

# Inhalt

1. Digitale Ethik: Positionsbestimmung und Perspektiven 9
  - 1.1 Was ist Ethik? Und was ist eine Digitale Ethik? 9
  - 1.2 Was kann eine Digitale Ethik leisten? 13
  - 1.3 Narrative Ethik für die Praxis 18
  - 1.4 Werte in einer digitalisierten Gesellschaft 20
  - 1.5 Ethik und Recht 23
  - 1.6 Aufbau und Auswahl der Themen 24
2. Privatheit – ein digitales Schutzgut? 27
  - 2.1 Das Verschwinden des Privaten 27
  - 2.2 Was bedeutet »Privatheit«? 30
  - 2.3 Wozu brauchen wir Privatheit? 36
  - 2.4 Kann ich meine Privatsphäre (noch) schützen? 42
3. Datenschutz(recht) – Persönlichkeit als Handelsware? 45
  - 3.1 Irrationale Auswüchse? 45
  - 3.2 Pest und/oder Cholera? 47
  - 3.3 Schritte, die nicht jeder gehen kann 49
  - 3.4 Es geht gar nicht um Daten! 51
  - 3.5 Datenschutz im europäischen und internationalen System(vergleich) 53
  - 3.6 Dateneigentum dient nicht dem Datenschutz 55
  - 3.7 Datenschutz als Innovationsbremse? 58
4. Zur Sicherheit? Überwachung, Transparenz und Kontrolle 60
  - 4.1 Der Zweck von digitaler Überwachung: Sicherheit oder Konsum? 65
  - 4.2 Sicherheit und Überwachung: Vorsicht ohne Ende? 68
  - 4.3 Transparenz: Kontrolle dank Sichtbarkeit? 71

5. Der zwanglose Zwang des »Always on« 76
  - 5.1 Unsere digitale Gegenwart 76
  - 5.2 Individuum und Selbstbestimmung 78
  - 5.3 Das neue Selbstbild des Menschen 84
  - 5.4 Ein anderes Internet? 88
6. Das optimierte Ich: Mit Selbstvermessung und Selbstinszenierung zum Glück? 90
  - 6.1 Messen, vergleichen und jemand Besonderes sein 90
  - 6.2 Die Suche nach dem Glück 93
  - 6.3 Glücksangebote der digitalen Selbsttechnologien 97
  - 6.4 Ist jeder seines Glückes Schmied? 101
  - 6.5 Was verhindert ein gutes Leben? 104
7. Fake News überall? 106
  - 7.1 Fake News – kein neues Phänomen 106
  - 7.2 Was sind Fake News? 107
  - 7.3 Akteure, Verbreitung und Ziele 110
  - 7.4 Meinungsbildung im digitalen Zeitalter 113
  - 7.5 Schaden Fake News der Demokratie? 117
8. Verletzungen und Übergriffe: Cyber-Mobbing und andere Formen von Online-Gewalt 121
  - 8.1 Formen der Online-Gewalt 122
  - 8.2 Zwischen Meinungsfreiheit und Hassrede 129
9. Game on, Game over: Acht ethische Diskurse rund ums Videospiele 134
  - 9.1 Rampage: Über Gewalt in Spiel und Narration 134
  - 9.2 Wicked Sick: Wenn das Hobby zum Laster wird 136
  - 9.3 Pay2Win: Bezahlmodelle und Kostenfallen 138
  - 9.4 Ragequit: Flaming auf dem Gameserver 141
  - 9.5 Clanwar: Gaming als soziales Medium 143
  - 9.6 Tutorial: Lehren und Lernen mit Spielen 145
  - 9.7 Highscore: Ethische Ansprüche an das Videospiele als Kunst- und Kulturgegenstand 148
  - 9.8 Hardcore: Offene Problematiken der Branche 150

- 10. Künstliche Intelligenz: Was bedeutet sie für die Autonomie des Menschen? 153
  - 10.1 Künstliche Intelligenz – was ist das? 153
  - 10.2 Sind Maschinen intelligent? 156
  - 10.3 Der Unterschied zwischen Mensch und Maschine – KI in Filmerzählungen 161
  - 10.4 Autonome Maschinen vs. die Autonomie des Menschen 164
  - 10.5 Ethische Herausforderungen 166
- 11. Nummer 5 lebt! Kriegs-, Pflege- und Sexroboter unter der Lupe 171
  - 11.1 Irgendwo zwischen Mensch und Maschine 171
  - 11.2 Die Spezies Roboter 175
  - 11.3 Mensch und Maschine – Beziehungsstatus: Es ist kompliziert 185
- 12. Arbeit 4.0: Zurück in die Zukunft 188
  - 12.1 Mythen und Wahrheiten 188
  - 12.2 Der Wert der Arbeit – noch zeitgemäß? 199
  - 12.3 Leitbild guter Arbeit in der digitalisierten Gesellschaft 202
- 13. Mobilität der Zukunft: Automatisiertes und vernetztes Fahren 206
  - 13.1 Die Beziehung von Ethik und Technik: Gestaltung des Wünschenswerten 209
  - 13.2 Vernetztes Fahren: Überwachung im Namen der Sicherheit? 215
  - 13.3 Schlüsselfaktoren für die Mobilität der Zukunft: Verantwortung und Vertrauen 217
- 14. Haltung im digitalen Zeitalter: Wie wir der Welt begegnen 219
  - 14.1 Was ist Haltung? 219
  - 14.2 Die (zunehmend digitale) Welt, in der wir leben 222
  - 14.3 Unsere Haltung dem schwer Fassbaren gegenüber 228
  - 14.4 Eine Erzählung für das Leben 231

Literaturhinweise 234

Glossar 236

Die Autorinnen und Autoren 248