

sein. Dies zu reflektieren, müssen wir in praktischer Vernunft lernen. Was genau Tugenden sind oder was die greifbaren Ergebnisse der Reflexion sind, bleibt in dieser Perspektive notgedrungen oft unklar, wie Kritiker bemängeln.

Infobox: Analytische Betrachtungsebenen der Digitalen Ethik

- Teleologische Perspektive: Ziele und Zwecke, Folgenabschätzung, Kosten und Nutzen
- Deontologische Perspektive: Pflichten und Rechte, intrinsische moralische Werte
- Tugendethische Perspektive: Streben nach dem guten, glücklichen Leben

Indem die Digitale Ethik nun aber aus so unterschiedlichen Perspektiven auf Handlungen und Phänomene (in) der Digitalität blickt, vermag sie eine differenzierte und zugleich ganzheitliche Analyse des Lebens in digitalen Umwelten zu liefern. Dies ist angesichts der zunehmenden Komplexität von [18] digitalen Technologien und ihren Anwendungen dringend geboten. Die (wenn man so will) werkseitigen Standardeinstellungen – die der technischen Hilfsmittel und (metaphorisch ausgedrückt) die unseres eigenen Denkens – sind nicht von Anfang an perfekt oder bräuchten keine Anpassung oder Veränderung; wir müssen sie aber nicht nur updaten, sondern auch weiterentwickeln.

1.3 Narrative Ethik für die Praxis

Menschen erzählen sich **Geschichten**, sie erinnern sich an Geschichten und erstellen ihre Biographie aus einer Anzahl von Geschichten, die wiederum ihre Identität begründen. Menschen sind sozusagen narrative Wesen, die ihre Ideen, Wünsche, Vorstellungen und Erinnerungen in Erzählungen, also Narrativen, kommunizieren. Narrative sind zentrale **Bedeutungsvermittler** und können Werte und Normen, abstrakte Sachverhalte und Prozesse veranschaulichen sowie Emotionen auslösen. Sie vermitteln letztlich auch Moral bzw. Unmoral. Narrative finden sich in unterschiedlicher Gestalt: in Alltagsgeschichten, Romanen, Comics, Filmen oder auch in Szenarien der Technologieforschung.

Eine Ethik, die solche Narrative analysiert und ihre ethischen Implikationen reflektiert, lässt sich als narrative Ethik beschreiben. Erste theoretische Ansätze zu einer solchen Ethik entwickelten z. B. die amerikanischen Philosophen Martha Nussbaum und Richard Rorty, während in Deutschland Dietmar Mieth diesen Begriff im Kontext einer christlichen Moraltheorie prägte.

Narrative Ethik, wie sie im vorliegenden Band verstanden wird, analysiert zum einen die in Geschichten konstruierten [19] Weltentwürfe und die darin vorhandenen Werte- und Normensysteme. Dazu greift sie auf die Analysemethode der **Narratologie** (Erzählforschung) zurück. So können z. B. mit ihrer Hilfe die Figurenperspektive, die Handlungsstrukturen und die in Geschichten vermittelten Werte nachvollziehbar ermittelt werden. Zum anderen untersucht und reflektiert die narrative Ethik, welche ethischen Semantiken (Bedeutungen) in Erzählungen zu finden sind und welche Bezüge diese zu ethischen Fragestellungen unserer Gesellschaft haben. Die narrative Ethik kann aber auch Geschichten, Szenarien oder moralische Dilemmata selbst entwickeln und diese für die Schärfung von ethischen Aspekten und Konflikten nutzen. Mit ihrer Hilfe können also ethische Problematiken, die ggf. nicht von vornherein bedacht werden oder nicht sichtbar sind, aufgezeigt werden. Sie kann damit für ethische Fragen sensibilisieren. Ebenso kann sie mittels Geschichten bzw. Szenarien Motivation dafür generieren, sich mit ethischen Fragen zu befassen und Lernprozesse in Gang zu setzen. Diese Wirkung wird durch die emotionale Ansprache der narrativen Ethik und ihren

Rückgriff auf Erfahrungen aus dem Alltag bekräftigt. In diesem Sinne kann sie auch didaktisch für Bildungsprozesse und Medienkompetenzförderung unterstützend wirken. Narrative können allerdings nicht selbst Reflexionstheorie der Moral sein, sie sind vielmehr ein Mittel für die ethische Reflexion.

Für eine Ethik der **Digitalisierung** erscheint die narrative Ethik ein probater Ansatz zu sein: Sie macht oftmals abstrakt und schwer zu fassende Sachverhalte, wie z. B. **Big Data** (Massendaten), **autonomes Fahren** oder **Künstliche Intelligenz**, in ihrer ethischen Dimension narrativ leichter zugänglich und arbeitet normative Aspekte und Werte in Anwendungs- und Zukunftsszenarien kritisch heraus. Ebenso kann sie dabei helfen, zukünftige digitale Entwicklungen antizipierend zu [20] reflektieren. In dem vorliegenden Band zur Digitalen Ethik wurden deshalb Geschichten zur Reflexion und auch Veranschaulichung ethischer Konflikte bewusst eingesetzt.

1.4 Werte in einer digitalisierten Gesellschaft

Werte sind Vorstellungen, Ideen bzw. Ideale. Sie bezeichnen, welche Handlungen und Einstellungen wünschenswert sind, damit das Zusammenleben in der Gesellschaft gelingt. Werte können im Wesentlichen drei Funktionen erfüllen: Sie steuern unsere Handlungen, beeinflussen unsere Wahrnehmung und Wirklichkeitskonstruktion und sie stellen Motive für unser Handeln dar.

Welche Werte gelten und welche Relevanz sie haben, ist kulturell, historisch und milieubedingt variabel. Allgemein gültige Werte sind mit der 1948 durch die Vereinten Nationen beschlossenen Erklärung der Allgemeinen Menschenrechte konsensuell festgeschrieben worden. »Moralische Werte sind«, so der Ethiker Rüdiger Funiok, »Gesinnungen, Einstellungen und gute Gewohnheiten (Tugenden): in der Internetethik beispielsweise kluge Zurückhaltung bei der Einstellung persönlicher Daten, Achtung der Urheberrechte anderer, Ehrlichkeit bei der Mitteilung über gespeicherte Daten.« Um Demokratie und Menschenrechte zu erreichen, zu sichern und zu erhalten, finden sich solche »moralischen Einstellungen [...] in Grundsätzen der wirtschaftlichen und politischen Ordnung« **3**.

[21] Allein auf sich gestellt bleiben Werte allerdings abstrakt; in einer Geschichte hingegen können sie erfahrbar gemacht werden: ihre Bedeutung wird anhand eines Beispiels konkretisiert und die Werte sind auf diese Weise kontextuell eingebunden. Geschichten vermitteln Werte implizit oder explizit; bei Ersterem lassen sie sich durch die Handlung ableiten, bei Letzterem werden sie in der Erzählung direkt thematisiert. So vermittelt z. B. die folgende Geschichte implizit durch die Handlung eine Reihe von Werten:

An einem Montag im Frühjahr 2025 fährt ein autonomes Fahrzeug in der Innenstadt eine Straße entlang, am Straßenrand parken Autos. Plötzlich reißt eine junge, gestylte Frau, die auf dem Weg zu ihrem Casting als Model ist, ihre Autotür auf und steigt schnell aus. Gleichzeitig will gegenüber gerade ein älterer Mann, ein Nobelpreisträger, der in Gedanken vertieft ist, die Straße überqueren. Die Bremsen

des autonomen Fahrzeugs versagen, das Fahrzeug muss entweder ausscheren und damit den Nobelpreisträger anfahren, oder es bleibt »auf Kurs« und überfährt das Model. Was dann geschieht, erzählt ein Fußgänger, der Zeuge dieses Geschehens ist, am nächsten Tag in einem Video auf YouTube ...

Diese Geschichte mit offenem Ende adaptiert das berühmte moralische Gedankenexperiment um das sogenannte »Trolley-Problem« **4** : Nach welchen ethischen Prinzipien wird entschieden, wie die Weichen eines Zugs gestellt werden, wenn diese in jedem möglichen Fall zum Tod von Menschen führen [22] – jedoch mit verschieden hohen Opferzahlen entsprechend der jeweiligen Weichenstellung? Dieses Dilemma wird derzeit in den Medien in unterschiedlichen Varianten erzählt, um moralische Konflikte beim autonomen Fahren zu verdeutlichen: Wie sollen autonome Fahrzeuge reagieren, wenn sie automatisierte Entscheidungen treffen? Das Massachusetts Institute of Technology (MIT) bietet auf seiner Webseite die Möglichkeit an, solche Entscheidungssituationen selbst durchzuspielen. **5** Allerdings ist eine Bewertung und Entscheidung über Leben und Tod der jeweiligen Fußgänger oder Fahrzeuginsassen weder ethisch noch rechtlich zweifelsfrei begründbar, sofern das individuelle Recht auf Leben jedem Menschen zugestanden wird.

Die oben erzählte Geschichte verhandelt Werte implizit: So stehen die Werte »Jugend« und »Schönheit«, die das Model verkörpert, dem Wert »Wissenschaft«, repräsentiert durch den Nobelpreisträger, gegenüber. Ebenso wird der Wert »Verantwortung« lediglich ex negativo thematisiert, indem derjenige, der für die Konsequenzen verantwortlich ist, selbst nicht in der akuten Situation involviert ist: Denn die Handlung des autonomen Fahrzeugs hat zwar schwerwiegende Folgen, wie den Verlust von »Gesundheit« oder gar »Leben«, aber der Handlungsakteur, das Auto, kann diese Verantwortung nicht übernehmen – es ist nur eine Sache, kein denkender Mensch. Verantwortlich ist allenfalls der Programmierer des Fahrzeugs bzw. das Unternehmen, das dieses in Auftrag gegeben hat.

Diese hier über die Handlung vermittelten Werte könnten nun auch explizit von einem Erzähler benannt werden, z. B. indem er die moralischen Fragen stellt: Darf ein