

APuZ

Aus Politik und Zeitgeschichte

62. Jahrgang · 7/2012 · 13. Februar 2012



Digitale Demokratie

Jan-Hinrik Schmidt

Das demokratische Netz?

Christian Stöcker

Governance des digitalen Raumes

Daniel Roleff

Digitale Politik und Partizipation: Möglichkeiten und Grenzen

Karl-Rudolf Korte

Beschleunigte Demokratie: Entscheidungsstress als Regelfall

Christoph Bieber

Die Piratenpartei als neue Akteurin im Parteiensystem

Miriam Meckel

Menschen und Maschinen

Editorial

Mit dem Erfolg der Piratenpartei bei der Wahl zum Berliner Abgeordnetenhaus im Herbst 2011 ist auch „Netzpolitik“ verstärkt in den öffentlichen Fokus gerückt. Dabei wird häufig übersehen, dass es das Politikfeld vorher schon gab (und auch, dass sich die Piraten nicht mehr nur mit Internetfragen beschäftigen). Die interaktiven digitalen Medien sind heute ein fester Bestandteil vieler Alltagsbereiche, ihre Bedeutung für Politik und Gesellschaft wird niemand mehr ernsthaft bestreiten.

Anlässe, über die Rolle und die Gestaltung des Raumes Internet nachzudenken, gab es in den vergangenen Jahren zuhauf: die Debatte um die Einführung von „Internetsperren“ zur Bekämpfung von Kinderpornografie, die Veröffentlichung von vertraulichen Botschaftsdepeschen durch Wikileaks, die „kollaborative Plagiatsdokumentation“ zur Dissertation Karl-Theodor zu Guttenbergs oder jüngst der massive Protest zahlreicher Online-Plattformen gegen die geplante Antipirateriegesetzgebung in den USA. Den damit verbundenen Fragen – häufig zugespitzt auf den vermeintlichen Gegensatz „Freiheit oder Sicherheit“ – wird zunehmende Priorität eingeräumt, wie auch die Einrichtung der Enquête-Kommission „Internet und digitale Gesellschaft“ des Deutschen Bundestages zeigt.

Durch die Revolutionen in der arabischen Welt schließlich, bei denen das *social web* eine wichtige Rolle spielte, fühlen sich diejenigen bestätigt, die dem Internet an sich bereits demokratisierende Kraft zuschreiben. Auf der anderen Seite beobachten viele den wachsenden Einfluss einzelner Internet-Unternehmen mit Unbehagen und kritisieren die anonyme „Macht der Algorithmen“. Die Qualität der Demokratie im digitalen Zeitalter könnte sich also unter anderem an der Frage bemessen, inwiefern berechtigte Forderungen nach Transparenz und Beteiligung auch gegenüber diesen privatwirtschaftlichen Akteuren geltend gemacht werden (können).

Johannes Piepenbrink

führen und womöglich gar zu einer digitalen Disziplinargesellschaft, wie sie Michel Foucault in analoger Form vorschwebte.¹⁷

Es geht also um weit mehr als um neue pragmatische Herausforderungen im Umgang mit Persönlichem. Eine Ahnung davon vermittelt IBM in seiner Technologievorausschau mit der zweiten Innovation: „Du wirst nie wieder ein Passwort brauchen.“¹⁸ Biometrische Daten, wie das Scannen der Iris im menschlichen Auge werden mit Hilfe von Software dazu genutzt werden, ein DNA-spezifisches Online-Passwort zu erstellen, mit dem jede Nutzerin und jeder Nutzer sich künftig überall anmelden kann – vom Login im Netz über die Nutzung des geschützten Smartphones bis hin zum Geldautomaten oder der Aktivierung häuslicher Sicherheitssysteme. Das klingt sehr bequem und praktisch (und enthebt die Menschen von der oft unsicheren Verwaltung und Aufbewahrung zahlreicher Passwörter). Aber was geschieht, wenn das eine, DNA-spezifische Passwort gehackt wird oder in die falschen Hände gerät? Die Entschlüsselung des fehlerhaften „Staatstrojaners“ durch den Chaos Computer Club im Herbst 2011¹⁹ gibt das Signal: Vorsicht ist angebracht, denn es geschieht schon jetzt viel mehr, als die Normalnutzer des Netzes und seiner umlagernden Technologien wissen und verstehen können, und vieles davon geschieht unsichtbar, allein durch den digitalen Code, der Fakten schafft, ohne dass die Kontrollen adäquat angepasst werden.

Mensch als Hybrid: Technik und Geist, Maschine und Körper

Es ist der ewige Wunsch, menschlichen Geist in die Maschine zu transferieren, der in Zeiten der digitalen Vernetzung und künstlichen Intelligenz neue Nahrung bekommt.²⁰

¹⁷ Vgl. Michel Foucault, Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses, Frankfurt/M. 1994.

¹⁸ IBM (Anm. 1).

¹⁹ Vgl. Frank Rieger, Anatomie eines digitalen Ungeziefers, in: FAS vom 9.10.2011, online: www.faz.net/aktuell/feuilleton/ein-amtlicher-trojaner-anatomie-eines-digitalen-ungeziefers-11486473.html (2.1.2012); Constanze Kurz/ders., Die Datenfresser. Wie Internetfirmen und Staat sich unsere persönlichen Daten einverleiben und wie wir die Kontrolle darüber zurückerlangen, Frankfurt/M. 2011.

²⁰ Vgl. Oliver Müller, Zwischen Mensch und Maschine. Vom Glück und Unglück des Homo faber, Berlin 2010.

Wenn Gedankenlesen durch die Maschine keine Science Fiction mehr ist, hat der menschliche Geist sich dann nicht längst auf den Weg in die Maschine gemacht, auch wenn er zunächst noch aus dem menschlichen Gehirn ausgelesen werden muss? Und was ist dann der Mensch, der mit technischer Erweiterung Schritt für Schritt auch selbst ans globale Netz angeschlossen wird – ein technisierter Mensch oder eine humanisierte Maschine?²¹

Aus zahlreichen Romanen und Filmen kennen wir die Entwürfe der Menschmaschinen oder Maschinenmenschen, die als „Cyborgs“ und „Replikanten“ die Welt bevölkern.²² Zumeist haben die Menschen dabei die Maschinen anthropomorphisiert, also in ihrer Gestalt nach dem eigenen Vorbild erschaffen. Heute wissen wir, nicht nur durch die Weiterentwicklung in der Erforschung der künstlichen Intelligenz, dass es auf die äußeren Erscheinungsformen nicht unbedingt ankommt, sondern vielmehr die Unterscheidbarkeit von Mensch und Maschine zur neuen Herausforderung geworden ist.

In seiner Abhandlung zum „Chinesischen Zimmer“ hat der Philosoph John R. Searle das Problem zu lösen versucht.²³ Er hat anhand eines Beispiels zum Umgang mit einer fremden Sprache (in diesem Fall Chinesisch) argumentiert, ein Mensch könne sinnvolle Sätze allein nach einem vorgegebenen Handbuch und entsprechenden Regeln der Syntax herstellen, ohne dass er selbst die Sprache verstehe oder das, was er in den jeweiligen Sätzen formuliert habe. Damit täte dieser beschriebene Mensch nach Searle genau das, was ein Computer tut: Er hantiert nur nach festen Regeln mit Symbolen und hat damit keine Fähigkeit zur Einsicht, zur Wahrnehmung oder zum Verstehen. Solange dies so ist, kann dem Computer nach Searle keine Intelligenz oder keine Form von menschlichem oder menschenähnlichem Geist zugestanden werden.

Searle hat mit seiner Argumentation für den zugrunde liegenden Versuchsansatz Recht.

²¹ Vgl. Miriam Meckel, NEXT. Erinnerungen an eine Zukunft ohne uns, Reinbek 2011.

²² Vgl. den Cyberpunk-Klassiker von William Gibson, Neuromancer, Berlin 1998.

²³ Vgl. John R. Searle, Is the Brain's Mind a Computer Program?, in: Scientific American, (1990) 1, S. 26–31.

