



Philosophie der Digitalität

13. Sitzung, 19.7.2019

Thema heute:
Ethik der Digitalität



Thema der letzten Sitzung:

Ontologie der Digitalität

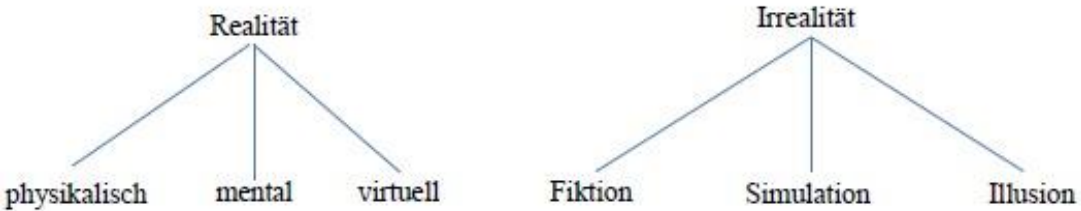


Leitfragen:

- Worin besteht der Unterschied zwischen einer physikalischen und einer virtuellen Ontologie?
- Worin besteht die Ontologie virtueller Handlungen? Worin unterscheidet sie sich von Handlungen, die sich in der 'wirklichen' Welt abspielen?
- Welche Ontologie besitzen digitale Gegenstände?
- Wie können wir digitale Gegenstände erkennen?
- (Wie) existieren digitale Gegenstände in Raum und Zeit?



Vorschlag zur Unterscheidung:





Philip Brey:

THE PHYSICAL AND SOCIAL REALITY OF VIRTUAL WORLDS



The Social Ontology of Virtual Reality



“While physical objects cannot be ontologically reproduced in virtual environments, some physical phenomena can be. A phenomenon is an observable event or pattern, like a thunder flash or a repeating high-pitched sound. While computers do not have the causal power to produce physical objects, they do have the causal powers to produce certain types of physical phenomena, specifically phenomena that are composed of light / or sound. They can do so because computer systems equipped with adequate output devices (monitors and speakers) have the causal powers of producing a wide variety of visual and auditory phenomena. Hence, they are able to ontologically reproduce certain “weightless” physical entities like images, sounds, shapes, and colors. Consequently, when in a virtual environment an orchestra plays Bach’s Toccata and Fugue in D minor, a real performance of Toccata and Fugue in D minor is actually produced. Similarly, when in a virtual environment a circle is drawn, the result is a real circle, since a circle is mathematically defined as a phenomenon consisting of points in a plane, and is not by definition a physical object with weight and mass.” (45 f.)



“Computers are also capable of ontologically reproducing X s that normally exist as physical objects but that do not essentially exist in physical form. Money, for example, traditionally exists in the form of physical coins and bills. But that it exists as such is mere convention. And conventions are changing. More and more, money exists as digital objects. A smart money card contains a code (a series of zeroes and ones) that defines how much money is present on the card. Money here has become a digital object. Money, it seems, does not essentially exist in physical form but may exist in digital or virtual form as well. Money is hence not essentially but only contingently physical.” (46)



“John Searle (1995) has developed an ontological theory that can answer in a principled way which kinds of objects, actions, and events are essentially physical and which ones are only contingently so. I have used his theory to analyze which kinds of things can be ontologically reproduced in virtual form (Brey 2003). Searle holds that within what we call reality, a fundamental distinction can be made between physical and social reality. Physical reality consists of entities and facts that are genuinely objective and that exist independently of our representations of them. Social reality consists of all those entities and facts that are not genuinely objective but are the outcome of a process of social interpretation or construction.” (46)



John Searle (* 1932)



“Physical facts includes such truths as that there are snow and ice near the summit of Mt. Everest, that apples grow on apple trees, and that there is electric lighting in many houses on the Western Hemisphere. Searle is willing to admit that the concepts used in expressing physical facts are socially constructed. Yet Searle denies that their referents are also socially constructed. Rather, they are held to exist independently of our representations of them. Even if no humans existed there would be snow and ice near the summit of Mt. Everest. In contrast, social facts are also themselves socially constructed. The class of social facts includes such facts as that a bar of gold is worth a lot of money, that Harvard University offers a graduate degree program in physics, and that the curved object in my kitchen drawer is a corkscrew.” (46)



“These facts, Searle claims, seem to be objective in that there is (near-)universal agreement on them. Yet, Searle argues, these social facts and entities seem to be dependent on human representation or intentionality in a way that physical facts and entities are not. There is nothing intrinsic about the green paper bills that are used as money that determines their nature as money. Only when people start representing (intentionally using, accepting, believing in) such bills as money, intuitively, does it become a fact that these bills are money.”



“Many entities in the real world are institutional in nature. They include people (e.g., janitors, professors), physical objects (e.g., dollar bills, wedding rings, contracts, chess games), properties (e.g., being licensed, being under probation), events (e.g., weddings, parties, elections), and actions (e.g., trespassing, scoring, prohibiting). Importantly, language is also an institutional phenomenon. The marks that read “tree” can only refer to trees because it is collectively accepted that these marks have this meaning. Nonlinguistic symbols similarly derive their meaning from a collective imposition of a symbolizing function to them.” (47)



“Interestingly, the distinction between physical, ordinary social, and institutional reality corresponds in large part with the previously made distinction between simulation and ontological reproduction in virtual environments. Physical reality and ordinary social reality can usually only be simulated in virtual environments, whereas institutional reality can in large part be ontologically reproduced in virtual environments. For example, rocks and trees (physical objects) and screwdrivers and chairs (ordinary social / objects) can only be simulated in virtual reality. The reason is that their simulations are not capable of reproducing the actual physical capabilities of physical and ordinary social objects. On the other hand, money and private property (institutional objects) can literally exist in virtual reality. This is possible because institutional entities are ontologically constituted through the assignment of a status function, of the form “ X counts as Y (in context C).” (47 f.)



Conclusion



“In this chapter, I have performed an ontological investigation of two ontological questions: what the mode of existence is of virtual objects, actions, and events, and whether any of them can be claimed to be part of the real world rather than of a simulated reality. My answer to the first question has been that virtual objects are a special class of digital objects that are represented graphically as objects and can be interacted with through a computer interface. They are complex, systematically generated physical phenomena that imitate real objects and can do so successfully by virtue of the underlying computer hardware. Virtual actions are actions initiated by human agents that are defined over virtual objects. Virtual events can likewise be defined as events defined over virtual objects.” (53)



“In answer to the second question, I have argued that certain types of virtual objects, actions, and events qualify as real, in the sense that they do not just simulate but ontologically reproduce the entity that they are an imitation of. Virtual objects can ontologically reproduce those phenomena that computer systems and their output devices have the causal powers to reproduce, such as light, sound, and resulting structures like images and tunes. More importantly, virtual objects and actions can ontologically reproduce institutional objects and actions, objects like money and chess games and actions like selling and promising. In addition, virtual actions often have extravirtual (physical) effects next to intravirtual ones, by which they qualify as actions in the real world under the appropriate description.” (53)



“I also considered a variety of ways in which virtual entities can be the object of ontological uncertainty, which is uncertainty regarding their ontological status. Virtual environments, and the digital realm more generally, create ontological confusion and challenge us to draw and redraw the boundaries between reality and fiction, and truth and falsehood. Understanding the sources of our ontological confusion, and the ways in which it can be overcome, can help us better understand the potentiality and pitfalls of virtual worlds, and of digital realities in general. It can ultimately help us to design better virtual worlds and to interpret and use them in better ways.” (53)



Thema der heutigen Sitzung:

Ethik der Digitalität



Leitfragen:

- Inwiefern birgt die Digitalisierung ethische Probleme?
- Sind diese Probleme von anderer Art als "analoge" ethische Probleme?
- Inwiefern lässt sich eine "Ethik der Digitalität" entwickeln?
- Inwiefern ist diese von normalen Ethiken und Technik-Ethiken verschieden?

REDLINE | VERLAG

Philip Specht

Netzwerke

Internet

Weblogs

Blogs & Bytes

Hardware

Software

Digitale Gestaltung

Autonome Leben

Falsch News und Fiktion

Bürgerrecht und Ethik

Umweltbewusstseinsentwicklung

Smart Home

Biotechnologie

Augmented Reality

Verteilte Capital & Co.

Robotik

Neurotechnologie

Kognitive Leistungen

Aufmerksamkeits

Minoritätenspezifische im Internet

Sozial-System-Optimierung

Der digitale Arbeitsmarkt, Design Thinking & MVPs

Programmiert

DIE 50 WICHTIGSTEN THEMEN DER DIGITALISIERUNG

Digitale Ethik

Distress

Cloud

Health und Medicine

Die Minimal-Praxis

Big Data

Hand-Apps/Services

Silicon Valley

Von Henry Kissinger zum Henry Deun

Von Warner und anderen Schreibweisen

Thermodynamik

Smart Health

3-D Druck

Effizienz

Skynet / Lemmy

Online-Sales

Manuscript in Gallery?

Internet of Things

Van Helsing

Van Helsing

Thermodynamik

Smart Health

3-D Druck

Effizienz

Skynet / Lemmy

Sexualität

Virtual Reality

Überwachungs- und USA

Online-Jobs

Industrie 4.0

Künstliche Intelligenz, Blockchain,
Robotik, Virtual Reality und
viele mehr verständlich erklärt



„Um unsere Zukunft zum Wohle der Gesellschaft zu gestalten, müssen wir zum einen die vielen ethischen Fragen diskutieren, die sich durch die digitalen Innovationen auf tun. Zum anderen müssen wir Handlungsoptionen entwerfen, wie wir den Herausforderungen der Zukunft am besten gerecht werden können.“



„Die Ethik ist eine Teildisziplin der Philosophie, die sich mit der Bewertung menschlichen Handelns befasst. Im Zentrum der Ethik steht die Auseinandersetzung mit der Frage, was gutes und was schlechtes Handeln ist. So hilft die Ethik, die Würde des Einzelnen, seine Selbstbestimmung und Handlungsfreiheit zu schützen. In Zeiten, in denen Algorithmen unser Leben zunehmend beeinflussen, ist ein ethischer Kompass vielleicht wichtiger denn je. Denn Computer kennen keine Werte, keine Normen, keine Moral. Natürlich kann man Computern Regeln beibringen; vielleicht kann künstliche Intelligenz irgendwann sogar ein gewisses moralisches Verantwortungsbewusstsein simulieren.“ (328)



„Doch zunächst einmal liegt es an uns, / den ethischen Rahmen für technische Innovation festzulegen. Wir müssen Grenzen definieren zwischen dem technisch Machbaren und dem ethisch Vertretbaren. Dabei müssen wir uns bewusst sein, dass wir naturgemäß aus unseren jetzigen Denkmustern heraus argumentieren. Die Geschichte hat aber nur zu gut gezeigt, dass manche Denkmuster mit der Zeit überholt sind und die Anpassung von Werten ein normaler Prozess ist.“ (329 f.)



„Angesichts der Bedeutung dieser Aufgabe ist es verwunderlich, dass die digitale Ethik nicht höher auf der öffentlichen oder akademischen Agenda steht. In den Medien werden relevante Themen zwar durchaus angeschnitten, man kann jedoch kaum von einer lebhaften Debatte sprechen. An vielen Wirtschafts- oder Informatikfakultäten der Universitäten steht digitale Ethik überhaupt nicht - oder erst seit Kurzem - auf dem Lehrplan. Die Universität Oxford zum Beispiel hat erst 2017 ein Digital Ethics Lab gegründet und damit dem Thema als eine der ersten Bildungsinstitutionen überhaupt einen größeren formalisierten Rahmen gegeben.“ (330)



„Warum erhält das Thema nicht mehr Aufmerksamkeit? Eine Hypothese ist, dass viele Menschen zwar einzelne ethische Herausforderungen erkennen, jedoch nicht umreißen, wie die Zukunftstechnologien in Summe das ethische Fundament unserer Gesellschaft ins Wanken bringen könnten. Unser historisches Bewusstsein sagt uns: Damals, als das Automobil, der Fernseher oder der Computer erfunden wurden, gab es auch schon Skeptiker und Kritiker - unter dem Strich haben diese Innovationen unserer Gesellschaft aber großen Mehrwert gebracht. Doch diese Erfahrung lässt sich nicht einfach auf heutige Technologien wie die Gentechnologie, künstliche Intelligenz und Robotik übertragen. Diese Technologien könnten uns anders als frühere technische Innovationen nicht nur in unserem Handeln befähigen. Sie könnten uns sogar materiell in unserem Menschsein verändern - von innen, biologisch. Ob künstliche Upgrades unserer Spezies im Interesse und zum Vorteil der Bevölkerungsmehrheit sind, ist fraglich.“ (330)



„Augmented Reality ist eine Technologie, die auf den ersten Blick ethisch unbedenklich erscheint. Doch wie bereits in diesem Buch angesprochen, ist es technisch bald sehr einfach, Trägern von AR-Brillen das Online-Profil von Passanten ins Blickfeld einzublenden. Die meisten Menschen dürften sich einig sein, dass eine solche Anwendung verboten sein sollte, da sie unsere Privatsphäre verletzt. Denkbar sind auch AR-Apps, mit denen die Kleidung von Passanten ausgeblendet wird und stattdessen ein nackter Körper angezeigt. Verstößt solch eine App gegen die Würde des Menschen? Wie wäre es, wenn die App dem Passanten einen Elefantenrüssel ins Gesicht zaubert? Wäre das ein Spaß oder schon problematisch?“ (331)



„Bei Virtual-Reality-Anwendungen dürften viele Menschen auf rasche Verbesserungen der Technologie hoffen. Doch sollte man Virtual Reality auch dann noch gutheißen, wenn sie so lebensecht und perfekt programmiert werden kann, dass immer mehr Menschen die virtuelle gegenüber der echten Welt vorziehen? Hier stellt sich die Frage, ob man dem Leben in der Realität einen höheren Wert zumessen sollte als virtuellen Erlebnissen. VR-Nutzer, die einen Großteil ihrer Freizeit glücklich in virtuellen Welten verbringen, würden diese Frage sicher mit »nein« beantworten. Andererseits: Vielleicht finden gerade wirtschaftlich und sozial benachteiligte Menschen in virtuellen Welten ihr Glück. Würde es dem Wohlergehen dieser Menschen nicht zuträglicher sein, wenn man ihnen hilft, das reale Leben positiver zu gestalten?“ (331)



„Das Internet of Things wandelt sich zum Internet of Everything und macht uns immer mehr zu vernetzten, gläsernen Menschen: Autos speichern und senden automatisch Daten über unser Fahrverhalten. Wearables und andere Smart-Health-Anwendungen informieren / mieren unseren Arzt, ob wir uns ausreichend bewegen. Auto- und Krankenversicherungen locken uns mit Rabatten, wenn wir unsere Daten teilen. Ist dieser Trend in unserem Sinne? Laufen wir womöglich Gefahr, dass Menschen, die möglichst wenig persönliche Daten teilen möchten, in unserer Gesellschaft benachteiligt werden?“ (331 f-)



„Auch die technischen Fortschritte von Sprachassistenten wie Alexa und Siri werfen große Fragen auf. Wenn wir künftig im permanenten Austausch mit KI-basierten persönlichen Assistenten sind, lernen diese uns immer besser kennen. Irgendwann kann die KI unser Verhalten antizipieren, Nachrichten für uns schreiben und unseren Tag planen. Doch möchten wir E-Mails von Freunden erhalten und vor der Frage stehen, ob sie persönlich oder vom persönlichen Assistenten verfasst wurden? Tut es uns gut, wenn wir immer mehr Alltagsaufgaben an eine KI delegieren, von der wir nicht mal genau verstehen, wie ihre Entscheidungen zustande kommen? Besteht nicht zunehmend das Risiko, dass wir unsere Entscheidungs- und Handlungsfähigkeit verlieren?“

(332)



Internet-Charta aus 13 digitalen Grundrechten

- > Jeder Mensch hat das Recht auf Zugang zum Internet.
- > Jeder Mensch hat das Recht, über seine digitale Identität selbst zu bestimmen. Jeder Mensch hat ein Recht auf Vergessenwerden.
- > Kein Mensch darf zum Objekt eines Algorithmus werden. Der Mensch ist mehr als sein Datenprofil.
- > Jeder Mensch hat ein Recht darauf, dass seine Arbeit angemessen bezahlt wird, wenn er Dienstleistungen im Internet erbringt oder sie über das Internet vermittelt.
- > Alle Urheber und ausübenden Künstler haben das Recht auf einen fairen Anteil an den Erträgen der digitalen Nutzung ihrer Werke.
- > Jeder Mensch hat ein Recht auf Datensicherheit.
- > Jeder Mensch hat das Recht auf eine analoge Welt. Niemand darf ungerechtfertigt benachteiligt werden, weil er digitale Dienstleistungen nicht nutzt.



WIR FORDERN DIGITALE GRUNDRECHTE

Charta der Digitalen Grundrechte der Europäischen Union



www.digitalcharta.eu



HINTERGRUND

Eine Gruppe von Bürgerinnen und Bürgern hat 2016 einen Vorschlag für eine „Charta der Digitalen Grundrechte in der Europäischen Union erarbeitet“, der am 5.12.2016 dem Europäischen Parlament in Brüssel und der Öffentlichkeit zur weiteren Diskussion übergeben wird.

Seit der Veröffentlichung des DigitalCharta-Vorschlags im Dezember 2016 haben uns hunderte Kommentare und Vorschläge zur Verbesserung und Ergänzung des Entwurfs erreicht. Wir möchten uns an dieser Stelle bei allen Mitwirkenden bedanken!



Die Initiatoren der Charta haben unterdessen die Vorschläge und Kritikpunkte diskutiert. Sie werden auf Basis des gesammelten Feedbacks am 25. April 2018 eine überarbeitete Fassung vorschlagen und der Allgemeinheit übergeben. Der Text ist ab sofort auch online auf digitalcharta.eu zu lesen und kommentierbar.

Diese Diskussion können und sollen Sie online auf dieser Webseite und auf unseren Social-Media Kanälen (siehe unten) mit gestalten. Um einen konstruktiven Dialog zu führen, möchten wir Sie bitten, unsere Netiquette zu beachten, bevor Sie kommentieren. Um die Diskussion zu strukturieren, lässt sich jeder Artikel einzeln kommentieren, dazu klicken Sie bitte auf der Startseite auf die Überschrift des jeweiligen Artikels.



ARTIKEL: 1

WÜRDE

(1) Die Würde des Menschen ist auch im digitalen Zeitalter unantastbar. Sie muss Ziel und Zweck aller technischen Entwicklung sein und begrenzt deren Einsatz.

(2) Neue Gefährdungen der Menschenwürde ergeben sich im digitalen Zeitalter insbesondere durch Big Data, künstliche Intelligenz, Vorhersage und Steuerung menschlichen Verhaltens, Massenüberwachung, Einsatz von Algorithmen, Robotik und Mensch-Maschine- Verschmelzung sowie Machtkonzentration bei privaten Unternehmen.

(3) Die Rechte aus dieser Charta gelten gegenüber staatlichen Stellen und Privaten.



ARTIKEL: 2
FREIHEIT

Jeder hat ein Recht auf freie Information und Kommunikation. Dieses Recht ist konstitutiv für die freie Gesellschaft. Es beinhaltet das Recht auf Nichtwissen.



ARTIKEL: 3

GLEICHHEIT

(1) Jeder Mensch hat das Recht auf eine gleichberechtigte Teilhabe in der digitalen Sphäre. Es gilt das in der Europäischen Grundrechte-Charta formulierte Diskriminierungs-Verbot.

(2) Die Verwendung von automatisierten Verfahren darf nicht dazu führen, dass Menschen vom Zugang zu Gütern, Dienstleistungen oder von der Teilhabe am gesellschaftlichen Leben ausgeschlossen werden. Dies gilt insbesondere im Bereich Gesundheit, Schutz vor elementaren Lebensrisiken, Recht auf Arbeit, Recht auf Wohnen, Recht auf Bewegungsfreiheit und bei Justiz und Polizei.



ARTIKEL: 4

INNERE UND ÄUSSERE SICHERHEIT

- (1) Im digitalen Zeitalter werden innere und äußere Sicherheit auf neue Weise bedroht. Bei der Ausübung der Schutzverantwortung des Staates sind enge rechtsstaatliche Grenzen zu beachten.
- (2) Sicherheitsbehörden dürfen nicht auf durch Private erhobene Daten zugreifen. Ausnahmen sind nur auf gesetzlicher Grundlage zum Schutz besonders wichtiger Rechtsgüter zulässig.
- (3) Eine anlasslose Massenüberwachung findet nicht statt.
- (4) Waffensysteme dürfen nicht vollautomatisiert eingesetzt werden.

**ARTIKEL: 5****MEINUNGSFREIHEIT UND ÖFFENTLICHKEIT**

- (1) Jeder hat das Recht, in der digitalen Welt seine Meinung frei zu äußern.
Eine Zensur findet nicht statt.
- (2) Digitale Hetze, Mobbing sowie Aktivitäten, die geeignet sind, den Ruf oder die Unversehrtheit einer Person ernsthaft zu gefährden, sind zu verhindern.
- (3) Ein pluraler öffentlicher Diskursraum ist sicherzustellen.
- (4) Staatliche Stellen und die Betreiber von Informations- und Kommunikationsdiensten sind verpflichtet, für die Einhaltung von Abs. 1, 2 und 3 zu sorgen.



ARTIKEL: 6
PROFILING

Profiling durch staatliche Stellen oder Private ist nur auf gesetzlicher Grundlage zulässig.



ARTIKEL: 7
ALGORITHMEN

(1) Jeder hat das Recht, nicht Objekt von automatisierten Entscheidungen von erheblicher Bedeutung für die Lebensführung zu sein. Sofern automatisierte Verfahren zu Beeinträchtigungen führen, besteht Anspruch auf Offenlegung, Überprüfung und Entscheidung durch einen Menschen. Die Kriterien automatisierter Entscheidungen sind offenzulegen.

(2) Insbesondere bei der Verarbeitung von Massen-Daten sind Anonymisierung und Transparenz sicherzustellen.



ARTIKEL: 8

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

- (1) Ethisch-normative Entscheidungen können nur von Menschen getroffen werden.
- (2) Der Einsatz und die Entwicklung von künstlicher Intelligenz in grundrechtsrelevanten Bereichen muss gesellschaftlich begleitet und vom Gesetzgeber reguliert werden.
- (3) Für die Handlungen selbstlernender Maschinen und die daraus resultierenden Folgen muss immer eine natürliche oder juristische Person verantwortlich sein.
- (4) Bei Infrastrukturen, die für das Funktionieren der Gesellschaft essentiell sind, muss staatliche Kontrolle und Krisen-Vorsorge gewährleistet sein.



ARTIKEL: 9
TRANSPARENZ

- (1) Die Informationen staatlicher Stellen müssen öffentlich zugänglich sein.
- (2) Das Transparenzgebot gilt auch gegenüber Privaten, sofern diese über Informationen verfügen, die für die Freiheitsverwirklichung Betroffener von entscheidender Bedeutung sind.



ARTIKEL: 10

UNVERSEHRTHEIT DER WOHNUNG

Jeder hat das Recht, in seiner Wohnung frei und unbeobachtet zu leben.

**ARTIKEL: 11****DATENSCHUTZ UND DATENSOUVERÄNITÄT**

- (1) Jeder hat das Recht auf den Schutz seiner Daten und die Achtung seiner Privatsphäre.
- (2) Jeder hat das Recht, über seine Daten selbst zu bestimmen. Personenbezogene Daten dürfen nur nach Treu und Glauben und für festgelegte Zwecke erhoben und verarbeitet werden, wenn dies für das jeweilige Nutzungsverhältnis erforderlich ist und eine vorherige Einwilligung erfolgt ist oder auf gesetzlicher Grundlage. Die Einwilligung muss ausdrücklich und informiert erfolgen. Nutzungsverhältnisse müssen fair und transparent gestaltet werden.
- (3) Die Einhaltung dieser Rechte wird von einer unabhängigen Stelle überwacht.
- (4) Anbieter von Diensten oder Produkten dürfen nur solche Daten erheben und verarbeiten, welche für den Zweck der Benutzung erforderlich sind. Die Grundsätze von privacy by design und privacy by default sind einzuhalten.



ARTIKEL: 12

INFORMATIONELLE SELBSTBESTIMMUNG

- (1) Die Unversehrtheit, Vertraulichkeit und Integrität informationstechnischer Systeme ist sicherzustellen.
- (2) Jeder hat ein Recht auf Verschlüsselung seiner Daten.



ARTIKEL: 13

DATENSICHERHEIT

(1) Jeder hat ein Recht auf Sicherheit von informationstechnischen Systemen und der durch sie verarbeiteten Daten. Dabei ist höchstmöglicher Schutz zu gewährleisten.

(2) Identitätsdiebstahl und Identitätsfälschung sind zu bekämpfen.



ARTIKEL: 14
WAHLEN

Das Recht, an Wahlen und Abstimmungen teilzunehmen, darf nicht an den Zugang zu digitalen Medien gebunden werden.



ARTIKEL: 15
FREIER ZUGANG

(1) Jeder Mensch hat das Recht auf freien, gleichen und anonymen Zugang zu Kommunikationsdiensten, ohne dafür auf grundlegende Rechte verzichten zu müssen. Das Internet ist Bestandteil der Grundversorgung.

(2) Jeder hat das Recht auf eine nicht-personalisierte Nutzung digitaler Angebote.

**ARTIKEL: 16****NETZNEUTRALITÄT**

Netzneutralität ist zu gewährleisten. Dies gilt auch für Dienste, die den Zugang zur digitalen Sphäre vermitteln.

**ARTIKEL: 17****PLURALITÄT UND WETTBEWERB**

In der digitalen Welt sind Pluralität und kulturelle Vielfalt zu gewährleisten.
Offene Standards sind zu fördern. Marktmissbräuchliches Verhalten ist
wirksam zu verhindern.

**ARTIKEL: 18****RECHT AUF VERGESSENWERDEN**

Jeder Mensch hat das Recht auf digitalen Neuanfang. Dieses Recht findet seine Grenzen in den berechtigten Informationsinteressen der Öffentlichkeit.



ARTIKEL: 19

BESONDERS SCHUTZBEDÜRFTIGE PERSONEN

Kinder, Heranwachsende, benachteiligte und besonders schutzbedürftige Personen genießen in der digitalen Welt speziellen Schutz. Ihre Teilhabe an der digitalen Welt ist zu fördern.



ARTIKEL: 20

BILDUNG

- (1) Jeder hat ein Recht auf Bildung, die ein selbstbestimmtes Leben in der digitalen Welt ermöglicht.
- (2) Digitalisierung ist eine elementare Bildungsherausforderung. Sie besitzt einen zentralen Stellenwert in den Lehrplänen öffentlicher Bildungseinrichtungen.



▲ 3 ▼

6. Dezember 2016 at 14:23*Seerüberjens*

Für elementar wichtig halte ich, die digitale Bildung in den Schulen zu entkommerzialisieren. Das heißt, Bildung soll nicht dazu führen, Kinder und Jugendliche an bestimmte kommerzielle Produkte heranzuführen oder gar zu binden.

Heißt: Die sollten nicht Microsoft Word lernen, sondern LibreOffice. Und nicht Photoshop, sondern GIMP. Nicht mit Edge oder Safari browsen, sondern Firefox.

Um die Option eines “ein selbstbestimmtes Lebens” überhaupt bekannt zu machen, sollten sie ferner nicht nur praktisch, sondern auch theoretisch vertraut gemacht werden mit den Konzepten von Freier und opensource-Software.

[Antworten](#) [Kommentar melden](#)



▲ 1 ▼

26. Januar 2017 at 10:53

Tom H.

Ob, wie und ab wann digitale Medien im Schulunterricht verwendet werden, wird ausschließlich nach entwicklungspsychologischen und pädagogischen Kriterien entschieden. Kitas, Kindergärten und Grundschulen sind deshalb von digitalen Medien komplett freizuhalten, weil Kinder in diesem Alter noch völlig andere Lern- und Entwicklungsbedürfnisse haben. Erst müssen basale Kompetenzen erworben werden und die Persönlichkeit ausreichend entwickelt sein, damit der Umgang mit digitalen Medien überhaupt erst sinnvoll bewältigt werden kann. Später können Schulen und Lehrkräfte selbst entscheiden, an welcher Stelle der Einsatz digitaler Medien pädagogisch nützlich erscheint und an welchen nicht. Keinesfalls dürfen sich Schulen von kommerziellen Anbietern abhängig machen. Schülerinnen und Schüler dürfen nicht zur privaten Anschaffung bestimmter Hard- oder Software gezwungen werden. Die Weitergabe und Auswertung persönlicher Daten von minderjährigen Schülerinnen und Schülern (z.B. über Lernfortschritte) an kommerzielle Firmen ist klar zu unterbinden.

[Antworten](#) [Kommentar melden](#)



▲ 1 ▼

4. Dezember 2016 at 15:51

Dr. Volkhard Heinrichs

Unterrichtsmaterialien sollen aus ökologischen, ökonomischen und gesundheitlichen Gründen bevorzugt digital erstellt werden, wobei den Lernenden geeignete multimediale vernetzbare Lesegeräte zur Verfügung gestellt werden müssen. Die didaktisch hochwertige Erarbeitung dieser digitalen Unterrichtsmaterialien kann in Absprache mit der nationalen/regionalen Kultusbehörde von Autoren/-gemeinschaften oder von Schulbuchverlagen unter Einbeziehung rechtfreier Materialien hergestellt werden.

[Antworten](#) [Kommentar melden](#)



23. November 2017 at 19:52

Stefan Geier

Bei Bildungsmedien in der Schule und Vorschule (z.B. Schulbücher) soll auf Digitalisierung verzichtet werden.

Begründung: Vermeidung Digitaler Jugend-Demenz (hier Synonym: Digitale Demenz)

[Antworten](#) [Kommentar melden](#)



ARTIKEL: 21
ARBEIT

- (1) Arbeit bleibt eine wichtige Grundlage des Lebensunterhalts und der Selbstverwirklichung.
- (2) Im digitalen Zeitalter ist effektiver Arbeitsschutz zu gewährleisten.
- (3) Der digitale Strukturwandel ist nach sozialen Grundsätzen zu gestalten.



ARTIKEL: 22
IMMATERIALGÜTER

Rechteinhabern steht ein fairer Anteil an den Erträgen zu, die aus der digitalen Nutzung ihrer Immaterialgüter erwirtschaftet werden. Diese Rechte müssen in Ausgleich gebracht werden mit nicht-kommerziellen Nutzungsinteressen.



ARTIKEL: 23

SCHLUSSBESTIMMUNGEN

- (1) Die Auslegung der in dieser Charta enthaltenen Rechte obliegt in letzter Instanz dem Europäischen Gerichtshof.
- (2) Ausübung und Einschränkung der Rechte und Grundsätze dieser Charta erfolgen entsprechend Art. 52 EGC.
- (3) Rechte und Pflichten aus dieser Charta gelten für alle Unternehmen, die auf dem Gebiet der EU tätig sind. Die Festlegung eines Gerichtsstands außerhalb der EU ist unzulässig.



Alles Gute und bis zur nächsten Sitzung
am 22.7. von 16-18 Uhr in Raum M214
Thema: Kultur (und Politik) der Digitalität