

*Alexander König*  
Zum Begriff der Medienethik

Im Kontext der Digitalisierung haben medienethische Fragestellungen rasant an Bedeutung gewonnen. Dies zeigt ein Blick in aktuelle gesellschaftliche und politische Debatten, z.B. die Auseinandersetzung mit medialen Phänomenen wie Cybermobbing, Sexting oder Hate Speech oder der Streit um Vorratsdatenspeicherung, das Netzwerkdurchsetzungsgesetz oder die Urheberrechtsnovelle. Was aber bedeutet es genau, mediale Phänomene mit ethischen Maßstäben zu messen? Im Beitrag wird erörtert, was genau unter dem Begriff der „Medienethik“ zu verstehen ist, wo ihre Wurzeln liegen, und in welche Teilbereiche sie sich ausdifferenzieren lässt.

*Computer+Unterricht 28 (2017), Heft 108, S. 4–7.*

*Lorena Jaume-Palasi*  
Digitale Grundrechte?

Unverkäufliche grundlegende Rechte der Bürger, wie sie am 26. August 1789 von der französischen Nationalversammlung proklamiert wurden, waren ein Kernanliegen der Aufklärung. Heute bilden Grundrechte als fester Bestandteil des Grundgesetzes das Fundament unserer Demokratie. Aber trägt dieses Fundament noch – oder muss es angesichts der Herausforderungen der „digitalen Revolution“ mithilfe neuer, digitaler Grundrechte generalisiert werden? In ihrem Beitrag setzt sich die Autorin kritisch mit der Forderung nach digitalen Grundrechten als vermeintlichem Allheilmittel auseinander.

*Computer+Unterricht 28 (2017), Heft 108, S. 8–10.*

*Matthias Rath*  
Cool, oder?

Die virale Verbreitung medialer Inhalte, heute möglich und gerade für junge Nutzer alltäglich, wird nach wie vor auch skeptisch gesehen. Vor allem, weil die Werbebranche Viralität für sich entdeckt hat: Dort sieht man die Chancen attraktiver medialer Werbe-Formate, die das Interesse der User finden und sich per Sharing-Funktion quasi in Echtzeit verbreiten – und rezipiert werden. Aber was, wenn „unschuldige“ minderjährige Nutzer mit Inhalten konfrontiert werden, deren Werbe-Intention sie womöglich nicht erfassen? Autor Rath unternimmt den Versuch, aus medienethischer Sicht zu klären, womit genau wir es beim Prinzip Viralität eigentlich zu tun haben.

*Computer+Unterricht 28 (2017), Heft 108, S. 11–12.*

*Ulf Frank Kerber*  
Die Macht der Bilder

Jeden Tag tauchen über die sozialen Medien neue Falschmeldungen, manipulative Memes und Bildfälschungen auf. Immer unverfrorener wird versucht, andere durch politische Propaganda zu manipulieren. Gerade Jugendliche, die ständig und meist mit einiger Naivität im Netz unterwegs sind und bedenkenlos Inhalte teilen, müssen um die Macht, die Bilder auf uns ausüben, wissen, und diese „lesen“ und einordnen können. Ziel dieses Beitrags von Ulf Kerber ist es daher, (medien-)pädagogisch Tätigen das nötige Hintergrundwissen über die Wirkungsmacht von Bildern in die Hand zu geben.

*Computer+Unterricht 28 (2017), Heft 108, S. 13–15.*

*Stefan Leibfarth*  
Ein dunkler Ort?

Das Darknet als Unterrichtsgegenstand bietet Lehrkräften die Chance, ein Thema aufzugreifen, auf das Jugendliche neugierig sind. Dieses Interesse lässt sich dafür nutzen, gemeinsam ethische Fragestellungen in Zusammenhang mit dem Darknet zu erörtern, wie etwa staatliche Zensur, den Schutz der Privatsphäre oder informationelle Selbstbestimmung. Voraussetzung für eine Thematisierung des Darknet im Unterricht ist natürlich, dass die Lehrkräfte selbst über entsprechendes Hintergrundwissen verfügen – weshalb im Folgenden die dem Darknet zugrundeliegende Technik grob veranschaulicht werden soll.

*Computer+Unterricht 28 (2017), Heft 108, S. 16–18.*

*Philippe Wampfler*  
Verantwortungsvoll kommunizieren

Die Verbreitung von sozialen Netzwerken hat zu einem umfassenden Kontrollverlust geführt: Wir alle können Informationen im Netz publizieren und verbreiten, und sogenannte Gatekeeper, wie etwa Redakteure in den Medien oder Lehrkräfte an Schulen, die vor der Digitalisierung den Informationsfluss steuerten, braucht es nicht mehr. Was bedeutet dieser Verlust – und zugleich Zugewinn – an Kontrolle für die Kommunikation per Social Media? Welche ethischen Maßstäbe können und müssen hier gelten? Autor Wampfler gibt in seinem Beitrag Orientierung für eine ethisch verantwortungsvolle Kommunikation im Web 2.0.

*Computer+Unterricht 28 (2017), Heft 108, S. 19–21.*

*Silke Knabenschuh*

Entblößung, Mobbing, Straftat?

Beim Thema „Sexting“ schrillen die Alarmglocken – Zeitungen warnen mit dramatischen Schlagzeilen, Lehrkräfte wie Erziehungsberechtigte wittern Missbrauch und kriminelle Machenschaften. Doch wird man dem Phänomen allein auf dramatische Weise gerecht? Begeben sich Jugendliche, vor allem Mädchen, tatsächlich völlig ahnungslos auf den Präsentierteller und machen sich unweigerlich selbst zu Mobbingopfern? Risiken und Gefahren sind zweifellos vorhanden, doch ist ein differenzierter Blick nötig, um Handlungsunsicherheit im Umgang mit dem Thema abzubauen.

*Computer+Unterricht 28 (2017), Heft 108, S. 22–24.*

*Nora Fritzsche*

#VielfaltstattEinfalt

Hetze, Hass und Diskriminierung finden im Internet immer mehr Verbreitung – insbesondere in den sozialen Netzwerken. Solche Inhalte vergiften nicht nur die digitale Kommunikation, sondern mit ihr das gesellschaftliche Klima als Ganzes. Nicht selten sind sie sogar Katalysator für reale Gewalt im analogen Leben, insbesondere gegen Geflüchtete. Für dieses Phänomen hat sich in den letzten Jahren der Begriff Hate Speech etabliert. Aber was beschreibt er? Wie unterscheiden sich Hassreden von anderen Formen digitaler Gewalt? Wie sind sie rechtlich einzuordnen? Und wie kann darüber hinaus der zivilgesellschaftliche und pädagogische Umgang mit Hasskommentaren aussehen?

*Computer+Unterricht 28 (2017), Heft 108, S. 25–27.*

*Nina Koeberer*

Jugendliche als Wirtschaftsfaktor

Die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien des digitalen Zeitalters haben auch die Werbung entscheidend verändert und werfen aus werbeethischer Sicht einiges Reflexionspotential auf. Gerade im Hinblick auf minderjährige Werbe-„Produzter“ überprüft Autorin Koeberer, wie es um Fragen der Transparenz, der Authentizität, des Datenschutzes oder der Privatsphäre angesichts ebenso omnipräsenter wie manipulativer Werbeinhalte steht.

*Computer+Unterricht 28 (2017), Heft 107, S. 28–31.*

*René Scheppler*

Unterrichtsmaterial auf Abwegen

Kostenfrei verfügbare Materialien sind bei Lehrkräften sehr beliebt. Aber es empfiehlt sich, genauer hinzusehen: Häufig sind sie lediglich geschickt getarnte Werbeträger, mit denen versucht wird, Einfluss auf junge Lernende zu nehmen. Anhand von zwei Beispielen aus nicht staatlich überprüften Unterrichtsmaterialien zeigt Autor Scheppler, woran verdeckte Werbung und „deep lobbying“ zu erkennen sind, und erörtert, wie zu verhindern wäre, dass Lehrkräfte nicht zu Werbezwecken instrumentalisiert werden.

*Computer+Unterricht 28 (2017), Heft 108, S. 32–33.*

*Jürgen Geuter*

Zusammen, was (nicht) zusammengehört

Durch den Siegeszug des Internet in allen Lebensbereichen sind die Auswirkungen der diversen Softwaresysteme, die Entscheidungen oder Werturteile über Menschen treffen, in ihren Ergebnissen für Allgemeinheit wie Individuen konkret fühlbar geworden. Dem Themenkomplex „Big Data“ kommt dabei eine besondere Bedeutung zu: Hinter diesem scheinbar einfachen Begriff versteckt sich eine grundsätzliche Neuausrichtung des Denkens mit und über Daten sowie des Einsatzes von Softwaresystemen – eine Neuausrichtung, die der Frage der ethischen Grundsätze beim Einsatz solcher automatisierter Systeme brennende Aktualität und eine besondere Dringlichkeit verleiht.

*Computer+Unterricht 28 (2017), Heft 108, S. 34–36.*

*Matthias Andrasch*

Was kopiert werden kann, wird kopiert!

Die Computertechnologie brachte etwas radikal Neues: Die Kopierbarkeit ohne Qualitätsverlust. Ein „Original“ im eigentlichen Sinn existiert nicht mehr: Originaldatei und Kopie lassen sich nur durch Metadaten wie Dateinamen oder Änderungsdatum unterscheiden – der Inhalt ist absolut identisch. Die massenhafte Produktion identischer Güter, über Jahrhunderte in Manufakturen oder Fabriken angestrebt, ist nun also möglich. Auch ist alles, was wir im Internet tun, auf Kopien – auf kopierte Datenpakete, die durch die Welt geschickt werden – zurückzuführen. Ist also die Kopierbarkeit von Daten das wahre „Kernelement“ des Digitalen?

*Computer+Unterricht 28 (2017), Heft 108, S. 37–39.*

*Daniel Zils*  
Ernsthaft?

Digitale Spiele werden ihr Ballerspiel-Image einfach nicht los. Dabei haben sie einiges zu bieten: In so genannten Serious Games werden die jungen Spieler beispielsweise zu Überlebenden in einer vom Krieg zerstörten Stadt, kontrollieren als Grenzposten Migranten nach strengen Vorgaben oder sind Rädchen im Getriebe einer allmächtigen Überwachungstechnologie – Szenarien, die den Spieler herausfordern und für ethische Fragen sensibilisieren. Autor Zils stellt mit „This war of mine“, „Papers, please“ und „Orwell“ drei aktuelle Games vor und ermutigt dazu, diese im Unterricht einzusetzen.

*Computer+Unterricht 28 (2017), Heft 108, S. 40–42.*

*Nina Kiel, Jürgen Slegers und André Weßel*  
„Games holen Jugendliche da ab, wo sie stehen“

Im Gespräch mit Herausgeber Alexander König stellen Kiel, Slegers und Weßel ihr Projekt „Ethik und Games“ vor, das im Rahmen des Forschungsschwerpunkts „Medienwelten“ am Institut für Medienforschung und -pädagogik an der TH Köln realisiert wurde – ein Interview über hartnäckige Vorurteile gegenüber Computerspielen, die Zusammenarbeit mit begeisterten Schülern und skeptischen Lehrkräften, das ethische Potenzial von Spielen und über Lieblings-Games.

*Computer+Unterricht 28 (2017), Heft 108, S. 43–45.*