass der gesamte Inhalt - also der Output und der Input - von OpenAI weiterverwendet werden darf, sofern nicht von der Möglichkeit eines Opt-out Gebrauch gemacht wird.

OpenAI stellt dann in Abschnitt 3b) klar, dass der Output bei gleichen Fragen unterschiedlicher Nutzer identisch ausfallen kann. Antworten, die von anderen Nutzern angefordert und für diese generiert werden, gelten nicht als der Inhalt eines bestimmten Nutzers. Abschnitt 3d) sieht die Möglichkeit für Beschwerden wegen Urheberrechtsverletzungen vor. Abschnitt 2c) enthält diverse Verbote, u.a. darf der Nutzer nicht fälschlich behaupten, dass der Output von einem Menschen generiert wurde.

III.

Rechte von dritten Urhebern

Die Antwort auf die Frage, ob und wie der Output von ChatGPT weiterverwendet werden darf, hängt u.a. von der urheberrechtlichen Einordnung des erzeugten Textes ab. Hierbei sind verschiedene Konstellationen zu unterscheiden. In einigen Konstellationen bestehen Rechte an den Trainingsdaten oder an dem Input (sogenannten „prompts“) fort.

1. Reine Reproduktionen und Übersetzungen

Fordert man ChatGPT beispielsweise auf, einen Songtext wiederzugeben und erhält dann einen noch nicht gemeinfreien Songtext, so bestehen an diesem die Rechte des Originalurhebers fort. Nicht anders ist die Situation, wenn man einen urheberrechtlich geschützten Text von ChatGPT in eine andere Sprache übersetzen lässt. Auch hier bleiben die Rechte des Urhebers des Originaltextes bestehen (§ 23 UrhG). Der Text kann also nicht frei verwertet werden.

2. Umgestaltungen

Fordert man ChatGPT auf, eine vorbestehende Filmszene umzuschreiben, so können auch dabei Rechte des Originalurhebers bestehen. Fiktionale Figuren können urheberrechtlich geschützt sein. Einzelne Charaktere eines Film- oder Sprachwerkes genießen selbständigen Urheberrechtsschutz, sofern sie sich durch eine unverwechselbare Kombination von äußeren Merkmalen, Charaktereigenschaften, Fähigkeiten und typischen Verhaltensweisen auszeichnen (v. Welser, *Urheberrecht im Prozess*, 2022, Rn. 71). Ob eine Urheberrechtsverletzung vorliegt, hängt davon ab, wie viel vom Original sich im ChatGPT-Output wiederfindet.

3. Fachtexte

Besteht der ChatGPT-Output aus einem informativen Fachtext, ist eine Urheberrechtsverletzung eher unwahrscheinlich. Dies liegt einerseits daran, dass die Schutzanforderungen bei Fachtexten nach Meinung des EuGH relativ streng sind. Zwar können nach der Rechtsprechung des EuGH bereits elf aufeinander folgende Wörter eine eigene geistige Schöpfung zum Ausdruck bringen (EuGH GRUR 2009, 1041 Rn. 48 - Infopaq). Bei Texten, deren Inhalt wesentlich durch die in ihnen enthaltenen Informationen bestimmt wird, geht der EuGH jedoch davon aus, dass es dem Urheber bei der Ausarbeitung nicht möglich war, seinen schöpferischen Geist in origineller Weise zum Ausdruck zu bringen (EuGH GRUR 2019, 934 Rn. 24 - Afghanistan Papiere). Andererseits

besteht der Output von ChatGPT nicht aus Textbausteinen oder Satzfragmenten, sondern er wird neu und autonom von der KI formuliert.

IV.

Eigenständiger Schutz des Outputs

Von der Frage, ob der Output Urheberrechte von dritten Personen verletzt, ist die Frage zu trennen, ob das Urheberrecht ein eigenes Recht für von ChatGPT autonom produzierten Output gewährt. Im Bereich „KI und Urheberrecht“ werden in der Literatur vor allem die Werkeigenschaft und Rechtszuordnung (Urheberschaft) diskutiert. Verneint man bereits die Werkeigenschaft, so stellt sich die Frage der Zuordnung nicht mehr.

1. Werkbegriff im deutschen und im EU-Recht

Bereits die Frage nach der Werkeigenschaft wird auf Grundlage der derzeit geltenden Rechtslage überwiegend verneint. Der von einer selbstständig arbeitenden künstlichen Intelligenz verfasste Output ist nach der derzeitigen Rechtslage in Deutschland nicht als Werk urheberrechtlich schutzfähig (vgl. Dornis GRUR 2021, 784, 790; Lauber-Rönsberg GRUR 2019, 244, 246). Nur ein Mensch kommt als Schöpfer in Betracht. Das ist eine Folge der anthropozentrischen Konzeption des deutschen Urheberrechts. Auch Erfinder nach § 37 I PatG kann nur eine natürliche Person sein (BPatG GRUR 2022, 1213 - Food Container).

Nach der Rechtsprechung des EuGH kommt es entscheidend darauf an, dass der Urheber tatsächlich frei kreative Entscheidungen treffen konnte (EuGH GRUR 2019, 934 Rn. 23 - Afghanistan Papiere). Im Hinblick auf den Schutz von Porträtfotos hat der EuGH festgestellt, dass der Fotograf auf mehrfache Weise und zu unterschiedlichen Zeitpunkten frei kreative Entscheidungen treffen kann (EuGH GRUR 2012, 166 Rn. 90 - Painer). In der Vorbereitungsphase könne der Urheber über die Gestaltung, die Haltung der zu fotografierenden Person oder die Beleuchtung entscheiden. Bei der Aufnahme von Porträts könne er den Bildausschnitt, den Blickwinkel oder auch die Atmosphäre wählen. Schließlich könne er bei der Herstellung des Abzugs unter den verschiedenen bestehenden Entwicklungstechniken diejenige wählen, die er einsetzen möchte, oder gegebenenfalls Software verwenden (EuGH GRUR 2012, 166 Rn. 91 - Painer). Eine von der EU-Kommission in Auftrag gegebene Studie kommt zu der Einschätzung, dass dieser Prüfungsmaßstab auch bei der Verwendung von KI zugrunde gelegt werden kann (vgl. Hartmann/Allan/Hughenholz/Quintais/Gervais, *Trends and Developments in Artificial Intelligence Challenges to the Intellectual Property Rights Framework*, 2020, S. 79).

Bei der Verwendung von ChatGPT kommt es allerdings in keiner Phase (Konzeption, Ausführung, Redigierung) zu einer hinreichend kreativen Entscheidung des Verwenders. Das Verfassen des Inputs kann zwar eine urheberrechtlich geschützte Leistung sein, führt aber nicht zum Schutz am Output. Auf die eigentliche maschinelle Durchführung, das eigentliche Produzieren des Textes, hat der Verwender keinen Einfluss. Auch die weitere Redaktion durch den Verwender wird in aller Regel zu keinem Schutz führen. Zwar kann der Verwender den Text durch einen einfachen Klick auf den Button „Regenerate Answer“ neu erstellen lassen. Dies allein ist aber keine ausreichende kreative Leistung.

Auch Stellungnahmen zum US-amerikanischen Recht gehen davon aus, dass es sich im Fall des kreativen Schaffens einer KI, bei der Programmierer der KI und der Verfasser des Inputs nicht gezielt zusammenarbeiten, um nicht geschützten Output handelt (vgl. Ginsburg/Budiardjo, *Authors and Machines*, Berkeley Technology Law Journal 2019 (Band 34) 343, 446 mwN).

Das Rechtsverständnis ist nicht in allen EU-Ländern einheitlich. So enthält beispielsweise das irische Urheberrecht (Copyright and Related Rights Act, 2000) folgende Regelungen: „In this Act, ‚author‘ means the person who creates a work and includes: [...] in the case of a work which is computer-generated, the person by whom the arrangements necessary for the creation of the work are undertaken“ sowie „Computer-generated“, in relation to a work, means that the work is generated by computer in circumstances where the author of the work is not an individual“. Diese Bestimmungen schaffen eine rechtliche Fiktion der Urheberschaft, durch die das Urheberrecht einer Person zusteht, die kein Urheber im eigentlichen Sinne ist (vgl. Bridy Stanford Technology Law Review, 2012 (Band 5) 1, 26; Scannell *When Irish AIs are smiling: could Ireland's legislative approach be a model for resolving AI authorship for EU member states*, Journal of Intellectual Property Law & Practice 2022 (Band 17) S. 727, 734). Die irische Regelung lässt sich kaum in Einklang mit der EuGH-Rechtsprechung bringen (vgl. Hartmann/Allan/Hughenholz/Quintais/Gervais, *Trends and Developments in Artificial Intelligence Challenges to the Intellectual Property Rights Framework*, 2020, S. 88). Ob irische Gerichte diese Vorschriften auf ChatGPT-Output anwenden würden, ist nicht absehbar. Sofern ein irisches Gericht letztinstanzlich darüber entscheidet, ist eine Vorlage an den EuGH 267 III AEUV erforderlich.

Die Auswirkungen eines Urheberrechtsschutzes für KI-Output in Irland wären nicht auf dortige Verwender beschränkt. Nach dem Territorialitätsprinzip besteht kein weltweit einheitliches Urheberrecht, sondern ein Bündel nationaler Schutzrechte. Zwar kann ein irisches Urheberrecht grundsätzlich nur in Irland verletzt werden. Bei grenzüberschreitenden Handlungen - beispiels-

weise Onlinewiedergaben – lokalisiert der EuGH die Onlinenutzung allerdings überall dort, wo gezielt Mitglieder der Öffentlichkeit angesprochen werden (EuGH GRUR 2012, 1245 – Football Dataco). Sofern sich also eine Website in englischer Sprache an ein weltweites Publikum wendet, unterliegt sie in aller Regel auch dem irischen Recht.

Nach den derzeitigen Nutzungsbedingungen von OpenAI, wonach etwaige Rechte am Output auf den Nutzer übertragen werden, stünde auch ein irisches Urheberrecht von OpenAI einer Nutzung durch den Verwender nicht entgegen.

2. Leistungsschutzrechte

In Betracht kommen für einen Schutz des Outputs auch Leistungsschutzrechte, wie etwa das Datenbankherstellerecht. Allerdings werden die Schutzvoraussetzungen häufig fehlen. § 87a I 1 UrhG definiert Datenbanken als Sammlungen von Werken, Daten oder anderen unabhängigen Elementen, die systematisch oder methodisch angeordnet und einzeln mit Hilfe elektronischer Mittel oder auf andere Weise zugänglich sind. Voraussetzungen für dieses Schutzrecht sui generis ist eine nach Art und Umfang wesentliche Investition in die Beschaffung, Überprüfung oder Darstellung der Daten. Die Erzeugung der Daten führt noch nicht zu diesem Investitionsschutz. Der Output erfüllt in aller Regel nicht die Voraussetzungen des Datenbankherstellerechts. Gleiches gilt für das Presseverlegerrecht.

Für andere KI-Anwendungen können weitere Leistungsschutzrechte, wie beispielsweise das Tonträger- und das Filmherstellerecht, in Betracht kommen.

V. Handlungsbedarf

Die Frage, wie mit dem KI-Output umgegangen werden soll, bedarf einer breiten Diskussion und möglicherweise einer gesetzgeberischen Tätigkeit. Die Fähigkeit von ChatGPT, Text und Programmcode zu schreiben, wird die Arbeit nicht nur in der Kultur- und Kreativwirtschaft, sondern auch in der Softwareindustrie stark verändern. Nicht nur OpenAI, sondern auch andere Unternehmen arbeiten an Sprachmodellen, die der jetzigen Version von ChatGPT überlegen sein werden.

Der KI-Verordnungsentwurf der EU-Kommission vom 21. April 2021 (COM/2021/206 final) äußert sich zum Urheberrecht nicht. Die EU-Kommission hatte einen Vorschlag für eine Verordnung zur Festlegung harmonisierter Vorschriften für künstliche Intelligenz (Gesetz über künstliche Intelligenz; KI-VO-E) veröffentlicht. Art. 3 Nr. 1 KI-VO-E definiert u.a. den Begriff „System der künstlichen Intelligenz“ (vgl. Steege MMR 2022, 926).

VI. Praxishinweis

Die Weiterverwendung von ChatGPT-Output wirft noch viele weitere rechtliche Fragen auf, beispielsweise persönlichkeitsrechtliche. Der Musiker und Schriftsteller Nick Cave hatte, nachdem er mit einem ChatGPT-Song „in the style of Nick Cave“ konfrontiert worden war, in seinem Blog den Unterschied zwischen einem menschlichen Urheber und ChatGPT dargestellt und den von ChatGPT verfassten Songtext als „a grotesque mockery of what it is to be human“ bezeichnet (www.theredhandfiles.com/chat-gpt-what-do-you-think). Ein bestimmter Stil ist zwar urheberrechtlich nicht geschützt. Werkfälschungen können allerdings das allgemeine Persönlichkeitsrecht der Person verletzen, denen sie zugeschrieben werden (BGH NJW 1990, 1986, 1988 – Emil Nolde). Es kann also Persönlichkeitsrechte verletzen, Texte im Stil einer bestimmten Person von ChatGPT verfassen zu lassen und dann zu verbreiten.

Der Artikel ist erstmalig in der Zeitschrift „GRUR-Prax“ (3/2023/15, S. 57-59) erschienen.



Dr. Marcus von Welser LL.M. ist Rechtsanwalt in München, Fachanwalt für gewerblichen Rechtsschutz und Lehrbeauftragter an der Humboldt-Universität zu Berlin und an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin. Seine Tätigkeitsschwerpunkte sind: Recht des geistigen Eigentums, Medienrecht, Prozessführung und Vertragsgestaltung.

Literatur



1.



2.



3.



4.



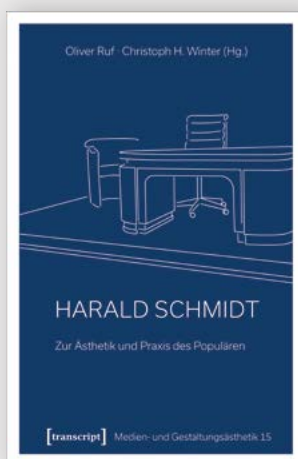
5.



6.



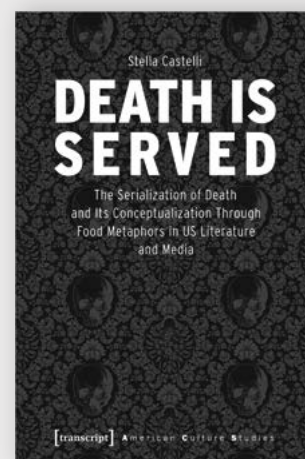
7.



8.



9.



10.

1.

Helmut Thome:

Beiträge zur soziologischen Werte- und Gewaltforschung. Baden-Baden 2022: Nomos. 470 Seiten, 99,00 Euro

Soziologische Werte- und Gewaltforschung

Das Buch versammelt ein Dutzend Texte des Hallenser Soziologen Helmut Thome, die in den vergangenen Jahren entstanden sind. Sie behandeln ein breites Spektrum an Themen von (Gewalt-)Kriminalität über Rechts-Extremismus und Solidarität bis hin zum Wertewandel. Dennoch zeigt sich ein Kern, in dem es um Gewissen, Moral und Werte geht – und damit um die Hintergründe, Motivationen und individuellen Faktoren von Gewalt und Kriminalität. Der Autor zeigt sich dabei als Bewunderer des soziologischen Systemtheoretikers Niklas Luhmann, dessen Gesellschaftsanalysen und Werke zu Ethik, Gewissen, Individualität und Moral für Thome leitend sind. Allerdings geht er auch über Luhmann hinaus, indem er zahlreiche andere Autoren in den einzelnen Kapiteln zurate zieht. Ihm geht es aber nicht nur um die Diskussion theoretischer Ansätze, sondern immer auch um empirische Evidenzen. Dabei spielt er jedoch die Theorie nicht gegen die Empirie aus, sondern arbeitet anhand der Empirie im Kontext der Theorien neue Fragestellungen heraus – so geht wissenschaftliche Arbeit.

Aus soziologischer Perspektive gibt es nach Thome zwei Formen des Gewissens: erstens „als eine Artikulationsform moralischer Erfahrungen im Alltag“ (S. 108) und zweitens „als artikulierte Erfahrung von Selbsttranszendenz“ (S. 112). Dabei geht es nicht nur um das sogenannte schlechte Gewissen, wenn Handlungen den eigenen moralischen Anforderungen nicht genügen, sondern auch um ein positives Gewissen, „insofern Menschen in ihr [der Gewissensregung, Anm. d. Red.] die Erfahrung machen, das bestimmte Dinge so unverzichtbar zu ihrem Leben gehören, damit sie dieses als ein gutes erleben“ (S. 113). Das Gewissen ist als Prozess zu sehen und immer an Moral gebunden – und die ist veränderbar: „Diese Prozesse der Artikulation und Deutung gefühlsmächtiger Erfahrungen und das Abwägen des Guten im Lichte des Rechten sowie des Rechten im Lichte des Guten sind prinzipiell nicht abschließbar. Veränderte situative Bedingungen und soziale Koordinationserfordernisse verlangen immer wieder neue Festlegungen über Vorrang oder Dringlichkeit der jeweils angesprochenen Werte und deren Rechtfertigung aus der Perspektive des Rechten“ (S. 119 f.).

Empirische Untersuchungen des Autors zu den Ausdrucksformen des Gewissens im Alltag haben zur Entwicklung von vier Gewissenstypen geführt: 1) dem autonomen Gewissen als „starke moralische Instanz“ (S. 137), 2) dem abgewerteten, suspendierten hetero-

nomen Gewissen, das eine moralische Orientierung verneint, 3) dem trivialisierten heteronomen Gewissen, das zwar auch abgewertet, aber ambivalent gesehen wird, und 4) dem gemischten Gewissenstyp. Die Geschlechter sind in den vier Typen in etwa gleich verteilt, doch zeigen sich Unterschiede im sozioökonomischen Status: Während Befragte mit hohem Status eher zum autonomen Typ gehören, sind Befragte mit niedrigem Status eher bei den abgewerteten und trivialisierten Typen zu finden (vgl. S. 138 ff.). Diese Formen von Gewissen können bei der Analyse der Motive von Tätern in der Kriminologie berücksichtigt werden, vor allem, wenn diese „als Reaktion auf Erfahrungen von Demütigung und Respektlosigkeit Gewalttaten begehen, um auf diese Weise (Selbst-)Respekt wiederzuerlangen“ (S. 149). Mehrere Texte befassen sich mit der Bildung von Werten und dem Wertewandel in der Gesellschaft. Thome geht davon aus, dass sich die persönliche Wertebildung „im Rahmen vorgegebener kollektiver Werte [vollzieht], die je nach lebensweltlicher Lage, institutionellem Kontext und sonstigen situativen Bedingungen selektiv interpretiert werden“ (S. 313). Allerdings unterliegt dieser Prozess dem gesellschaftlichen Wandel. So haben Studien gezeigt, dass sich nach dem Zweiten Weltkrieg die Prioritäten verschoben haben, von einem „utilitären“ zu einem „expressiven“ Selbst (S. 274). Der Autor sieht in Bezug auf den Wertewandel noch Forschungsbedarf, vor allem im Hinblick auf die Rolle von Institutionen sowie der diskursiven Aushandlung von Werten in verschiedenen gesellschaftlichen Gruppen. Sehr instruktiv sind die Kapitel zur Kriminalität im Deutschen Kaiserreich und in der Gesellschaft der Gegenwart. Thome zeigt, dass das staatliche Gewaltmonopol langsam erodiert und damit ein Anstieg der Gewaltkriminalität einhergeht (vgl. S. 348 f. und S. 389). Dabei kommt der Moral ein ambivalenter Status zu: „[S]ie wird zugleich benötigt und unterminiert“ (S. 446). Die funktionale Differenzierung der Gesellschaft bringt besonders unter dem Primat der Ökonomie Gewinner und Verlierer hervor, und damit auch Gewalt. Der Autor zitiert in diesem Zusammenhang Luhmann mit dem Satz, wo es „um Identität geht, geht es auch um Gewalt“ (S. 459). Die Definition des Gewaltbegriffs bereitet jedoch Probleme, denn die Formen der Gewaltanwendung „variieren nicht nur von Gesellschaft zu Gesellschaft, sondern auch im Zeitablauf“ (S. 325). Insgesamt zeigen die Beiträge den Zusammenhang von gesellschaftlichen Entwicklungen, Wertewandel, Moralverständnis und Gewalt. So wird ein sehr differenziertes Bild von Gewaltkriminalität gezeichnet. Massenmedien und soziale Medien spielen nur eine marginale Rolle für die Generierung von Aufmerksamkeit, aber nicht für die Entstehung von Gewalttaten.

Prof. i. R. Dr. Lothar Mikos

2.

Frederic Vobbe/Katharina Kärge:

Sexualisierte Gewalt und digitale Medien. Reflexive Handlungsempfehlungen für die Fachpraxis. Wiesbaden 2022: Springer VS. 213 Seiten, 53,49 Euro (auch Open Access)

Zum Problem sexualisierter Gewalt im Kontext digitaler Medien: Empirische Fallbeispiele für Prävention und Intervention

Das Buch von Frederic Vobbe und Katharina Kärge stellt die Ergebnisse des Projekts „Human: Entwicklung von Handlungsempfehlungen für die pädagogische Praxis zum fachlichen Umgang mit sexualisierter Gewalt mit digitalem Medieneinsatz“, gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung, vor und liefert enorm wichtige Einsichten und konkrete Handlungsempfehlungen für Soziale Arbeit.

Die Autor:innen, Prof. Dr. Frederic Vobbe und Katharina Kärge, sind tätig im Bereich Soziale Arbeit an der Fakultät für Sozial- und Rechtswissenschaften der SRH Hochschule Heidelberg, an der das Forschungsprojekt umgesetzt wurde.

Der Band gliedert sich in drei Teile: Teil I dient als Einführung in das Thema und behandelt die mediatisierte sexualisierte Gewalt gegen Kinder und Jugendliche sowie die Erarbeitung von Handlungsempfehlungen. Teil II konzentriert sich auf Falldiskussionen und Handlungsempfehlungen, was den umfangreichsten Teil des Buches ausmacht und im Kern Maßnahmen der Intervention behandelt, die darauf abzielen, Gefahren abzuwenden, Verletzungen zu reduzieren und deren Folgeschäden zu minimieren. Teil III des Buches beinhaltet das Schlusskapitel *Kinder und Jugendliche im Umgang mit digitalen Medien und mediatisierter sexualisierter Gewalt präventiv stärken*, in dem die Maximen erfolgreicher Prävention von mediatisierter sexualisierter Gewalt in der pädagogischen Praxis zusammengefasst werden. Wichtig dabei ist den Autor:innen im Sinne der Autonomie und Selbstbestimmung, dass präventive Maßnahmen an den Lebensumständen und -realitäten von Kindern und Jugendlichen auszurichten sind. Und dazu gehört eine selbstbestimmte Nutzung digitaler Medien – keine Verbote dieser.

Das Projekt „Human“ hatte das Ziel, Empfehlungen für den professionellen Umgang mit mediatisierter sexualisierter Gewalt in Kindheit und Jugend zu entwickeln. Um den Bedürfnissen von Fachkräften und Betroffenen gerecht zu werden, wurden Gewaltbetroffene, ihre Angehörigen, Fachkräfte der spezialisierten Fachberatung sowie interdisziplinäre Expert:innen aus Wissenschaft und Praxis in die Entwicklung einbezogen. Ihre Expertise wurde in unterschiedlichen Formen eingebracht, um sicherzustellen, dass die Handlungsempfehlungen praxisrelevant sind. Diese Empfehlungen

verstehen sich als Ansätze und müssen auf die individuelle Arbeit und den Einzelfall übertragen werden. Fallbeispiele dienen als Anregung für die persönliche Auseinandersetzung mit fachlichen Fragen und Herausforderungen.

Die Fallvignetten wurden im Rahmen von acht Focus-Group-Interviews mit 22 interdisziplinären Expert:innen aus Wissenschaft und Praxis diskutiert. In jeder Gruppe wurde eine Schlüsselsituation einer Fallvignette erörtert, wobei es hauptsächlich darum ging, welche Interventionen unter welchen Bedingungen angemessen sind. Durch die verschiedenen Perspektiven ergab sich ein intensiver Austausch über Hintergründe, Annahmen und Grundsätze. Zusätzlich wurden leitfadengestützte Interviews mit Menschen geführt, die mediatisierte sexualisierte Gewalt in Kindheit und Jugend erlebt haben. Zudem wurden 19 leitfadengestützte Interviews geführt zum Erfahrungswissen von Menschen, die mediatisierte sexualisierte Gewalt in Kindheit und Jugend (mit-)erlebt haben. Der Fokus lag dabei auf den Anliegen und Ressourcen der Betroffenen während der Aufdeckungsphase und der professionellen Unterstützung.

Die gesammelten Daten umfassen umfangreiches Material und repräsentieren die Erfahrungsexpertise von Gewaltbetroffenen sowie Expert:innen aus Wissenschaft und Praxis. Daraus wurden die fachlichen Leitlinien für den Umgang mit mediatisierter sexualisierter Gewalt abgeleitet und die Grundpfeiler der Handlungsempfehlungen erarbeitet. Dabei wurde die Reflexive Grounded Theory als Forschungsansatz genutzt – und im besten Sinne wird aus den umfangreichen Daten ein Verständnis für ein komplexes soziales Phänomen erreicht: Das Vorgehen der Forschenden wird schlüssig nachvollziehbar und die dargelegten Fallvignetten ermöglichen es Lesenden, sich der komplexen Thematik zu nähern und darüber hinaus konkrete Handlungsoptionen zu gewinnen. Hilfreich sind hierbei die Lektürehinweise der Autor:innen (Kapitel 3.1), die das Eintreten in die konkreten Fälle, die gleichzeitig mehr als Einzelfälle sind, aufschlussreich gestalten.

Das Buch bietet einen umfangreichen theoretisch-fundierten Überblick zu dem Phänomen sexualisierter Gewalt im Kontext digitaler Medien und leistet – basierend auf einem umfangreichen und methodischanspruchsvoll umgesetzten Grounded-Theory-Projekt – einen hervorragenden Transfer der Befunde in die professionelle Arbeit und die gesellschaftliche Debatte. Ein enorm wichtiges Buch für die Soziale Arbeit, Medienpädagogik, Sozialwissenschaft und Medienforschung sowie für vielfältige gesellschaftliche Akteur:innen insbesondere im Bereich des Kinder- und Jugendschutzes.

Prof. Dr. Christine Linke

3.

**Holger Schramm/Nicole Liebers/Laurenz Biniak/
Franca Dettmar:**

Neuere Forschung zu parasozialen Interaktionen und Beziehungen. Steckbriefe von über 250 Studien aus den Jahren 2016 bis 2020. Baden-Baden 2022: Nomos. 404 Seiten, 84,00 Euro

Parasoziale Interaktionen und Beziehungen

Auch beinahe sieben Jahrzehnte nach der Veröffentlichung des Essays über parasoziale Interaktion und parasoziale Beziehungen von Donald Horton und R. Richard Wohl im Jahr 1956 gilt das Konzept in der medien- und kommunikationswissenschaftlichen Rezeptionsforschung als eines der prominentesten und am besten erforschten. Mittlerweile ist es nicht nur als „Klassiker“ in Lehr- und Handbüchern der Rezeptions- und Wirkungsforschung vertreten, sondern wird zunehmend auch in medien- und kommunikationswissenschaftlichen Subdisziplinen diskutiert sowie insbesondere in Bezug auf (para-)soziale Phänomene der Nutzung und Wirkung sozialer Medien (S. 10). Dies nehmen Schramm u. a. zum Anlass einer Bestandsaufnahme der aktuellen Forschung zu parasozialen Phänomenen. Der von ihnen vorgelegte über 400 Seiten starke Band besteht aus zwei Teilen. Im ersten Teil wird das methodische Vorgehen der Recherche, Auswahl und Aufbereitung der Studien dargestellt. Daran anschließend wird die Befundlage aus Studien zu parasozialen Interaktionen und Beziehungen der Jahre 2016 bis 2020 systematisch auf- und Forschungslücken herausgearbeitet. Im zweiten Teil des Bandes werden die 281 in den Überblick aufgenommenen Studien mit jeweils einem einseitigen Steckbrief zusammengefasst dargestellt. Jeder Steckbrief enthält Informationen über die Form der Studie, den Untersuchungsgegenstand, Hintergrundinformationen zur Datenerhebung und zentrale Ergebnisse der Studie. Geordnet sind die Studien entlang der Medien aus dem Printbereich, Radio und Musik, Film und Fernsehen, soziale und neue Medien sowie nach medienübergreifenden Studien. Zusätzlich enthält der Band ein Literaturverzeichnis.

Die methodische Auswahl der vorgestellten Studien basiert auf Liebers und Schramm (2017), die bereits zuvor einen systematischen Überblick der Erforschung parasozialer Phänomene von der Einführung des Konzepts im Jahr 1956 bis einschließlich 2015 erarbeitet haben. Entsprechend wurden deutsch- und englischsprachige Quellen in den Datenbanken PsycINFO, ScienceDirect und Google Scholar nach den Begriffen „parasocial“, „para-social“, „parasozial“, „para-sozial“, „para-love“, „para-friendship“ und „para-romantic“ durchsucht. Daran anschließend wurden die Studien nach festgelegten Eignungskriterien ausgewählt. Auf formaler Ebene handelte es sich dabei um Studien im klassischen

Sinn, also um Zeitschriftenartikel oder Beiträge in Sammelwerken, Monografien und um veröffentlichte Dissertationen. Unveröffentlichte Bachelor- und Masterarbeiten sowie Dissertationen wurden ausgeschlossen, ebenso wie Tagungsvorträge und Beiträge in Proceeding-Bänden. Die Publikationen mussten zudem in den Jahren 2016 bis 2020 erstmalig publiziert worden sein. Inhaltlich mussten sie eine eigene empirische Untersuchung beinhalten, deren zentraler Bestandteil ein parasoziales Phänomen im Kontext von Rezipierenden und Mediencharakteren im Sinne sozialer Entitäten umfasste. Publikationen, die die parasoziale Bindung Mediennutzender an eine Marke untersuchten, wurden ausgeschlossen, „weil sie parasoziale Interaktion nicht als eine Interaktion mit einem Mediencharakter verstehen“ (S. 17). Reine Theoriebeiträge oder Metaanalysen wurden ebenfalls nicht einbezogen. Die Systematisierung der Studien anhand allgemeiner Informationen, dem Untersuchungsgegenstand, der Art der Datenerhebung und der zentralen Ergebnisse nutzen die Verfasser*innen, um „Rückschlüsse über die Forschungsaktivität und damit Popularität des Themas über die Jahre hinweg [zu ziehen], die Art und Weise, wie publiziert wird und in welchen Personenzusammenstellungen Publikationen entstehen“ (S. 18). Zusammengefasst werden die Studien anhand der Fragen, wie viel und was geforscht wurde, wie geforscht wurde, welche übergreifenden Muster, Trends und Erkenntnisse sich in den letzten Jahren entdecken lassen und welche Forschungsdesiderata bestehen.

Forschenden, die sich mit dem Themenfeld parasozialer Interaktionen und Beziehungen auseinandersetzen, bietet der Band damit einen äußerst übersichtlichen, klar strukturierten und systematisch nachvollziehbaren Metablick auf aktuelle Forschungsschwerpunkte und Forschungslücken. Selbstverständlich handelt es sich dabei um eine vorab definierte Auswahl und Entscheidung, welche Studien innerhalb dieses Metablicks als zentral betrachtet werden. Die Arbeit und Mühe, die sich die Autor*innen hiermit gemacht haben, ist jedoch Gold wert für alle interessierten Forschenden, die auf dieser Grundlage einen sehr leichten Einstieg und Zugang zu Erkenntnissen über mehrere Studien hinweg und auch deren widersprüchliche Ergebnisse erhalten. Das Buch ist daher eine absolute Empfehlung als Hilfe und Werkzeug für alle, die sich mit dem Themenfeld beschäftigen. Es vereinfacht, Studien zu finden und einschätzen zu können. Dabei wird die Publikation den Ansprüchen der Autor*innen, einen „Beitrag zum besseren Verständnis parasozialer Phänomene, ihrer Ursachen und Auswirkungen“ (S. 10) zu leisten und die Recherche für interessierte Forscher*innen zu vereinfachen, mehr als gerecht.

Dr. Claudia Töpfer-Ko

4.

Rahel Estermann:

Mit Daten sprechen. Praktiken, Expertisen und Visualisierungsmodi im Datenjournalismus. Bielefeld 2023: transcript. 297 Seiten, 44,00 Euro (auch Open Access)

Datenvisualisierung im Journalismus

Rahel Estermann befasst sich in ihrer Dissertation mit den Strukturen und Funktionen von Visualisierungen im sogenannten Datenjournalismus. Sie geht dabei nicht von einer generellen Definition von Datenjournalismus aus, sondern sieht ihn als eine journalistische Praxis, an der verschiedene Akteur*innen beteiligt sind – Programmierung, Visualisierung und Journalismus. So kann sie Datenjournalismus als Ergebnis einer „soziotechnischen Aushandlung“ betrachten (S. 21). Die Arbeit ist empirisch angelegt und folgt einem ethnografischen Ansatz. Die Autorin beobachtet zunächst das Feld des Datenjournalismus, taucht dann am Beispiel von NZZ Storytelling („Neue Zürcher Zeitung“) und BR Data (Bayerischer Rundfunk) in die Praxis von Redaktionen ein, um die Teamarbeit analysieren und verstehen zu können (vgl. S. 31 ff.). „Die ganze Untersuchung ist gerahmt durch die Beobachtung des Feldes, eine offene Erkundung seiner Personen, Institutionen und ihrer Verbindungsplattformen (Ausbildungen, Newsletter, Handbücher, Twitter)“ (S. 54).

Da verschiedene Personen in den Redaktionen an den Visualisierungen von Daten beteiligt sind, gibt es Vermittler*innen, die von Estermann „Traders“ genannt werden. Sie haben die Aufgabe, „unterschiedliche Expertisen an bestimmten Punkten beidseitig anschlussfähig“ zu machen (S. 181). So können die Koordinierungsmuster zwischen technischer, grafischer und journalistischer Expertise genau herausgearbeitet werden. Dabei geht es u. a. um die Bewertung von Daten ebenso wie um deren Interpretation. Diese Koordinierungen folgen einer Sprache, in der sich die drei verschiedenen Expertisen vereinen (vgl. S. 264). Die Visualisierungen des Datenjournalismus bedeuten dann, dass nicht nur *mit*, sondern auch *mittels* Daten gesprochen wird (vgl. S. 265 ff.). Die „Traders“ sind dabei die Schlüsselfiguren, denn „sie verfügen über eine datafizierte Vorstellung der Welt, die sie in Geschichten übersetzen können; sie greifen auf ein breites visuelles Vokabular zurück, das ihnen differenzierte visuelle Aussagen ermöglicht; und sie vermögen die datenbasierten, visuellen Geschichten nach den Erfordernissen der journalistischen Professionskultur und ihren Relevanzkriterien auszurichten“ (S. 266). Das Buch bietet tiefe Einblicke in die Strukturen und Funktionen von Visualisierungen im Spannungsfeld von Technik, Visualisierung und Journalismus. Die Lektüre ist unerlässlich, um sich kompetent an Diskussionen über Datenjournalismus zu beteiligen.

Prof. i. R. Dr. Lothar Mikos

5.

Matthias Daniel/Stephan Weichert (Hrsg.):

Resilienter Journalismus. Wie wir den öffentlichen Diskurs widerstandsfähiger machen. Köln 2022: Herbert von Halem. 344 Seiten, 24,00 Euro

Alexis von Mirbach:

Medienträume. Ein Bürgerbuch zur Zukunft des Journalismus. Köln 2023: Herbert von Halem. 272 Seiten, 27,00 Euro

Vorschläge zur Journalismusreform

Über die Krise oder gar das Elend des Journalismus ist in den letzten Jahren viel diskutiert, publiziert und gestritten worden. Jetzt scheinen optimistischere Strategien angesagt: etwa „Träume“ über einen bürgernahen oder gar von Bürger*innen getragenen Journalismus auf der einen, mindestens einen „widerstandsfähigen Journalismus“, der den öffentlichen Diskurs und den demokratischen Prozess wieder bestreitet, auf der anderen Seite. Dabei befremdet ein wenig, dass ausschließlich von „dem“ Journalismus gesprochen wird – so, als wäre er ein monolithisches Faktum – und dass die in Deutschland nach wie vor vorhandene publizistische Vielfalt, auch Dissonanz von „Journalismen“ ignoriert wird. Gänzlich unterschiedlich sind die Herangehensweisen der beiden Bände: der eine ein inhaltlich breit streuender Reader mit individuellen Beiträgen von Autor*innen ganz unterschiedlicher Provenienz („40 luzide Positionen“), der andere eine Dokumentation und Auswertung eines mutmaßlich zukunftsweisenden Beteiligungsprojekts. Vorausgegangen ist wiederum beiden eine einschlägige Publikation, zum einen ein erster Reader *Wie wir den Journalismus besser machen* (2020) und zum anderen ein „Zwischenfazit“ des Projekts: *Das Elend der Medien. Schlechte Nachrichten für den Journalismus* (2021). Was „resilienter Journalismus“ oder Resilienz im Journalismus bedeutet, umreißen die beiden Herausgeber, Chefredakteur des „journalist“ der eine und ehemals Professor für digitalen Journalismus und inzwischen Gründer des unabhängigen Instituts für Digitale Resilienz der andere, eingangs recht vage: Den permanenten Empörungswellen, Selbstdarstellungssorgien und unflätigen Hass- und Hetze-Stürmen in den sozialen Medien, besonders bei Twitter, müsse der professionelle Journalismus Distanz, Transparenz, professionelle Sorgfalt, Sozialverantwortung und „digitalen Minimalismus“ (S. 26) entgegensetzen. Mit einer Ende 2021 beauftragten repräsentativen Befragung der deutschsprachigen Bevölkerung ab 14 Jahren, durchgeführt von Forsa, die L. Kramp, A. von Streit und S. Weichert am Ende des Bandes vorstellen, lässt sich „digitale Resilienz“ präziser und konkreter fassen, allerdings nur aufseiten des Publikums. Danach sind Resilienzfaktoren u. a. „eine erhöhte, von Empathie begleitete Dialogbereitschaft“, eine

„stärkere Lösungsorientierung“, eine intensivierte „digitale Nachrichtenkompetenz“, „Adressierung jüngerer Zielgruppen“, „Kollaborationen trotz Wettbewerb“, „Förderung von Diversität“, Veränderungen des journalistischen Diskurses und „Transformations- und Zukunftsfähigkeiten“ (S. 323). Zusammengefasst bedeutet das, „Journalismus [ständig] völlig neu zu denken [...] und alternative Wege zu beschreiten“ (S. 324). Ob solche Maximen alle unter „Resilienz“ plausibel zu fassen sind und ob sie wirklich helfen, wenn zuvor zu Recht konstatiert wird, „Qualität im Journalismus [ist] bis dato in der Fläche nicht finanzierbar“ und die wenigen „gemeinwohlorientierten Ansätze“ wie Spenden, Genossenschaftsanteile, Stiftungsgelder, Querfinanzierung funktionierten allenfalls in Nischen, sei dahingestellt (S. 309). Die zahlreichen Beiträge dazwischen detailliert vorzustellen, ist aus Platzgründen unmöglich. Nur beispielsweise so viel: Eine Neurowissenschaftlerin plädiert für konstruktive Perspektiven im Journalismus, ein Medienredakteur sorgt sich um das Selbstverständnis von Journalisten, eine ehemalige „Spiegel“-Redakteurin verlangt, dass das Vertrauen der Rezipienten (wieder?) gewonnen wird, eine Wissenschaftsjournalistin sieht in Nischenprodukten wie dem Wissenschaftsjournalismus eine Chance, eine andere ähnlich im Umweltjournalismus, einige verlangen verstärktes Engagement im Online- und Digitaljournalismus, andere sehen Optionen in einem direkteren Lokaljournalismus, wieder andere vermissen eine diversere Adressierung, viele plädieren für eine größere Dialogbereitschaft und für Innovationen in Strukturen und Formen, aber auch für eine gewisse mediale Nachhaltigkeit. Viele Ideen, Ratschläge, Erfahrungen und auch Ernüchterungen sind hier versammelt, die letztlich allein von den Adressierten beherzigt, gewertet und umgesetzt werden können.

Anders geht der zweite Band vor: In einem umfangreichen, vielschichtigen Forschungsprojekt von 2018 bis 2022, das großen Wert auf Partizipation von Beteiligten legte, untersuchte das Münchner Media Future Lab Bedingungen und Chancen für einen zukünftigen, auch resilienten Journalismus. Dieser zweite Band ist die Veröffentlichung eines Bürgergutachtens in Form dieses „Bürgerbuches“ zum Abschluss, das das Vorgehen und die Ergebnisse von sechs Arbeitsgruppen der Bürgerkonferenz Medien, an denen 33 Teilnehmer*innen in Zwickau, München, Leipzig und Tegernsee teilnahmen, ausführlich vorstellt. Vornehmlich verstanden sie sich als Kritiker*innen des Mainstreams der etablierten (Massen-)Medien und haben ihre Positionen und Ideen jeweils selbst aufgeschrieben. Der Autor war dabei der Moderator/Koordinator und vergleicht diese Befunde mit denen des zur gleichen Zeit stattfindenden *ARD-Zukunftsdialogs*. Wie sehen nun die „utopischen Träume über einen idealen Journalismus“ (S. 271) aus? Abschaffen will das „Kronjuwel des deutschen Journalis-

mus“ (S. 270) niemand aus der Bürgerkonferenz, nur demokratischer, transparenter und bürgernäher sollen die öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten werden, womöglich sogar ein wenig basisdemokratisch durch Abbau der Hierarchien und Mehrfachstrukturen sowie durch stärkere Mitbestimmung der Beitragszahler*innen in gemeinsamen Gremien von Expert*innen und Bürger*innen bis hin zu einem „Rat für Nachhaltiges Informieren“ (S. 268). Aber auch Abhängigkeitsstrukturen von Wirtschaft und Politik sollen offengelegt werden, die gemeinwirtschaftliche Finanzierung soll erhalten bleiben. Aber wenn Bürger*innen zu Laienproduktionen motiviert werden, sollen sie auch angemessen bezahlt werden. Insgesamt sollen die Programme dialogischer, hintergründiger und diverser werden, sodass möglichst alle Bevölkerungsgruppen zu Wort und Bild kommen und größere Sinnzusammenhänge dargelegt werden können, die nicht in Kurzform abgefrühstückt werden (S. 263). All diese Forderungen und Visionen müssten natürlich in konkrete Projekte und Programme umgesetzt werden – es bleibt abzuwarten, ob dies passiert und wie sie dann aussehen.

Prof. i. R. Dr. Hans-Dieter Kübler

6.

Janosik Herder:

Kommunizieren und Herrschen. Zur Genealogie des Regierens in der digitalen Gesellschaft. Bielefeld 2023: transcript. 292 Seiten, 45,00 Euro (auch Open Access)

Kommunizieren und Herrschen

Gegen die sogenannte „Kommunikationshypothese“, wonach Kommunikation „das Wesen des Menschen“ sei (S. 10), mit all den entwickelten Mitteln und Medien die Humanentwicklung vorangetrieben habe und nicht zuletzt ein unabdingbares Konstituens für Aufklärung und Demokratie verkörpere, macht der Autor in seiner Dissertation eine gegenteilige Argumentation auf: nämlich „Kommunikation als Macht“ (S. 12) und das sogenannte „Kommunikationsdispositiv“ als „politische Rationalität“ der Regierung von Subjekten (S. 27). Solche Setzung wirkt befremdlich, wird auch bis zum Ende nicht gänzlich plausibel, zumal der Begriff der Kommunikation offen, wenn nicht beliebig bleibt, eröffnet gleichwohl einige markante Einblicke in die europäische Kulturgeschichte. Denn für sie liefert Janosik Herder im Sinne Foucaults eine Genealogie, eine „Gegenerzählung“, die er mit der Veränderung der Kriegsführung im 18. Jahrhundert beginnen lässt und bis in unsere digitale Gegenwart, zum sogenannten „kommunikativen Kapitalismus“ (S. 224 ff.), fortführt. Mit der optischen, später elektrischen Telegrafie konnte die Machttechnik von der rigorosen Disziplin zur geistig-kommunikativen Führung der Soldaten wechseln. Im

19. Jahrhundert wurden mit „Entdeckung der Information, [der] Entdeckung der körperlosen Nachricht, die zwischen Sender und Empfänger zirkuliert“ (S. 144), durch Kybernetik und Informationstheorie der Zugriff auf und die Verfügung über das Subjekt als Ganzes erweitert, sodass es sich gegen die digitale Vernetzung und permanente mediale Vereinnahmung im 21. Jahrhundert nur noch mit der Entkoppelung des Selbst widersetzen kann. All diese Argumente seien „politische Theorie“, heißt es ganz am Ende (S. 262); in der nur kurz gestreiften „politischen Praxis“ bleiben nur Distanz, womöglich Abstinenz, Kritik, Widerstand und die unermüdliche Suche nach „echter“ Kommunikation.

Prof. i. R. Dr. Hans-Dieter Kübler

7.

Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.):

Love, Hate & More. Digitale Teilhabe durch Medienpädagogik ermöglichen. Dieter Baacke Preis Handbuch 17. München 2022: kopaed. 148 Seiten, 18,00 Euro

Love, Hate & More

Wie alle von der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) herausgegebenen Handbücher zum Dieter Baacke Preis enthält auch dieser 17. Band gut zur Hälfte Beiträge aus Forschung und Praxis, jeweils zum Themenspektrum des Sonderpreises innerhalb des Wettbewerbs. An der Schnittstelle zwischen „Love & Hate“ rückt der Band die vielfältigen Aspekte von Beziehungsentwicklung und -pflege junger Menschen auf den sozialen Plattformen in den Mittelpunkt. Die Beiträge aus unterschiedlichen Arbeitsbereichen widmen sich dem Empowerment rund um Identitätsbildung und den Grundbedingungen digitaler Teilhabe. Sie zeigen auf, wie Medienpädagogik zu einer gelungenen Kommunikation und risikoarmen Teilhabe Jugendlicher bei ihrem digital-analogen Beziehungshandeln beitragen kann. Peter Holzwarth behandelt beispielsweise audiovisuelle Formen der Identitätskonstruktion, Tanja Witting zeigt auf, wie gamingbezogene Beziehungsarbeit funktioniert, und Sabine Diener-Kropp beschäftigt sich mit dem Liebe(s)leben digital. Der anregende Praxisbericht von Eva Kukuk vom GMK-M-Team zu einem Workshop verschiedener Disziplinen zur Selbstbehauptung junger Mädchen bildet den Übergang zum zweiten Teil mit Preisträger:innen-Interviews. Diese Vorstellung prämiierter Projekte bietet eine Fülle an Inspiration für die medienpädagogische Praxis. Hier finden sich auch ausgezeichnete Projekte aus der Jugendmedienarbeit zum Themenfeld „Liebe & Hass“ wie die LGBTQ-Webserie *Kuntergrau* oder der Social-Media-Krimi *Unter Druck*, der die Themen „Cybermobbing“ oder „Hatespeech“ kreativ aufgreift.

Sabine Sonnenschein

8.

Oliver Ruf/Christoph H. Winter (Hrsg.):

Harald Schmidt. Zur Ästhetik und Praxis des Populären. Bielefeld 2022: transcript. 306 Seiten, 45,00 Euro

Harald Schmidt

Es ist ein Buch für jene, zu deren Fernsehalltag noch Harald Schmidt gehörte. Das Kompendium nähert sich mit 16 zumeist kulturwissenschaftlichen Beiträgen (inklusive Vorwort und Einleitung) der TV-Ikone, die in den 1990er-Jahren zum hellsten Stern am deutschen Fernsehhimmel aufstieg. Das Buch kann auf verschiedene Weisen gelesen werden: als intellektuelle Auseinandersetzung, als empirische Materialzusammenstellung oder als Hilfe zur Erinnerung, warum wir Schmidt liebten. Wir, das war häufig das selbst publizierende, urban orientierte, medienaffine Milieu, aber nicht nur. Vor allem die *Harald Schmidt Show*, die 1995 auf Sendung ging und fast 20 Jahre in wechselnden Kontexten zu sehen war (zuletzt 2014 bei Sky), hat tiefe Spuren in der TV-Geschichte Deutschlands hinterlassen. Sie war ein elitäres Projekt in einem nicht elitären Umfeld und wurde oft kontrovers diskutiert.

Schmidt war ein Darling des Feuilletons, was in dem Beitrag von Christoph H. Winter gut herausgearbeitet wird. Ihm sei es lieber, so wird Schmidt zitiert, es lachten fünf Feuilletonchefs als ein Fußballstadion (S. 25, zitiert nach Sandra Kegel, FAZ, 17.05.2001), er sei einfach elitär. Es ist schon erstaunlich, wie obsessiv z. B. die „FAZ“ Schmidt begleitete.

Oliver Ruf nähert sich Harald Schmidt eher philosophisch-akrobatisch. In seinem Beitrag zur medienästhetischen Popularisierung geht es viel um die Thematisierung von Herkunft. Schmidt sei eigentlich immer dabei, nach Hause zu kommen oder heimzukehren (S. 84). Sarkastisch getöntes Lokalkolorit und Alltägliches waren hierfür signifikante Indizien. Thomas Hecken widmet sich der Frage, inwieweit es sich bei der *Harald Schmidt Show* überhaupt um eine Show im klassischen Sinne handelt. Er legt die Verwendung der Begriffe „Revue“ oder „Varieté“ nahe und bietet einen detaillierten Abriss zur Geschichte dieser Formate. „Die Harald Schmidt Show bot in ihrer erfolgreichsten Zeit bei SAT.1 eine eigenartige Synthese aus US-amerikanischer Late-Night-TV-Show, deutscher Kunstbühne und futuristischem Varieté“ (S. 98).

Die Nachwirkungen Harald Schmidts reichen deutlich bis in die heutige Fernsehwelt hinein. Jan Böhmermann, Katrin Bauerfeind oder Klaas Heufer-Umlauf gehörten zum Schmidt'schen Kosmos, doch sein Mix aus Witz, Intellektualität und Distanz bleibt bis heute unerreicht. Barbara Hornberger nennt ihn daher den „Uneigentlichen“ (S. 99 ff.). Sie verweist u. a. auf die Perfektionierung seines spezifischen, oft selbstreferenziellen Präsentationsstils. Die inter- und intramedialen Verweise sowie

die unverfrorene Wilderei in bildungsbürgerlichen Wissensbeständen wurden zum Markenzeichen. Kay Kirchmann beschreibt Schmidt als Produkttester, Designkritiker und Alltagssoziologen. So bedient sich Schmidt in seiner Show oft scheinbar banaler Gegenstände, um mittels Stil- und Funktionsanalyse gesellschaftliche Dysfunktionalitäten herauszuschälen. In eine ähnliche Richtung geht Kyra Alena Mevert, indem sie den Charme von Studioaktionen wie Wochenendeinkauf, Kinderspielplatz oder Essen im Zug analysiert. Schmidt war ein scharfer Beobachter und changierte bei diesen Szenen oft „zwischen dandyhafter Moderatorenrolle und stereotypisierter Alltagsrolle“ (S. 126). Gregor Balke analysiert die selbstreflexiv-ironische Inszenierung des Fernsehens, Felix Haenlein die scheinbare Ereignislosigkeit als gestalterisches Prinzip Schmidtscher Inszenierungen. Torsten Hoffmann lenkt den Blick auf die „Schriftsteller:innen-Gespräche“. In der Tat ist der Literaturbetrieb in der Show gut vertreten, ohne dass Schmidt mit den Autorinnen und Autoren ausgiebig über deren Werke spricht. Es geht meistens um andere Sachen, was eine ganz eigene Komik entfaltet. Einige Beiträge des Bandes widmen sich episodisch speziellen Beziehungen und szenischen Miniaturen, so z. B. der Aufführung von „Claus Peymann kauft sich keine Hose, geht aber mit essen“ (Winter), dem Verhältnis zwischen Schmidt und Stuckrad-Barre (Jürgensen), dem „geteilten Habitus“ bei Schmidt und Gysi (Domgörgen), oder sind selbst eine szenische Miniatur (Krankenhagen). Vieles wird mit diesem Band in Erinnerung gerufen. Schmidts Wucht, Schärfe, Stilsicherheit und dessen Prinzipienfestigkeit werden noch einmal sichtbar. Der Sidekick Manuel Andrack wird ebenso besprochen wie der zweite Grimme-Preis für die Pause nach 9/11. Andere TV-Formate wie *Schmidteinander* oder *Verstehen Sie Spaß?* spielen eher eine Nebenrolle. Einige Beiträge beziehen sich auf dieselben Szenen (z. B. Schmidts Zugreise mit Andrack), wodurch, trotz verschiedener Sichtweisen, zuweilen eine gewisse Redundanz entsteht. Und schade, dass die Herausgeber nur einen sehr akademischen Buchtitel für den Meister der Pointe fanden. Es ist ein gutes Buch über deutsche TV-Geschichte, denn mit dem Ende der *Harald Schmidt Show* begann auch für das Fernsehen eine neue Ära. „Musste sich Schmidt in den 1990er Jahren nur der Kritik eines wahlweisen empörten, ratlosen oder begeisterten Feuilletons stellen, werden heutige TV-Formate in der schnell drehenden Logik der Social Media Plattformen nicht mehr nur ästhetisch, sondern auch moralisch von jedermann beurteilt“ (S. 111). Von seinen „Nachfolgern im TV“ wie Jan Böhmermann und Dieter Nuhr unterscheidet ihn die grundsätzlich entthobene Haltung zu den Gegenständen, so Winter: „Schmidt will weder belehren noch erziehen. Aktivismus ist ihm zuwider“ (S. 66).

Am Ende des Buches gibt es ein ausführliches Interview der Herausgeber mit Harald Schmidt. Das Interview sollte man zuerst lesen, um dem Schmidt-Spirit nahe zu sein. Es hat schöne Momente:

„HS: Das ganze Buch geht nur um mich?“

OR: Nur über Sie, ja.

HS: Toll. Aber ist das nicht ein bisschen spät jetzt?

CHW: Nein, das ist jetzt genau richtig“ (S. 283).

Das Buch verdeutlicht auch, welche gesellschaftlichen und medialen Grenzen sich verschoben haben. Schmidts lässige Provokationen wären im heutigen Social-Media- und Achtsamkeitsdiskurs vermutlich so nicht mehr möglich. Auf die Frage, ob die Welt ernster geworden sei, antwortet Schmidt: „Nicht ernster, aber anstrengender“ (S. 263).

Dr. Uwe Breitenborn

9.

Georg Maas/Susanne Vollberg (Hrsg.):

Zukunftsmusik. Film und Musik für die Welt von morgen. Marburg 2023: Schüren. 152 Seiten, 20,00 Euro

Zukunftsmusik

Zukunftsmusik – wer diesen Begriff im Rahmen von Filmmusik- und Soundforschung hört, wird unmittelbar an die Soundtracks des Science-Fiction-Films denken, jene ikonischen Melodien, die längst ihren Weg in die Popkultur gefunden haben: das hymnische *Star Wars*-Thema von John Williams, die Melodie der originalen *Star Trek*-Serie, die Unheimlichkeit von *Alien*, die kalten Synthesizerflächen aus *Blade Runner*... Selbst im deutschen Fernsehen hatte es mit *Raumpatrouille Orion* ein legendäres Science-Fiction-Titelthema gegeben. Doch bereits diese Beispiele zeigen, wie divers der Klang der Zukunft ausfällt. Ein Buch zu diesem Thema schien eine reizvolle Ergänzung zur Genreforschung, und es erfreut, die Lücke mit dem vorliegenden Band gefüllt zu sehen. Doch diese Freude wird nicht völlig ungetrübt bleiben, denn es handelt sich bei dem vorliegenden Band aus dem bewährten Schüren-Filmliteraturverlag nicht um eine systematische Aufarbeitung des titelgebenden Phänomens, sondern um einen diskursiven Sammelband, der sehr unterschiedliche Perspektiven an sein Thema anlegt. Nicht, dass das an sich problematisch wäre, aber es führt zu erwartbar unterschiedlichen Resultaten. Am ehesten den geschilderten Erwartungen entspricht der filmmusikhistorisch angelegte Beitrag von Simon Spiegel, dessen Forschungsgebiet der Science-Fiction-Film ist. Hier schlüsselt er unterschiedliche Strategien von Genrefilmen auf, der Zukunft einen Klang zu verleihen: Naturalisierung, Irritation und schließlich Fremdheit in Repräsentation und Rezeption. In seinem Text kommen die einschlägigen Filmbeispiele zur Sprache. Auf dieser nützlichen Grundierung baut der aktuellere

orientierte Artikel von Werner Barg auf, der sich speziell der Klangwelt dystopischer Filme widmet. Es wird schnell deutlich, dass die häufig zitierte elektronische Tongestaltung nur hin und wieder eine Rolle spielt. Stattdessen bedient sich der Film gleichermaßen aus klassischer Komposition, Popmusik und elektronischen Experimenten, um die Fremdheit der spekulativen Zukunft mit der Vertrautheit des Gegenwärtigen zu verbinden. Nur selten bleibt der Sound völlig hermetisch, wie etwa in *Under the Skin* von Jonathan Glazer, der die Perspektive des Aliens mit experimentellen Mitteln auf das Publikum überträgt.

Etwas ungewohnt ist die Themenwahl von Mitherausgeber Georg Maas, der die Rolle von Rock'n'Roll-Songs im Film der 1950er-Jahre thematisiert – unter dem Aspekt von erwachsenen Zukunftsängsten und ästhetischem Ausdruck von Generationenkonflikten. *Blackboard Jungle* (1955) ist hier paradigmatisch – Aufbruchs- und Angstfantasie zugleich. Im Folgenden wendet er sich dem ost- und westdeutschen Kino zu, das jeweils Rock'n'Roll als „Zukunftsmusik“ entdeckte, wenn auch mit unterschiedlicher Entwicklung. Über ein zeitgenössisches „Mixtape“ machen sich Christiane Imort-Viertel und Peter Imort Gedanken. Sie erkunden die Songs aus der SF-Komödie *Guardians of the Galaxy* (2014), die sich als Retro-Science-Fiction entpuppt – mit Walkman und Mixtape als nostalgischen kulturellen Artefakten, die Veteranen der 1980er-Jahre noch vertraut sein dürften und in diesem Film dramaturgisch für Charakter- und Worldbuilding eingesetzt werden. Richard Nebe erkundet anhand des Videospiele *The Legend of Zelda* die Funktion von Musik in diesem Medium, wo sie Immersion ermöglicht und den Gameflow begünstigt. Dieser Beitrag arbeitet mit definitorischen Grundüberlegungen und illustriert die Argumentation mit Partiturauszügen.

Ein Werkstattgespräch mit Peter Kutin über den österreichischen Film *The Trouble With Being Born* gibt einen aufschlussreichen Einblick in den kreativen Prozess, wie futuristische Elemente subtil in ein auf den ersten Blick alltägliches Ambiente integriert werden können.

Die finalen kurzen Impulssays bieten Einblicke in die Produktion und Distribution von (Film-)Musik, in neue dekonstruktivistische Kompositionsweisen und modernisierte Stummfilmscores.

Der Sammelband ist farbig illustriert und bietet unter dem Oberthema „Zukunftsmusik“ eine betont diskursiv-diverse Herangehensweise an Film, Musik und Sound, wobei man Videospiele großzügig mitdenkt. Die Summe der Texte mag nicht dem entsprechen, was der Titel zunächst erwarten lässt, der Band bietet jedoch interessante und inspirierende Ansätze – sowohl im Blick auf Filmpraxis, Filmgeschichte und musikwissenschaftliche Analyse. Es wird deutlich, wie viel-

schichtig ein musikalischer Blick in die (relative) Zukunft sein kann – zumal dieser Blick hier nicht nur generisch gedacht ist.

Prof. Dr. Marcus Stiglegger

10.

Stella Castelli:

Death is Served. The Serialization of Death and Its Conceptualization Through Food Metaphors in US Literature and Media. Bielefeld 2023: transcript. 218 Seiten, 42,00 Euro (auch Open Access)

Tod in amerikanischen Serien und Literatur

Die Schweizer Amerikanistin Stella Castelli befasst sich in ihrer englischsprachigen Dissertation mit der Faszination, die der Tod auf die amerikanische Kultur und ihren künstlerischen Ausdruck ausübt. In Anlehnung an Arbeiten des französischen Philosophen Michel Foucault diagnostiziert sie ein „Todesparadox“ („death paradox“) – angesichts der Sprachlosigkeit gegenüber dem Tod entwickelt sich eine ästhetische Produktivität, die sich aus der kulturellen Imagination speist. Auf diese Weise entsteht in der amerikanischen Kultur eine serielle Narration, die den Tod als seriellen Text produziert und reproduziert. Als Castelli die Ästhetisierung des Todes in kulturellen Erzählungen mit dem „Hunger“ der Amerikaner nach seriellen Todesdarstellungen in Literatur, Film und Fernsehen begründet, führt sie das erste Mal eine Metapher aus der Ernährung ein. Diese Faszination für den ästhetisierten Tod sieht die Autorin als die dunkle Seite des allgegenwärtigen amerikanischen Optimismus. In fünf Kapiteln setzt sich Castelli mit unterschiedlichen kulturellen Produkten auseinander, von den literarischen Todeserzählungen Edgar Allan Poes und den Inszenierungen des Todes in Bret Easton Elliss' *American Psycho* über filmische Variationen des Todes in den Filmen der *Scream*-Reihe, den Tarantino- und Zombiefilmen bis hin zu Serien wie *Twin Peaks*, *iZombie* und *Hannibal*. Die amerikanische (Pop-)Kultur hat eine Fülle von ästhetisierten Vorstellungen des Todes zu bieten. Gerade in der Serialisierung zeigt sich, dass es sich um eine ebenso populäre wie machtvolle Erzählung handelt. Gerade weil der Tod als unbewusster Wunsch erscheint, entwickelt sich ein Appetit oder Hunger darauf. Dabei spielen Leichen eine wichtige Rolle, weil sie zwar tot sind, aber das Leben noch an ihnen zu entdecken ist. Der metaphorische Hunger auf den ästhetisierten Tod zeigt sich konkret in den Zombiefilmen und -serien, denn die Untoten haben großen Appetit auf die Lebenden. Ähnlich geht es den Lebenden in den Rache Filmen von Quentin Tarantino, denn sie wollen die Objekte ihrer Rache tot sehen. Dabei geht es in seinen Filmen nicht nur um persönliche Rache, sondern auch um kollektive Vergeltung.

Öffentlicher Diskurs



Peter Seele
Künstliche Intelligenz und Maschinisierung des Menschen
Schriften zur Rettung des öffentlichen Diskurses, 1
2020, 200 S., Broschur
ISBN 978-3-86962-512-6



Michael Müller
Politisches Storytelling. Wie Politik aus Geschichten gemacht wird
Schriften zur Rettung des öffentlichen Diskurses, 2
2020, 168 S., Broschur
ISBN 978-3-86962-499-0



Stephan Russ-Mohl (Hrsg.)
Streitlust und Streitkunst. Diskurs als Essenz der Demokratie
Schriften zur Rettung des öffentlichen Diskurses, 3
2020, 472 S., Broschur
ISBN 978-3-86962-552-2



Stephan Russ-Mohl / Christian Pieter Hoffmann (Hrsg.)
Zerreißproben. Leitmedien, Liberalismus und Liberalität
Schriften zur Rettung des öffentlichen Diskurses, 4
2021, 256 S., Broschur
ISBN 978-3-86962-535-5



Sebastian Turner / Stephan Russ-Mohl (Hrsg.)
Deep Journalism. Domänenkompetenz als redaktioneller Erfolgsfaktor
Schriften zur Rettung des öffentlichen Diskurses, 5
2023, 316 S., Broschur
ISBN 978-3-86962-660-4



Marco Bertolaso
Rettet die Nachrichten! Was wir tun müssen, um besser informiert zu sein
Schriften zur Rettung des öffentlichen Diskurses, 6
2021, 358 S., Broschur
ISBN 978-3-86962-493-8



Isabelle Bourgeois
Frankreich entschlüsseln. Missverständnisse und Widersprüche im medialen Diskurs
Schriften zur Rettung des öffentlichen Diskurses, 9
2023, 288 S., 11 Abb., Broschur
ISBN 978-3-86962-643-7



Tobias Endler
Demokratie und Streit. Der Diskurs der Progressiven in den USA: Vorbild für Deutschland?
Schriften zur Rettung des öffentlichen Diskurses, 10
2022, 208 S., Broschur, 190 x 120 mm, dt.
ISBN 978-3-86962-645-1

Wenn man, wie die Autorin, der Essensmetapher folgt, dann kulminiert die ästhetische Darstellung des Todes in der Figur des Kannibalen. Für ihn haben Leichen eine besondere Bedeutung, denn sie sind nicht nur Gegenstand von forensischen Untersuchungen oder das achtlos liegen gelassene Ziel von Racheefeldzügen, sondern stehen im Zentrum des Hungers. Das Verzehren der Leichen(teile) wird zu einem Ritual des Essens („dinner ritual“), das von einer gewissen Kultivierung oder Raffinesse zeugt. Der Kannibale inszeniert gewissermaßen die Essensmetapher, aber das Essen der Leichen verliert in der konkreten Handlung seinen metaphorischen Charakter. Für die Autorin stellen Filme und Serien mit Serienkillern die ultimative ästhetische Ritualisierung des Todes dar. Castelli konstatiert, dass die Filme der *Scream*-Reihe als Blaupause für das Serienkiller-Narrativ gelten können, übersieht dabei aber, dass sich die Filmreihe direkt auf zahlreiche andere Filme bezieht, in denen Serienkiller im Zentrum der Narration stehen. Während der Kannibale noch durch seine Kultiviertheit gekennzeichnet ist, steht beim Serienkiller die Wiederholung des Tötens als Spektakel im Zentrum. Hier zeigt sich, dass die Ästhetisierung des Todes am Ende zu keiner Befriedigung führt, sondern lediglich zu einer Wiederholung des immer Gleichen.

Stella Castelli bietet interessante Gedanken zu der amerikanischen (Populär-)Kultur und ihrer Faszination für den Tod. Die Essensmetapher stellt sie als These in den Raum und arbeitet sich daran ab. Kurios wird es, wenn sie in ihren finalen Gedanken den Aufbau des Buches mit einem mehrgängigen Dinner vergleicht, vom Aperitif (Poe und *Twin Peaks*) über das Amuse-Bouche (Zombies), Vorspeise (Tarantinos Rachefilme), Hauptgang (Kannibalen) bis zum Dessert (Serienkiller). Die Idee der Essensmetapher wird mehr als strapaziert. Auch der Gedanke vom sogenannten „Todesparadox“ wird immer wieder hervorgeholt. Auf diese Weise ist das Buch ausgesprochen redundant. Zudem wird die Auswahl der Literatur, Filme und Serien nicht weiter begründet. Sie erscheint eher zufällig. Die Beispiele dienen scheinbar nur als Belege für These und Argumentation der Autorin. So dreht sich Castelli eigentlich nur im Kreis und kommt immer wieder auf ihre Idee der Essensmetapher in Bezug auf die ästhetischen Darstellungen des Todes zurück. Der Erkenntnisgewinn des Buches ist eher gering zu veranschlagen. Wenn man es hingegen als literarischen Essay wahrnimmt, hat es einen gewissen Unterhaltungswert.

Prof. i. R. Dr. Lothar Mikos

Außerdem auf *mediendiskurs.online*:

Quentin Tarantino:

Cinema Speculation. Köln 2022: Kiepenheuer & Witsch. 400 Seiten, 26,00 Euro

Film und Medien verstehen



Entdeckerfreude auf jeder Seite: Was waren die bedeutendsten Filme des Jahres 2022? Welche Personen und Debatten haben das Filmjahr geprägt? Filmjahr 2022 | 2023 informiert und bietet Kritiken zu allen Neuerscheinungen auf dem Filmmarkt.

528 S. | Pb. | zahlr. Abb.
€ 28,00
ISBN 978-3-7410-0436-0



Kinderfilme können lustig und komisch sein, tieftraurig und bewegend, abenteuerlich und turbulent, kritisch und nachdenklich ...
Empfehlungen für alle Interessierten.
Mit einem Beitrag von Andreas Steinhöfel

352 S. | Geb. | viele farb. Abb. | € 28,00
ISBN 978-3-7410-0444-5



Welche Blick- und Körperbilder werden von einer neuen Generation feministischer Regisseur*innen entworfen? Inwieweit wird an den Filmästhetiken eine feministische Haltung sichtbar?
10 Interviews

256 S. | Pb. | in Farbe
28,00 € | deutsch / eng.
ISBN 978-3-7410-0435-3



Gespräche mit etablierten und jungen Filmemachern über Hitchcock und seinen Einfluss auf ihr Werk – eine unterhaltsame **Reise durch den deutschen Film** und eine erhellende Auseinandersetzung mit Hitchcocks Werk.

192 S. | zahlr. Abb.
€ 20,00
ISBN 978-3-7410-0446-9

SCHÜREN

Impressum

Herausgeber: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen e.V. (FSF)
Alt-Moabit 96 A, 10559 Berlin
Tel.: 0 30 23 08 36-0
E-Mail: mediendiskurs@fsf.de
fsf.de | mediendiskurs.online

Chefredaktion: Prof. Joachim von Gottberg (V.i.S.d.P.)
Redaktion: Karin Dirks, Camilla Graubner, Christina Heinen, Eva Maria Lütticke, Prof. i. R. Dr. Lothar Mikos, Simone Neteler, Anke Soergel
Bildredaktion: Camilla Graubner, Sandra Hermannsen
Onlineredaktion: Karin Dirks, Eva Maria Lütticke
Gestaltung: Alexandra Zöllner, Berlin

Mit Beiträgen von: Simon Barth, Dr. Uwe Breitenborn, Prof. Dr. Daniel Hajok, Dr. habil. Gerd Hallenberger, Prof. i. R. Dr. Hans-Dieter Kübler, Lena Kuhn, Prof. Dr. Christine Linke, Dr. Christian Richter, Paulina Roloff, Roberto Simanowski, Sabine Sonnenschein, Prof. Dr. Manfred Stede, Denise Stell, Prof. Dr. Marcus Stiglegger, Paul Sutter, Dr. Claudia Töpfer-Ko, Dirk Uhlig, Dr. Marcus von Welsler, Dr. Nicolaus Wilder

Wir danken Prof. Dr. Anne Lauscher, Jules Villbrandt, Prof. i. R. Dr. Jürgen Grimm und Dr. Simon Hirsbrunner für ihre Gesprächsbereitschaft.

Bezugspreis:

Einzelheft: 24,00 Euro
(inkl. MwSt. und Versandkosten innerhalb Deutschlands)

ISSN (Print) 2751-0379
ISBN (Print) 978-3-7445-2098-0

ISSN (Online) 2751-0387
ISBN (PDF) 978-3-7445-2099-7

Zu beziehen über den Herbert von Halem Verlag
Boisseréestraße 9-11, 50674 Köln
Tel.: 02 21 92 58 29-0
E-Mail: info@halem-verlag.de
www.halem-verlag.de

Bei Änderung Ihrer Bezugsadresse senden Sie bitte eine E-Mail an: mediendiskurs@fsf.de

Druck: BVD Druck + Verlag AG
Schaan, Liechtenstein
www.bvd.li
Gedruckt auf FSC-zertifiziertem Papier

Hinweis:

Die *mediendiskurs*-Redaktion befürwortet einen gendergerechten Sprachgebrauch. Sie überlässt die Umsetzung und Form aber den Autor:innen.

mediendiskurs (hervorgegangen aus der *tv diskurs*, 1997–2022)
Mit der Namensänderung möchten Herausgeber und Redaktion der gewachsenen Tradition ihren Respekt erweisen, gleichzeitig aber den erweiterten Themenfeldern Rechnung tragen, die mit dem stetig fortschreitenden Medienwandel einhergehen.

01010101 01101110 01100100 00100000 01101110 01110101 01101110 00111111

