Digitale Kulturen

Möglichkeiten und Gefahren aus interdisziplinärer Sicht

Stefan Schumacher

Magdeburger Institut für Sicherheitsforschung

Sicherheitspolitisches Landesseminar Wendgräben



Über Mich

- selbständiger IT-Sicherheitsberater mit Schwerpunkt auf Sicherheitsschulungen
- Direktor des Magdeburger Instituts für Sicherheitsforschung
- Mit-Herausgeber des Magdeburger Journals zur Sicherheitsforschung
- Vorsitzender der Magdeburger außen- und sicherheitspolitischen Hochschulgruppe
- Bachelor: Bildungswissenschaft & Psychologie
  Master: International Vocational Education

Warum das alles?

- Das böse, böse Internet
- lässt Werte verfallen ...
- Killerspiele erzeugen Amokläufer ...
- Pro Ana macht Mädchen anorektisch ...
- Facebook führt zu Cybermobbing ...

Es sind nicht die Dinge, die uns ängstigen, sondern die Meinung, die wie von ihnen haben.
Seneca



Werte

- Werte = Bewertung = Aussage wie etwas sein soll
- Bewertungsrahmen muss festgelegt werden, sonst naturalistischer Fehlschluss
- Werte sind Relationen: Jemand führt auf der Grundlage früheren Wissens und sozialisierten Werten eine *Bewertung* durch, das Ergebnis sind Wertungsresultate, kurz Werte
- Jeder Mensch wertet in nahezu jedem Augenblick seines Handelns
- Werte ermöglichen das Handeln in einer unüberschaubaren, selbstorganisierten, hochkomplexe Welt
- Werte unterscheiden sich von Wissen
- Werte beeinflussen den Wissenserwerb und *bewerten* Wissen (vgl. Kreationismus vs. Evolution)



wert-los

- Jeder Mensch wertet in nahezu jedem Augenblick seines Handelns
- dann ist ein Mensch nie wert-los

Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

- jeder Mensch konstruiert sein Wirklichkeits*abbild*
- Erkenntnis wird erzeugt durch *Identität* und *Unterschied*
- alle diese Operationen führen zum *Wirklichkeitsmodell*
- es bildet eine *wertfreie* auf Wissen gestützte Beschreibung der Welt in der sich das Individuum bewegt
- Handlungen laufen immer in diesem Wirklichkeitsmodell ab



Wie wertvoll ist die Wirklichkeit?

- Handlungen werden unterschieden in:
- hedonistisch (Genuss), nützlich (Utilitaristisch), schönes (ästhetisches), moralisch (ethisch), soziale Strukturen (politisch)
- diese Unterscheidungen spannen ein Kulturprogramm auf
- es ist ein *Ordner* des Tuns
- Wirklichkeitsmodell und Kulturprogramm bedingen einander als Wirkungszusammenhang

Kultur

- Wirklichkeitsmodelle werden sehr häufig geteilt und sind relatig unstrittig
- Kulturprogramme unterscheiden sich oft radikal
- Wirklichkeitsmodell und Kulturprogramme stiften die *kulturelle Identität*
- Organisationen haben ein Kulturprogramm
  Du sollst nicht töten, Verleitung zum Kameradendiebstahl, Frauen dürfen nicht studieren ...

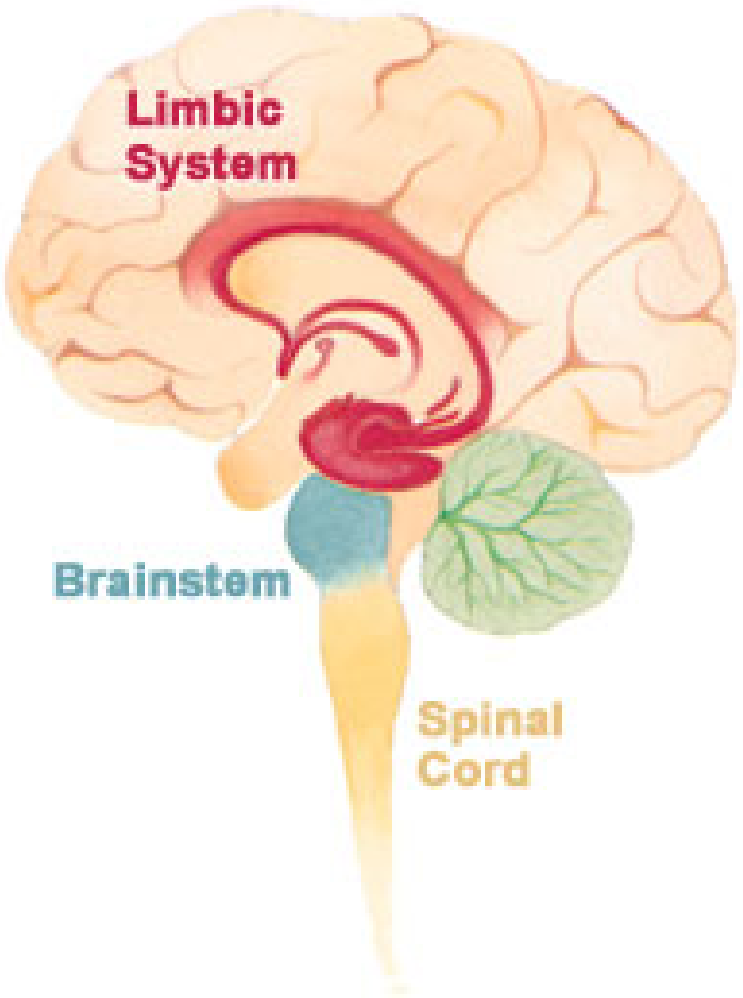


Wertevermittlung

- Werte lassen sich nicht instruktional vermitteln
- Werte müssen internalisiert werden, um wirksam zu werden
- »runterbeten« von Werten führt nicht zwangsläufig zu Handlungswirksamkeit
- Erfahrungen lassen sich nur machen, nicht vermitteln
- Erfahrungen sind bewertetes Wissen $\rightsquigarrow$ Wissen impliziert Werte
- Wissen ist immer im Vorfeld bewertet, jeder neue Wert auch (weltweite geteilte Werte?)
- Werte können nur selbst handelnd, selbstorganisiert angeeignet werden.

Werte über die Lebenszeit

- Werte sind *volatil* (flüchtig), nicht stabil
- Situations- und Kontextabhängig (Mord wird mit Todesstrafe bestraft)
- Menschen beachten ihre internalisierten Werte unterschiedlich
- Biologische Beeinflussung: Serotonin, Amygdala, Oxytocin, Präfrontalcortex (Phineas Gage)
- These: emotionales Gedächtnis in Thalamus und Amygdala (lymbisches System)



Das lymbische System bewertet alle Informationen, bevor sie weitergeleitet werden (z.B. Panik, Angst, eigener Name)

Teil 2:
Amoklauf



Amoklauf

Amokläufer sind männliche Teenager die Metal hören und Killerspiele spielen.

- Amok, von malaiisch *Amuck*, eine Phänomen das im 14. Jhd. beschrieben wurde
- Krieger putschten sich mit Amuck-Rufen auf und stürmten in die Schlacht ohne Rücksicht auf eigene Verluste
- Vgl: Berserker und ihre Fliegenpilze

Amok

- 95% der Täter sind Männlich
- Durchschnittsalter ca. 35, Täter idR 17-60 Jahre alt
- Häufung bei 20-35 Jahren
- Jüngere Täter greifen Fremde an, ältere die Familie

Medien

- Skripte (Handlungsabläufe) aus Medien übernommen
- Spiele, Filme und Bücher (Amok von Stephen King) als Vorlage
- Amokläufe sind älter als Filme und Spiele
- Auslöser eines Amoklaufes ist nicht eine Variable!



Faktoren eines Amoklaufes

- Biopsychologische Faktoren
- Perönlichkeitsstruktur (Narzissmus, Depressionen)
- Ablehnung/Mobbing/Bullying
- Verlusterleben, Soziale Isolation, Rache und Gewaltfantasien
- Zugang zu Waffen
- Tatplanung und Entschluss

Forschung

- Experimentalforschung nicht möglich
- 57% der Amoktäter überleben, nur 20% im erweiterten Suizid/Familiären Fall
- idR Psychiatrisierung der Täter
- Korrelation vs. Kausalität (Zusammenhang und Ursache)
- Prädisposition (Machen Spiele gewalttätig vs. Gewalttätige spielen)
- These: Alle Amokläufer spielen »Killerspiele«, »Killerspiele« sind schuld!
- Frage: Wieviele Killerspielespieler laufen nicht Amok?
- Verkaufszahlen >> Amokläufe

- Forschungsstand ist schwer einzuschätzen
- widersprüchliche Aussagen
- uneinheitliches Bild
- *massiver* Forschungsbedarf
- Forschung ist sehr langwierig
- es gibt keine einfachen Antworten

Gesellschaft und Spiele

- Schützenvereine ./. Killerspiele
- Schießen lernen am PC?
- Wer hat denn schon mal ein Killerspiel gespielt?
- Schützenvereine sind schon bewertet
- Spiele nicht $\rightsquigarrow$ müssen gesellschaftlich bewertet werden
- das findet gerade statt

Ringvorlesung »Informationstechnologie und Sicherheitspolitik«

- dienstags, 19-21 Uhr, Geb. 10, Raum 460 (Uniplatz)
- 31.05.: Stefan Schumacher: Big Brother ist watching ... Überwachung im Internet
- 07.06.: Stefan Schumacher: Vom Cyber-Kriege
- e-Revolution im arabischen Raum, Hackerkultur kommen noch

Fragen?

Stefan.Schumacher@Sicherheitsforschung-Magdeburg.de

