

WOLFGANG KIRK



Sein oder Schein *kompakt*

Sein oder Schein *kompakt*

Sein oder Schein *kompakt*

1 Einleitung

2 Das Sein

2.1 Dimensionen

2.2 Eigene Wirklichkeit

3 Das Realitäts-Virtualitäts-Kontinuum

3.1 Gemischte Realität

3.2 Virtuelle Realität

3.2 Erweiterte Realität

4 Der Schein

4.1 Erscheinungsbild

4.2 Einflussnahme

4.3 Täuschung

5 Fassade

6 Kritik

6.1 Problem bei der Legitimation

6.2 Problem beim Verhalten

Impressum

Quellenverzeichnis

1 Einleitung

Mehr Schein als Sein, so sagt es ein Sprichwort und bringt zum Ausdruck: etwas Besseres / Größeres vortäuschen, als es in Wirklichkeit ist; besser erscheinen, als es ist; Fassade, Blendwerk.

Unsere heutige Welt ist vielfach digital und virtuell, aber nur noch selten analog. Wir tauchen ein in verschiedene Realitäten und merken dabei auch, dass sich unser Bewusstsein und unser Denken verändern wird. Wir nehmen auch anders wahr; das ist uns auch bewusst.

Wir kommunizieren unentwegt: im Internet, in sozialen Medien. Dieses Vorgehen ist vielleicht eine Chance zur digitalen Teilhabe, kann aber auch nur eitle Selbstdarstellung verdeutlichen. Dies gilt für den Menschen (natürliche Person) innerhalb bzw. außerhalb eines sozialen Systems (Familie, Organisation, Gesellschaft) und für Organisationen (juristische Person).

Alles nur Schein oder steckt hinter der Fassade in der heutigen Lebenswelt mehr: Freiheit, neue Lebensform, gar Selbstverwirklichung, Weiterentwicklung?

Viele vermuten das und stellen teilweise unwirkliche Prognosen auf: von (Selbst-)Überwindung menschlicher Schwächen wird geredet oder man postuliert gar philosophisch: *der Mensch könne wieder zu dem kommen was ihn eigentlich ausmacht.* ¹

Viele sagen: die Hoffnung auf eine bessere Zukunft gibt uns Kraft wie der Glaube. Hoffnung und Glaube können also Verstärker sein für Vorstellungen, die jenseits der Wirklichkeit sind. War es früher wirklich anders mit dem *Wunschdenken* und soll man den heutigen Utopien und Visionen wirklich glauben schenken? Und: Geht das so einfach?

Der Drang, etwas anders darzustellen als es tatsächlich ist, birgt jedoch auch gesellschaftliche Risiken und wird deshalb als nicht unproblematisch betrachtet.

2 Das Sein

Als *Sein* wird beschrieben

Definition 2.1 *Sein*

das Existieren des ideell und materiell Vorhandenen; die Wirklichkeit, soweit sie dem Daseienden zukommt. ²

Die Merkmale dieser Erklärung sind: 1. Existenz (geistig und materiell), 2. die eigene Wirklichkeit. Unser Dasein bedeutet mithin ...menschliches Leben, besonders im Hinblick auf seine Bedingungen; menschliche Existenz^[^3]

Über die Frage der menschlichen Existenz haben gerade Philosophen viel nachgedacht und veröffentlicht. Diese Erkenntnisse vorzustellen, würde den Rahmen dieses Textes übersteigen. Deshalb kann die Beantwortung der Frage *Was ist der Mensch?* nur in reduzierter Form erfolgen.

2.1 Dimensionen

In der Wissenschaft (Anthropologie u.a. Wissenschaften) werden folgende Merkmale als wesentlich für den Menschen bezeichnet:

- Fähigkeit zum abstrakten Denken
- Fähigkeit zu Gefühlen
- Fähigkeit zur Wissenvermehrung (Neugierde, Wissensdrang)
- Fähigkeit zur Unterscheidung von gut und schlecht und moralischem Handeln (Moralität)
- Fähigkeit für Bewusstsein von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft

- Fähigkeit zu Lernen
- Fähigkeit zur Planung
- Fähigkeit zur Wissensnutzung
- Fähigkeit zur Dichtung, für Literatur und Philosophie
- Fähigkeit zur Kommunikation, die nicht beschränkt ist auf praktische Zwecke
- Fähigkeit zur Bildung von Schriftsprache(n)
- Fähigkeit zur Modell- und Theorienbildung.

2.2 Eigene Wirklichkeit

Die Wirklichkeit wird beschrieben als

Definition 2.2 *Wirklichkeit*

[alles] das, Bereich dessen, was als Gegebenheit, Erscheinung wahrnehmbar, erfahrbar ist. ³

Bei der sogenannten *physischen Realität* gibt es regelmäßig keine Problem mit der Wahrnehmung. Materielle Gegenstände erkennen wir alle: Stuhl, Schrank, Apfel, etc. Probleme können jedoch bei der *psychischen Realität* auftreten: beim Unterbewusstsein, bei der Art und Weise, wie ein Mensch die Welt interpretiert.

Behauptet wird:

These 2.1

Wahrnehmung und Wirklichkeit sind nicht immer identisch.

Denn das was wir als die Wirklichkeit wahrnehmen, ist nicht die Realität. Jeder Mensch nimmt die Realität durch seine Gedanken und Gefühle verzerrt wahr. Die eigenen Gedanken formen immer eigene Bewertungen der Dinge und somit automatisch die Wahrnehmung der eigenen Umwelt.

Es gibt aber auch noch ein anderes Verständnis.

These 2.2

Die Einzelwissenschaften führen letztlich zu Wissen von Gegenständen, die unabhängig von bestimmten Theorien oder Konventionen existieren und so strukturiert sind, wie wir dies wissen können. Dies setzt im weitesten Sinne eine *beobachtungsunabhängige Außenwelt* voraus (*Realismus*).

In der Wissenschaft ist Realität das, was der wissenschaftlichen Betrachtung und Erforschung zugänglich ist. Dinge, die nicht messbar sind, spielen für die Erfassung der *Wirklichkeit*, wenn überhaupt, dann nur eine untergeordnete Rolle. Es geht um methodisch feststellbare Wechselwirkungen. Inhalte von Vorstellungen, Gefühlen, Wünschen, Wahrnehmungen und ähnlichem gelten nach dieser Definition als nicht zur Realität gehörig.

Darüber hinaus wird aus philosophischer Sicht die Erfassung von Wirklichkeit und Realität durchaus als kritisch betrachtet.

These 2.3

Die Frage, ob das Sein das Bewusstsein (*Primat des Objekts*) oder das Bewusstsein das Sein bestimmt (*Primat des Subjekts*) ist nicht zweifelsfrei beantwortbar.

Primat des Objekts steht für die Betrachtung des Nicht-Ichs bzw. eines Gegenstands oder einem Ding. Es bedeutet den Vorrang der Objektwelt in der modernen Wissenschaft, indem man nur das Körperliche untersucht, alles Geistige ist untergeordnet oder spielt keine Rolle; der Mensch ist lediglich die Summe seiner Gene und aller chemischen Zusammenhänge. Primat des Subjekts steht für die Betrachtung des Ich bzw. des

Geistes, der Seele, dem Inneren. Der wichtigste Ausgangspunkt der Welt ist der Mensch, in ihm spiegelt sich alles wieder.

Wer das Primat des Objekts anerkennt ist Materialist und wer das Primat des Subjekts anerkennt ist objektiver Idealist.

Ein Lösungsversuch besteht bei den Befürwortern der Unterscheidung in folgender Deutung:

These 2.4

Die Erfassung der Realität ist Voraussetzung (*Maßstab*) für das Verstehen der eigenen Wirklichkeit.

1. Wirklichkeit

Damit wird eine Realität gemeint, die auf Dinge eingeschränkt ist, die in Wechselwirkung zu anderen bereits als real erkannten Dingen stehen.

2. Realität

Damit wird darüber hinaus alles begriffen, was als Gegenstand des individuellen Bewusstseins aufgefasst werden kann, z.B. soziale Tatbestände, fremde wie eigene Gefühle und Einstellungen, sofern diese nicht auf bloße Willkür zurückgeführt werden können und auf festen Regeln und verankerten Normen basieren.

These 2.5

Wer die Realität nicht anerkennt, dem bleibt nur eine skeptische Haltung.

Unter Skeptizismus wird verstanden:

Definition 2.3 Skeptizismus

den Zweifel zum Prinzip des Denkens erhebende, die Möglichkeit einer Erkenntnis der Wirklichkeit und der Wahrheit infrage stellende Richtung der Philosophie ⁴

Wir interpretieren Sachverhalte basierend auf eigenen Werten und Vorstellungen möglicherweise unterschiedlich, wobei unser Gehirn gelernte Muster anwendet, um eine eigene Wirklichkeit zu schaffen.

These 2.6

Die individuelle Wirklichkeit ist eine Form einer geschaffenen Wirklichkeit.

Der Mensch verfügt neben der Schaffung einer Wirklichkeit über das Gehirn zusätzlich über die Möglichkeit, eine Wirklichkeit künstlich - d.h. virtuell - zu erschaffen.

Annahmen:

1. Die Wirklichkeit, die wir wahrnehmen, wird von unserem Bewusstsein konstruiert.
2. Es existiert eine Realität unabhängig vom individuellen Ich-Bewusstsein.
3. Es gibt keine physische Realität außerhalb unseres Bewusstseins.

Wirklichkeit = Interaktion (Mensch/ Umwelt) + Interpretation (Werte, Vorstellungen) + Kognition (Musterverarbeitung)

3 Das Realitäts-Virtualitäts-Kontinuum

Nach Milgram et al. ⁵ umfasst das *Realitäts-Virtualitäts-Kontinuum* das Spektrum der physischen Realität (linkes Ende) bis hin zur virtuellen Realität (rechtes Ende).

- die Reale Umgebung

Mit der physischen Realität ist die reale Welt gemeint, die ausschließlich aus realen Objekten besteht und in der die Gesetze der Physik Anwendung finden. Unter realen Objekten sind solche zu verstehen, die physisch existieren und nur direkt oder indirekt (als Abbild des realen Objekts z.B. mittels einer Kameraaufnahme) betrachtet werden können.

- die Virtuelle Umgebung (*Virtual Reality; VR*)

Die virtuelle Realität am rechten Ende des Kontinuums besteht ausschließlich aus virtuellen Objekten. Darunter sind Objekte zu verstehen, die physisch nicht existieren, jedoch in ihrer Funktionalität oder Wirkung vorhanden sind. Damit ein virtuelles Objekt wahrgenommen werden kann, muss es zuerst von einem Computersystem simuliert werden. Demnach kann eine virtuelle Welt als ein Ort betrachtet werden, der zwar physisch nicht existiert, aber durch ein Computersystem simuliert und dadurch in seiner Wirkung vorhanden ist. So könnte auch ein Computerspiel bereits als eine virtuelle Welt verstanden werden. Wenn Realität als die Wahrnehmung der realen Welt, beschrieben wird, liegt es nahe, die Wahrnehmung einer virtuellen Welt im Rahmen eines herkömmlichen Computerspiels bereits als VR zu verstehen. Hier muss jedoch weiter abgegrenzt werden, denn erst wenn ein Medium eine interaktive und physikalisch immersive Wahrnehmung dieser virtuellen Welt ermöglicht, wird sie zur virtuellen Realität.

Der Bereich zwischen den beiden Extrempunkten des Kontinuums wird als *Mixed Reality* (u.a. „gemischte Realität“) bezeichnet und durch den Grad der Virtualität charakterisiert.

- die Erweiterte Realität (*Augmented Reality; AR*)
- die Erweiterte Virtualität (*Augmented Virtuality; AV*)

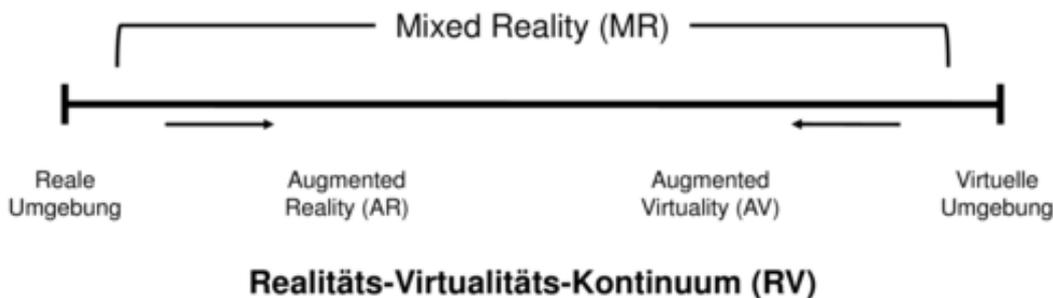


Abb. 2.1 *Realitäts-Virtualitäts-Kontinuum* (Quelle: *Aera*)

3.1 Gemischte Realität

Unter gemischter Realität

Definition 3.1 *Gemischte Realität*

werden Umgebungen oder Systeme zusammengefasst, die die natürliche Wahrnehmung eines Nutzers mit einer künstlichen (computererzeugten) Wahrnehmung vermischen. ⁶

3.2 Virtuelle Realität

Als virtuelle Realität (VR) wird bezeichnet

Definition 3.2 *Virtuelle Realität*

...die Darstellung und gleichzeitige Wahrnehmung der Wirklichkeit und ihrer physikalischen Eigenschaften in einer in Echtzeit computergenerierten, interaktiven virtuellen Umgebung.⁷

VR ist also die Schaffung einer vom Computer geschaffenen Welt ohne reale Gegenstände. Funktional ist virtuelle Realität eine Simulation bei der mittels Computergrafik eine realistisch erscheinende Umgebung generiert wird. Diese synthetische Umgebung reagiert auf Benutzereingaben (*Interaktion*).

These 2.7

Virtuelle Realität ist eine Form einer geschaffenen Wirklichkeit.

Bei der Simulation werden Experimente an einem Modell (Synonym: Muster) durchgeführt, um Erkenntnisse über das reale System zu gewinnen.

Hier taucht der Nutzer komplett in eine geschaffene Welt ein

VR = Interaktion (Mensch/Maschine) + Interpretation (Benutzereingaben) + Simulation (Modellverarbeitung)

3.2 Erweiterte Realität

Darunter versteht man:

Definition 3.4 Erweiterte Realität

ist die computergestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung

Hier steht die Darstellung zusätzlicher Informationen im Vordergrund.

Beispiele:

- Datenbrille: mit der ein Einkaufszettel oder die Wegbeschreibung aufgezeigt wird
- Digitalkamera: Informationen über das Motiv werden eingeblendet.

4 Der Schein

Der Schein trügt. Mit dieser Redensart wird ausgedrückt: es ist nicht so, wie es den Anschein hat; die Realität ist anders, als es auf den ersten Blick aussieht. Dieser Spruch wird sowohl gebraucht, wenn etwas besser als auch wenn etwas schlechter ist, als es den Anschein hat. Er wird verwendet, wenn die Täuschung natürlich oder zufällig entstanden ist, aber auch, wenn sie absichtlich erzeugt wurde.⁸

Unter Schein wird hier verstanden:

Definition 4.1 Schein

- äußeres Ansehen, Aussehen, äußeres Bild von etwas; Anschein
- etwas aufgrund einer Täuschung für wirklich Gehaltenes.⁹

Die Merkmale dieser Erläuterung sind:

- Erscheinungsbild (äußerer Schein)
 - Ansehen
 - Aussehen

- Bild
- Eindruck
- Täuschung

4.1 Erscheinungsbild

Mit Erscheinungsbild wird gemeint:

Definition 4.2 *Erscheinungsbild*

auf den Betrachter wirkendes äußeres Bild von jemandem, etwas. ¹⁰

Unter Erscheinungsbild werden ergänzend folgende Tatbestände bezeichnet: ¹¹

1. Aussehen (Gegenstand, Person)
2. Corporate Design (Teil der Unternehmens-Identität)
3. Habitus (äußeres Wesen)
4. Struktur und Form (Morphologie)
5. Merkmale von Organismen (Phänotyp)

Damit lässt sich die menschliche Wahrnehmung anhand von Erkennungsmerkmalen bestimmen. Fasst man die vorgenannten Begriffsmerkmale zusammen, werden zwei Klassen von Erkennungsmerkmalen sichtbar:

- Aussehen
Form, Struktur, Design, Merkmale
- Verhalten

Erkennungsmerkmale dienen häufig dazu, auf eine Ursache zu schließen. Damit lässt sich hier ableiten:

These 4.1

Erkennungsmerkmale bieten Ansatzpunkte für eine Veränderung in der menschlichen Wahrnehmung (*Einflussnahme*).

4.2 Einflussnahme

Eine Einflussnahme ist nicht grundsätzlich richtig oder falsch, somit moralisch eindeutig bewertbar. Sie wird danach zu beurteilen sein, welche Wirkung erreicht werden soll (*Ziel*).

Definition 4.4 *Einfluss*

ist die potenzielle oder effektive Wirkung eines Subjekts oder einer Interessengruppe auf eine Zielperson oder -gruppe. ¹²

Man unterscheidet zwischen

- Einfluss haben (passive Einflussnahme)
Möglichkeit zur Einflussnahme, ggf. sogar unbewusst
- Einfluss nehmen (aktive Einflussnahme)
bewusste, also tatsächliche Ausübung durch ein Tun, Dulden oder Unterlassen.

Die Einflussnahme kann begründet sein: 1. positiv: z.B. zur Verbesserung, 2. negativ: z.B. zur Täuschung. Wichtig ist hier also auch das zugrundeliegende Motiv.

Definition 4.3 Motiv

Überlegung, Gefühlsregung, Umstand o. Ä., durch den sich jemand bewogen fühlt, etwas Bestimmtes zu tun; Beweggrund; Triebfeder. ¹³

Daraus lässt sich ableiten:

These 4.2

Einflussnahme = Motiv (Absicht) + Ziel (Wirkung) + Handeln (Tun, Dulden, Unterlassen)

Wenn Einflussnahme abhängig ist 1. vom Beweggrund (Absicht), 2. vom Ziel (Wirkung) und 3. vom Handeln, so kann daraus gefolgert werden, dass diese Kriterien auch mögliche Ansatzpunkte für eine Beeinflussung sind.

4.3 Täuschung

Als Täuschung wird bezeichnet:

Definition 4.4 Täuschung

ist eine Fehlvorstellung, die durch Irrtum, durch nicht der Wahrheit oder Wirklichkeit entsprechende Umstände oder Sinneswahrnehmungen hervorgerufen wurde, die zu einer falschen Auffassung eines Sachverhalts führen. ¹⁴

Merkmale dieses Begriffs sind:

1. Gründe
 - Irrtum (*falsches Denken*)
 - unwahre und unwirkliche Umstände (*Unrichtigkeit*)
 - unwahre und unwirkliche Sinneswahrnehmung (*Sinnestäuschung*)
2. Folge
 - falsche Auffassung eines Sachverhalts (Fehlvorstellung)

Wenn also:

1. Einfluss ausgeübt wird auf unsere Wahrnehmung (Absicht)
2. mit der (eigentlichen) Wirkung zu falschen Vorstellungen beizutragen (Ziel),
3. also das *Sein* in dieser Weise zu manipulieren (Handlung),
4. so ist diese Handlungsweise moralisch zu hinterfragen (*moralisch fragwürdig*).

Die Grenze, ab wann eine Einflussnahme auf die menschliche Wahrnehmung auch *moralisch bedenklich* wird, ist fließend und abhängig von ihrer Legitimation: denn die Absicht, das Ziel und die Handlung sollten eigentlich doch zu richtigen Auffassungen von Sachverhalten führen (*richtige Vorstellungen*).

Legitimation = richtige Absicht + richtiges Ziel + richtige Handlung

Was richtiges Verhalten ist, kann aus den Merkmalen einer Täuschung im Umkehrschluss formuliert werden. Richtiges Verhalten ist deshalb gekennzeichnet durch

1. richtiges Denken (Vermeidung von Irrtum)
2. Ehrlichkeit (Vermeidung von Unwahrheit, Unwirklichkeit)
3. Suche nach Erkenntnissen (Vermeidung von Wahrnehmungstäuschung).

5 Fassade

Unter Fassade wird hier verstanden:

Definition 5.1 *Fassade*

Äußeres, äußeres Erscheinungsbild, das über den wahren Hintergrund, das eigentliche Wesen von jemandem, etwas, nichts aussagt, es verbirgt. ¹⁵

Etwas tarnen, verbergen oder verschleiern ist Manipulation und damit also auch täuschen, denn wir werden in unserer Urteilskraft bzw. Sinneswahrnehmung beeinträchtigt.

Definition 5.2 *Manipulation*

Als Manipulation von Menschen wird die Einflussnahme bezeichnet, bei welcher die Annahme einer Meinung, Ware oder Dienstleistung durch die Zielperson zu einem Nachteil für diese führen kann. ¹⁶

Wenn also in öffentlichen Diskussionen bzw. öffentlichen oder veröffentlichten Meinungen über Sein, Schein oder Fassade die Rede ist, geht es meistens um die Darstellung von Einflussnahme durch Manipulation in Form von *Desinformation*:

- größer darstellen als es ist: Potenz, Macht, Stellung, Ansehen, Wirkung (*Übertreibung*)
- herunterspielen: Kosten, Probleme, Risiko, etc. (*Untertreibung*)
- Lügen: unwahre und unwirkliche Behauptungen von Umständen
- tarnen, verschleiern, verbergen.

Die äußere Erscheinung von Menschen (*natürliche Personen*) gehört zur Körpersprache und stellt damit einen Teilbereich der nonverbalen Kommunikation dar. Dazu gehören sämtliche Unterkategorien wie Kleidung, Abzeichen, Schmuck, Körperbau, Haar und Haut.

Das äußere Erscheinungsbild von Organisationen (*juristische Personen*) wird ausgedrückt über die *corporate identity*

6 Kritik

Ob die Einflussnahme auf das Erscheinungsbild von Gegenständen und Personen (natürliche und juristische Personen) nur zur Manipulation dient und damit fragwürdig ist, hängt davon ab, ob unsere Urteilsfähigkeit und Sinneswahrnehmung *wesentlich beeinträchtigt* wird.

In der Kommunikationsgesellschaft lässt sich in vielfältiger Hinsicht täuschen: bei der Selbstdarstellung, bei den Sachverhalten, Umständen. Wahrheit und Wirklichkeit sind nicht immer offen erkennbar.

Die eigene Wirklichkeit mit anderen geschaffenen Realitäten zu vermischen, ist grundsätzlich - also von vornherein - nicht richtig oder falsch. Das Eintauchen in eine virtuelle Realität ist - wenn der Zweck der Simulation dies rechtfertigt - durchaus vernünftig: am Bildschirm z.B. das Fliegen zu lernen ist richtig, insbesondere das Einüben von Standardhandlungen bei Notsituationen. Diese Täuschung ist als positiv zu bewerten, denn sie schädigt niemanden.

6.1 Problem bei der Legitimation

Anders verhält es sich jedoch bei der Manipulation, also bei der Einflussnahme, die einen Nachteil beim anderen (auch potentiell) in Kauf nimmt.

These 5.1

Manipulation ist zwar menschliches Verhalten, aber nicht soziales Handeln.

Soziales Handeln heißt ein „Handeln“, also ein Tun, Dulden oder Unterlassen, das für den Handelnden (den „Akteur“) subjektiv insofern „sozial“ ist, als es sich auf das Verhalten anderer bezieht bzw. daran orientiert ist.

Die Manipulation ist ein menschliches Verhalten, das primär ausgerichtet ist auf den eigenen Vorteil, ohne ausreichende Rücksichtnahme auf die Interessenlage der Adressaten.

1. A hat die Absicht zur Manipulation
2. B kann durch die Einflussnahme die wahre Bedeutung des Handelns nicht erkennen (fehlende Übereinstimmung)
3. A nimmt auf B Einfluss (Bezogenheit), aber die Einflussnahme erfolgt ohne Orientierung beim Handeln an B.
4. ⇒ Das Motiv des A ist nach dem Sinn der Manipulation nicht wechselseitig, sondern einseitig ausgerichtet und demzufolge ist die Handlung nicht sozial.

Täuschungen, die in der Politik, Wirtschaft und in der Zivilgesellschaft zu falschen Vorstellungen führen, sind mindestens bedenklich, denn die Möglichkeit einer Schädigung von Personen/-gruppen ist nicht von vornherein gänzlich ausgeschlossen.

In besonders gelagerten Fällen sind Täuschungen als sozial schädigendes Verhalten eingestuft (z.B. Betrug, arglistische Täuschung) und werden staatlich und/oder zivilrechtlich sanktioniert (*Rechtsverstoß*).

These 5.2

Welche Nachteile der Einzelne tragen soll, muss objektiv, ggf. rechtsstaatlich und demokratisch, geklärt werden.

6.2 Problem beim Verhalten

In der Gesellschaft entsteht ein neues Phänomen: der Wechsel zwischen Realitäten wird moralisch anders zu bewerten sein. Nachdenklich macht, dass ein Realitätswechsel auch zur Abhängigkeit führen kann (*Computersucht*).

Unser Sinn für Realität und die Kenntnis ihrer Bedingungen sind in der digitalen Gesellschaft deshalb wohl eine qualitativ andere (Kern-)Kompetenz als früher.

Alle Dimensionen der digitalen Gesellschaft sind noch nicht erfasst. Vieles muss noch geklärt werden. Deshalb gilt wie in anderen Bereichen des menschlichen Verhaltens auch, durch bestimmte Maßnahmen unerwünschte Verhältnissen erst gar nicht entstehen zu lassen (*Problemvermeidung*) und soweit diese bereits vorhanden sind, Barrieren zur Überführung in erwünschte Zustände zu beseitigen (*Problemlösung*). Im Zusammenhang mit Realität in der digitalen Gesellschaft lassen sich deshalb folgende Maßnahmen ermitteln, die geeignet erscheinen, bei der Problemvermeidung und -lösung wirksam helfen zu können:

1. Aufklärung (*Transparenz durch digitale Aufklärung*)
d.h. Handlungsbedingungen aufzeigen:
⇒ Motiv, Wirkungsziel, soziales Verhalten in der digitalen Welt.
2. Technikfolgenabschätzung
d.h. Chancen und Risiken klären:
⇒ Bedingungen für ethisch verantwortbaren Technikeinsatz.
3. Vorbeugung (*Prophylaxe*)
d.h. Probleme vermeiden und Schaden minimieren:
⇒ Stärkung der eigenen Verantwortung.
4. Einflussnahme begrenzen (*kritische Distanz*)¹⁷
d.h. Förderung eines mündigen Bürgers
⇒ Stärkung des kritischen Bewusstseins (Realitätssinn, Kritikfähigkeit)

Die Anerkennung von Problemvermeidung und -lösung im Zusammenhang mit dem Leben in der digitalen Gesellschaft führt zwangsläufig zur Wahrnehmung dieser Verantwortung in den Sektoren der Gesellschaft (Politik, Wirtschaft, Zivilgesellschaft).

Impressum

Verlag: Wolfgang Kirk, Essen
ISSN 2627-8758
ISBN 978-3-96619-072-5 (EPUB), DOI 10.2441/9783966190725
ISBN 978-3-96619-073-2 (PDF), DOI 10.2441/9783966190732
ISNI 0000 0004 5907 4303
©2019 Wolfgang Kirk (Text und Cover)

Der Text ist als Band 25 Teil von Veröffentlichungen in der Reihe *Digitale Gesellschaft in Deutschland*.

Durch Auflösung der DOI auf der Seite der deutschen [DOI-Agentur](#) können die elektronischen Dateien heruntergeladen werden.

Der Autor haftet insbesondere nicht für den Inhalt der vorgestellten Internet-Seiten. Die Verantwortung für Inhalt und Funktion der Links liegt bei den jeweiligen Betreibern.

Textsatz mit Typora in Markdown und mit Pandoc in das Zielformat konvertiert.

Stand: 2019-04-20

Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#). Ausgenommen von dieser Lizenz sind alle Nicht-Text-Inhalte wie Fotos, Grafiken und Logos.



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie.
Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://dnb.de> abrufbar.

Quellenverzeichnis

1. Vgl. Precht, Richard David: Jäger, Hirten, Kritiker: Eine Utopie für die digitale Gesellschaft, Goldmann Verlag, München 2018.↔
2. Vgl. Duden online: Sein↔
3. Vgl. Duden online: Wirklichkeit↔
4. Vgl. Duden online: Skeptizismus↔
5. Vgl. Milgram, Paul; Takemura, Haruo; Utsumi, Akira; Kishino, Fumio: Augmented reality: a class of displays on the reality-virtuality continuum. In: Proceedings of SPIE 2351, Telemanipulator and Telepresence Technologies. 21.12.1995, S. 282–292, DOI 10.1117/12.197321↔
6. Vgl. Wikipedia: Gemischte Realität↔
7. Vgl. Wikipedia: Virtuelle Realität↔
8. Vgl. Redensarten-Index: Der Schein trügt: Schon Johann Gottfried Seume schrieb 1805 dazu: "Denn wer in der Welt nicht sogleich Gold von außen hat oder durch den Anschein verspricht, ist in Ewigkeit ein Lump, wie sich unsere feinen Leute ausdrücken, auch wenn er in der Tasche nach Dukaten wühlte. Es kommt überall nur auf den Schein an. Man braucht weder gelehrt, noch weise, noch brav, noch gut, noch gerecht zu sein; wenn man nur so aussieht, als ob man es alles wäre", Online: Index.↔
9. Vgl. Duden online. Schein↔
10. Vgl. Duden online: Erscheinungsbild↔
11. Vgl. Wikipedia: Erscheinungsbild↔
12. Vgl. Wikipedia: Einfluss↔
13. Vgl. Duden online: Motiv↔
14. Vgl. Wikipedia: Täuschung↔
15. Vgl. Duden online: Fassade↔
16. Vgl. Duden online: Manipulation↔
17. Vgl. Kirk, Wolfgang: Arbeit, Einkommen und Leben - 19 - Einflussnahme *kompakt*, DOI 10.2441/9783966190657↔