

Beranek, Angelika; Ring, Sebastian

Science vs. Fiction

formal überarbeitete Version der Originalveröffentlichung in:

formally revised edition of the original source in:

Beranek, Angelika [Hrsg.]; Ring, Sebastian [Hrsg.]; Schuegraf, Martina [Hrsg.]: Zwischen Utopie und Dystopie. Medienpädagogische Perspektiven für die digitale Gesellschaft. München : kopaed 2020, S. 15-22. - (Schriften zur Medienpädagogik; 56)



Bitte verwenden Sie in der Quellenangabe folgende URN oder DOI /

Please use the following URN or DOI for reference:

urn:nbn:de:01111-pedocs-226645

10.25656/01:22664

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:01111-pedocs-226645>

<https://doi.org/10.25656/01:22664>

Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen sowie Abwandlungen und Bearbeitungen des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen, solange sie den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen und die daraufhin neu entstandenen Werke bzw. Inhalte nur unter Verwendung von Lizenzbedingungen weitergeben, die mit denen dieses Lizenzvertrags identisch, vergleichbar oder kompatibel sind. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

This document is published under following Creative Commons-Licence: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en> - You may copy, distribute and transmit, adapt or exhibit the work or its contents in public and alter, transform, or change this work as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor. New resulting works or contents must be distributed pursuant to this license or an identical or comparable license.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@cipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

Schriften zur Medienpädagogik 56

Zwischen Utopie und Dystopie

Medienpädagogische Perspektiven für die digitale Gesellschaft

Angelika Beranek
Sebastian Ring
Martina Schuegraf(Hrsg.)

Schriften zur Medienpädagogik 56

Dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend danken wir für die Förderung des vorliegenden Bandes.

Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland (GMK) e.V.

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Oberstr. 24a
D-33602 Bielefeld
Fon: 0521.67788
Fax: 0521.67729
Email: gmk@medienpaed.de
Website: www.gmk-net.de

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autorinnen und Autoren verantwortlich.

Redaktion: Angelika Beranek, Sebastian Ring, Martina Schuegraf, Tanja Kalwar
Lektorat: Tanja Kalwar
Einbandgestaltung und Titellustration: Katharina Künkel

© kopaed 2020
Arnulfstraße 205
80634 München
Fon: 089.68890098
Fax: 089.6891912
Email: info@kopaed.de
Website: www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-586-4
e-ISBN 978-3-86736-595-6

Narration: Sprache, Framing und Fiction

Sprache und Geschichten beeinflussen unsere Vorstellung der Welt entscheidend mit. Auch unsere Wahrnehmung von Technologie ist stark geprägt von den Namen der Dinge und den damit verbundenen Geschichten. Neil Postman schrieb 1992:

„Sprache ist reine Ideologie. Sie lehrt uns nicht nur, welche Namen die Dinge haben, sondern auch – und dies ist noch wichtiger –, welche Dinge überhaupt benannt werden können.“ (Postman 1992a: 134)

Interessant wird es immer dann, wenn neue Technologien auf den Markt kommen. So ist die Benennung des „Smartphones“ oder der „Künstlichen Intelligenz“ nicht ideologiefrei. Die Namen enthalten bereits ein sogenanntes Framing, eine Einbettung in ein Deutungsraaster, somit findet bereits durch den Namen eine Bedeutungszuschreibung statt. Sprache hat zudem eine kulturelle Komponente:

„Unsere Sprachen sind unsere Medien. Unsere Medien sind unsere Metaphern. Unsere Metaphern schaffen den Inhalt unserer Kultur.“ (Postman 1992b: 25)

Nimmt man diesen Gedanken auf und verknüpft ihn mit den Grundzügen einer Erzähltheorie, wird die Bedeutung von Namen und Geschichten für eine Kultur noch deutlicher. Albrecht Koschorke schrieb 2012 in *Wahrheit und Erfindung: Grundzüge einer Allgemeinen Erzähltheorie*, dass sich Kulturen eher träumen und dichten, als dass sie sich denken. Auf dieser Stufe wird unentscheidbar, was Wahrheit und was Erfindung ist. Außerdem betont er, dass die Kultur des Erzählens eine Kulturtechnik des Umgangs mit Nichtwissen darstellt (vgl. Koschorke 2012). Gerade dieser Umgang mit „Nichtwissen“ ist für die Medienpädagogik auf mehreren Ebenen interessant. Dies beginnt mit dem weit verbreiteten „Nichtwissen“ über die Profession der Medienpädagogik bis zu dem „Nichtwissen“ über die Funktion und die Wirkweise von digitalen Medien. Hier setzt der Gedanke an, eine eigene Narration für die Medienpädagogik zu entwickeln. Der öffentliche Diskurs über Medienpädagogik ist geprägt von Narrationen aus dem Bereich des Jugendschutzes, ob-

wohl Medienpädagogik an sich viel facettenreicher ist. Doch gehen wir noch einmal einen Schritt zurück und werfen einen Blick auf die Funktionsweise von Geschichten, insbesondere von Science Fiction und ihrer Bedeutung für die Wahrnehmung von Technologie in unserer Gesellschaft.

Geschichten sind schon seit jeher Teil unserer Kultur, sie tragen unter anderem dazu bei, Werte und Normen zu vermitteln. In Form von Märchen beispielsweise prägen sie die Vorstellung von Gut und Böse. Geschichten werden dementsprechend oft genutzt, Handlungsspielräume zu eröffnen oder zu verschließen. Sie zeichnen negative und positive Visionen, diese spielen vor allem in religiös geprägten Erzählungen eine zentrale Rolle. Die Vorstellungen von Paradies vs. Hölle wird mit Geschichten untermauert, die klare Handlungsanweisungen aufweisen. Die Idee davon, was überhaupt existiert und möglich ist, kann durch eine Geschichte in die Welt gesetzt werden. Sie eröffnen somit Möglichkeitsräume.

Dieses Muster finden wir auch bei alten und neuen Erzählungen über Technik, Technologie und ihre Rolle in der Gesellschaft wieder. Hier wird z.B. das Mensch-Maschine-Verhältnis verhandelt. Dieses wird bereits in den frühneuzeitlichen Interpretationen und Diskursen deutlich: René Descartes übertrug das mechanische Weltbild auf den menschlichen Körper (vgl. Descartes/Wohlers 2008). Der Körper wird der Maschine gleichgesetzt und als zentrales Interpretationsmuster für den menschlichen Körper herangezogen: Das Herz wird als hydraulische Pumpe und das Nervensystem als Röhrensystem interpretiert. Doch ein entscheidender Unterschied zwischen Mensch und Maschine bleibt bestehen: Der Leib-Seele-Dualismus – nur dem Menschen wird eine Seele zugesprochen!

In anderen Erzählungen über technische Errungenschaften wird die Angst vor einem Kontroll- oder Machtverlust bearbeitet. Vom Menschen geschaffene Maschinen übernehmen die Macht, bedrohen die Menschheit oder machen diese überflüssig. Das Bild, das Menschen von neuer Technologie haben, ist geprägt durch Filme, Serien, Computerspiele und Literatur. Zentrales Motiv einiger dieser Geschichten ist die Schaffung eines neuen Menschen. Roboter sind im Grunde nichts anderes als Golems. Geschichten wie der *Frankenstein Mythos* oder *Odysee im Weltraum*, in dem 1986 HAL9000 die Kontrolle übernahm, bedienen sich dem immer gleichen Motiv: Der Schöpfer wird von seinem Geschöpf getötet. Ähnliches wird in Filmen wie *Ex Machina* oder *Blade Runner* verarbeitet.

Mediale und öffentliche Diskurse nehmen die Ideen aus der Science Fiction-Literatur auf, wenn sie vor Technik warnen wollen. Doch nicht nur potenzielle Gefahren in Bezug auf Technik finden so einen Weg in unsere Gedanken. Somit wird aus Science Fiction Science Vision.

Die Allensbach-Umfrage der Gesellschaft für Informatik untersuchte 2019 die Vorstellung der Bevölkerung von Künstlicher Intelligenz (KI). Hierbei fanden Sie heraus, dass diese vor allem durch Filme geprägt ist: 20 Prozent der Befragten gaben an, ihre Vorstellung von KI wäre durch R2D2 gezeichnet. Relevanten Einfluss hatten außerdem der Terminator, Commander Data oder K.I.T.T. aus *Knight Rider*.

Insgesamt lassen sich zwei Grundformen von KI in Literatur und Filmen ausmachen. Die Körper-KI (Roboterjunge David aus *A.I.* oder AVA aus *Ex Machina*): Diese KI will in der Regel menschlich werden (Pinocchio Motiv). Und die körperlose Hyper-KI: Diese will sich über die Menschheit erheben. Skynet aus dem Film *Terminator* beispielweise will gerade nicht menschlich sein, da sie weiß, dass sie sich dadurch limitieren würde. Aufgearbeitet werden, neben diesen verschiedenen Formen von KI, auch deren Funktionen und ihre gesellschaftlichen Chancen und Risiken sowie das Verhältnis zwischen Mensch und Maschine.

Wie real diese Vorstellungen sind, ist dabei oft unerheblich. Die aktuellen KIs sind weit von den in den Science Fiction gezeigten medialen Vorstellungen entfernt. 2017 haben chinesische Forscher eine Methode entwickelt, um KI einem Intelligenztest zu unterziehen. Ihr Ergebnis: Google 47,28 / Baidu (32,92) / Bing 31,98 und Siri 23,94. Ein sechsjähriges Kind hat im Schnitt einen IQ von 55,5 (vgl. Liu/Shi/Liu 2017). Forscher der University Illinois haben 2017 noch verheerendere Ergebnisse veröffentlicht, wenn es um die Intelligenz der KI geht. Allerdings haben sie dafür einen klassischen IQ-Test für Kinder verwendet. Sie wollten nun wissen, wie gut eines der fortgeschrittensten Programme der Künstlichen Intelligenz, das sogenannte ConceptNet 4, bei diesem Test abscheidet. Dieses semantische Netzwerk wurde von Forschern des Massachusetts Institute of Technology (MIT) entwickelt. Es ist explizit darauf ausgelegt, den Inhalt natürlicher Sprache zu verstehen und umfasst auch Alltags- und kulturelles Wissen. Das Ergebnis: Das Programm liegt auf dem Niveau eines vierjährigen Kindes (vgl. Ohlsson et al. 2017).

Die Vorstellung von Technik, die in modernen Geschichten verbreitet wird, bestimmt somit mit, wie wir diese wahrnehmen – ob als Gefahr oder Chance oder beides. Dadurch wirken diese Geschichten auf unser Verhältnis und unsere Einstellung zu neuen Entwicklungen ein. Die Macht, die damit von Geschichten ausgeht, darf nicht unterschätzt werden. Dies hat die Industrie längst erkannt und setzt uns ihre Narrationen entgegen. Doch welche Narration bietet die Medienpädagogik? Auf welche Begriffe bezieht sie sich?

Herausforderungen für medienpädagogische Forschung und Praxis

Es ist naheliegend, dass vor dem Hintergrund der technologischen, ökonomischen und politischen Entwicklungen auf der ganzen Welt und in den vergangenen Jahrzehnten utopische und dystopische Erzählungen einen größeren Stellenwert einnehmen. Solche Entwicklungen sind in ihrer Dynamik und ihren möglichen Folgen für Subjekt und Gesellschaft schwer übersehbar. Entsprechend ist der Zeitgeist geprägt von einer Suche nach Orientierung. Jedes der vergangenen Jahrzehnte warf hier neue Fragen auf: Die Einführung des Privatfernsehens, das WWW, Online-Multiplayerspiele, Smartphones, Social Media, Internet of Things, Selbstracking-Geräte etc. rufen Euphoriker*innen gleichermaßen auf den Plan wie Apologet*innen.

Die Medienpädagogik im Umfeld der GMK hat dabei traditionell versucht, einen unaufgeregten, differenzierten und möglichst sachorientierten Blick auf die Dinge zu werfen. Im Mittelpunkt stehen Heranwachsende und ihre Entwicklung, ihr Medienhandeln und ihre Medienaneignung, genauso wie gesellschaftliche Perspektiven des Medienhandelns. Wie in kaum einem anderen Verband gibt es hier enge Berührungspunkte zwischen Forschung und Praxis. Das Forum Kommunikationskultur 2019 (siehe www.gmk-net.de/gmk-tagungen/forum-kommunikationskultur/forum-kommunikationskultur-2019/) widmete sich diesen Fragen nach Herausforderungen und neuen Perspektiven für die Medienpädagogik. Wie treffen dystopische und utopische Vorstellungen von Digitalisierung auf zentrale Begriffe der Medienpädagogik?

Mit jedem Technologie- und Epochenwandel verändert sich auch das Selbst- und Weltverständnis von Menschen. Die Ideen der vergangenen Jahre bezogen sich auf unsere Körper, unser Denken, ebenso wie auf unsere Identität. Die Vorstellung von Subjekten als aktiv, reflektiert, bewusst und frei handelnd, wie wir sie heute haben, hat sich erst in der Neuzeit und in der Ablösung von religiösen Narrativen und Ideologien herausgebildet. Eine solche Vorstellung vom Menschen, ein solcher Status der Subjekte, deren Autonomie und Handlungsfreiheit stehen in mehrfacher Hinsicht unter Druck:

- Zum einen durch transhumanistische Perspektiven: Etwa mittels Biohacking werden Cyborgs bessere, digital upgegradete Versionen des Menschen. Das knüpft an die methodische Trennung von Geist und Körper bei Descartes an (siehe oben). In der radikaleren Variante besteht hier so etwas wie die Hoffnung auf einen digitalen Nürnberger Trichter, per Upload von Daten ins Gehirn. Und die Phantasie, die Komplexität neurologischer Prozesse im Gehirn so weit zu entschlüsseln, dass sie auf Computer übertragbar ist, könnte dazu führen, dass der Mensch mögli-

cherweise ewig als Software weiterlebt (siehe etwa Harari 2017). Technische Machbarkeit beiseitegelassen, ob wir uns tatsächlich einer solch streng reduktionistischen Auffassung des Menschen anschließen wollen, ist stark anzuzweifeln. Gleichsam erscheint natürlich verlockend, die Limitationen der *conditio humana* zu sprengen.

- Big Data wirft Fragen auf: Erzeugen daten- und algorithmen-basierte Verfahren ein besseres Verständnis des einzelnen Menschen als er*sie es selbst von sich hat? Lassen sich dadurch Entscheidungen und Handeln im Alltag mit bestimmten Wahrscheinlichkeiten vorhersagen (etwa in Bezug auf Kaufentscheidungen, Partnerwahl oder potenzielle Verbrechen)? Der Medien- und Sozialethiker Filipovic beschreibt, dass die Vorhersagbarkeit des Handelns und vorrangig datenbasierte Entscheidungen jenseits theoriegeleiteter Reflexion die Autonomie und Handlungsfreiheit unter Druck setzen (vgl. Filipovic 2013). Oder wie der Rechtswissenschaftler Meyer-Schönberger formuliert:

„So eingesetzt, droht Big Data uns buchstäblich zu Gefangenen von Wahrscheinlichkeiten zu machen.“ (Meyer-Schönberger/Cukier 2013: 206)

- Ein dritter Punkt schränkt die Autonomie der Subjekte ein: Überwachung. Bereits in den 1980er-Jahren hat das Bundesverfassungsgericht darauf verwiesen, dass durch Observation des Verhaltens von Menschen und Gruppen und deren Äußerungen eine Art Schere im Kopf entstehen kann:

„Wer unsicher ist, ob abweichende Verhaltensweisen jederzeit notiert und als Information dauerhaft gespeichert, verwendet oder weitergegeben werden, wird versuchen, nicht durch solche Verhaltensweisen aufzufallen.“ (BVerfG, Urteil vom 15.12.1983, Rn 146)

Diese drei Beispiele kündigen zumindest eine starke Veränderung der Rahmenbedingungen subjektiven Handelns an. Wie ist es um Interaktion und Kommunikation bestellt? Neue Akteur*innen betreten die Bühne: Chatbots, Software als Agenten der Kommunikation. Noch ist es in der Regel so, dass man sehr gut zwischen Mensch und Maschine unterscheiden kann. Menschen sind aber geneigt, Software oder Roboter als Interaktionspartner anzuerkennen, z.B. in Games, wie Friedrich Krotz in Bezug auf Computerspiele mit dem Begriff „interaktive Kommunikation“ ausführt (Krotz 2008: 26), beim kindlichen Spielen mit Robotern oder in Hinblick auf Beziehungen zwischen Menschen und KI (siehe z.B. den Dokumentarfilm *Hi, AI!* von Isa Willinger).

Aber es verändern sich hier möglicherweise die Rahmenbedingungen für Interaktion, mit Implikationen für unser theoretisches Verständnis von Interaktion und Kommunikation, wie sie etwa bei Habermas (Habermas 1981) grundgelegt sind. Diese Veränderungsprozesse von Interaktionspraxis gilt es zu verstehen und richtig zu bewerten. Hier ist medienpädagogische Forschung gefragt. Die Vorstellung von Subjekten als aktiv, reflektiert, bewusst und frei handelnd, wie oben beschrieben, begründet auch unsere Auffassung von den Grundrechten einzelner, von Gesellschaft und staatlicher, liberaler Ordnung. Die Phänomene, um die es heute geht, sind keineswegs nur technischer Natur. Digitalisierung ist ein gesellschaftliches Metaphänomen, das stark mit anderen zentralen Themen unserer Zeit verknüpft ist: Kommerzialisierung, Globalisierung oder Klimawandel.

Die Veränderungsprozesse der Rahmenbedingungen von Interaktion verdeutlichen aber auch, dass diese eben nicht unveränderbar sind. Welche normative Relevanz (öffentlicher) Kommunikation und medialer Narrative in diesen Zusammenhängen ist offensichtlich? Wer steuert und kontrolliert aber deren Rahmenbedingungen? Es geht hier auch um Frage nach Kontrolle und Macht. Wie kann Bedeutung von Wissen, Wahrhaftigkeit und Faktenorientierung in der Kommunikation wieder gestärkt werden? Wie entwickeln Menschen Werte für einen Umgang untereinander? Wenn Medienrezeption und Kommunikation in rein ökonomisch- und datengetriebenen Strukturen stattfinden, beeinflusst dies auch politische Willensbildung (vgl. Hofstetter 2014) und Rahmenbedingungen für die Aushandlung von Werten der Menschen untereinander.

Medienpädagogik kann hier mehr als nur Kompetenzförderung in der Praxis und ein besseres Verständnis von Interaktion durch Forschung leisten. Es bedarf an theoriegeleiteter Reflexion und normativer Setzung. Und es braucht politisches Handeln. Und so tauchen viele sehr grundlegende Fragen auf, die auch oft ethischer Natur sind.

Literatur

Allensbach Umfrage im Auftrag der Gesellschaft für Informatik e.V. Allensbacher Archiv, IfD-Umfrage 12003 / 2019. Abrufbar unter: <https://ki50.de/uber-ki50/pressemeldungen/ki50-umfrage-terminator-r2-d2-und-kitt-die-bekanntesten-kis-in-deutschland/> [Stand: 04.10.2020].

BVerfG, Urteil des Ersten Senats vom 15. Dezember 1983 – 1 BvR 209/ 83, 1 BvR 484/83, 1 BvR 440/83, 1 BvR 420/83, 1 BvR 362/83, 1 BvR 269/83 – Rn. (1 - 215). Abrufbar unter: www.bverfg.de/e/rs19831215_1bvr020983.html [Stand: 04.10.2020].

Déscartes, René/Wohlers, Christian (2008): *Meditationes de prima philosophia*: Lateinisch-Deutsch. Philosophische Bibliothek. Bd. 597. Hamburg: F. Meiner.

- Filipovic, Alexander (2013): Die Enge der weiten Medienwelt. Bedrohen Algorithmen die Freiheit öffentlicher Kommunikation? In: *ComSoc Communicatio Socialis*, Jahrgang 46 (2013), Heft 2, 192-208.
- Habermas, Jürgen (1981): *Theorie des kommunikativen Handelns*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Harari, Yuval Noah (2017): *Homo Deus: A Brief History of Tomorrow*. New York, NY: Harper.
- Hofstetter, Yvonne (2014): *Sie wissen alles: Wie intelligente Maschinen in unser Leben eindringen und warum wir für unsere Freiheit kämpfen müssen*. München: C. Bertelsmann.
- Koschorke, Albrecht (2012): *Wahrheit und Erfindung: Grundzüge einer allgemeinen Erzähltheorie*. Frankfurt am Main: S. Fischer.
- Krotz, Friedrich (2009): Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss., 25-40.
- Liu, Feng/Shi, Yong/Liu, Ying (2017): Intelligence Quotient and Intelligence Grade of Artificial Intelligence. In: *Annals of Data Science*, 4(2), 179-91. Abrufbar unter: <https://doi.org/10.1007/s40745-017-0109-0> [Stand: 04.10.2020].
- Mayer-Schönberger, Victor/Cukier, Kenneth (2013): *Big Data. Die Revolution, die unser Leben verändern wird*. München: Redline Verlag.
- Ohlsson, Stellan/Sloan, Robert H./Turán, György/Urasky, Aaron (2017): Measuring an Artificial Intelligence System's Performance on a Verbal IQ Test for Young Children. In: *Journal of Experimental & Theoretical Artificial Intelligence*, 29(4), 679-93. Abrufbar unter: <https://doi.org/10.1080/0952813X.2016.1213060> [Stand: 04.10.2020].
- Postman, Neil (1992 a): *Das Technopol. Die Macht der Technologien und die Entmündigung der Gesellschaft*. Frankfurt am Main: S. Fischer.
- Postman, Neil (1992 b): *Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie (Sonderausgabe)*. FFM.

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheber*innen sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen.

Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

Einzelbeiträge werden unter www.gmk-net.de/publikationen/artikel veröffentlicht.