



MÄRCHEN & ERZÄHLUNGEN DER DIGITALEN ETHIK

PETRA GRIMM &
SUSANNE KUHNERT
(HRSG.)

MÄRCHEN & ERZÄHLUNGEN DER DIGITALEN ETHIK

HERAUSGEBERINNEN

**PETRA GRIMM &
SUSANNE KUHNERT**

AUTORINNEN & AUTOREN

**JAN DORIA, FLORIAN FLATTEN,
LUCAS FIOLA, PETRA GRIMM, MICHEL
HOHENDANNER, SUSANNE KUHNERT,
ANNA LENA LANGENDÖRFER,
LEJLA SCHNEIDER**

ILLUSTRATION & LAYOUT

MICHEL HOHENDANNER

TEIL I

MÄRCHEN & ERZÄHLUNGEN DER DIGITALEN ETHIK

VORWORT

ÜBER DIESE PUBLIKATION

10

DAS MÄRCHEN VOM MÜHLENBRAND

FLORIAN FLATTEN

18

DIE INSEL AM RANDE DER WELT

LEJLA SCHNEIDER

24

DAS BUCH DER GESICHTER

PETRA GRIMM

30

DER RAID GEGEN DIE EINSAMKEIT

MICHEL HOHENDANNER

36

DIE REISE-APP

SUSANNE KUHNERT

44

DIE DREI ROSINEN

SUSANNE KUHNERT

48

INTELLIGENTES GLÜCK

LUCAS FIOLA

58

TEIL II

DAS ARBEITSBUCH

VORWORT

ÜBER DAS ARBEITSBUCH

68

DAS MÄRCHEN VOM MÜHLENBRAND

EINE NARRATIVE ANALYSE VON JAN DORIA

72

DIE INSEL AM RANDE DER WELT

EINE NARRATIVE ANALYSE VON JAN DORIA

76

DAS BUCH DER GESICHTER

EIN DIGITALETHISCHER KONFLIKT VON JAN DORIA

80

DER RAID GEGEN DIE EINSAMKEIT

EIN DIGITALETHISCHER KONFLIKT
VON MICHEL HOHENDANNER

84

DIE REISE-APP

EIN PHILOSOPHISCH-ETHISCHES GEDANKENSPIEL
VON SUSANNE KUHNERT

86

DIE DREI ROSINEN

EIN PHILOSOPHISCH-ETHISCHES GEDANKENSPIEL
VON SUSANNE KUHNERT

88

INTELLIGENTES GLÜCK

EIN PHILOSOPHISCH-ETHISCHES GEDANKENSPIEL
VON SUSANNE KUHNERT

90

VORWORT

Das zentrale Anliegen des vorliegenden Märchenbuches ist, Märchen in einen zeitgenössischen Kontext zu stellen. Es sollen die Vorteile von Märchen und fantasievollen Geschichten beleuchtet werden, die diese im Rahmen einer Bildung für mehr Digitalkompetenz von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen haben. Die Idee hierzu ist im vom Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg (MWK) geförderten interdisziplinären Forschungsprojekt „Digital Dialog 21“ entstanden. Das Forschungsprojekt widmet sich Fragen hinsichtlich des Wertewandels und zentraler Wertekonflikte im Zuge der digitalen Transformation. Das Institut für Digitale Ethik hat in diesem Kontext eine qualitative empirische Studie durchgeführt.

Ein wesentliches Ergebnis der Studie ist die Sichtbarwerdung einer inneren Zerrissenheit, die bei den Proband:innen deutlich wurde und die vom Institut für Digitale Ethik in dem Fazit „Digitalisierung

zwischen Fluch und Segen“ zusammengefasst wird. Während die Digitalisierung im beruflichen Kontext als Segen und sehr positiv bewertet wurde, lässt sie im privaten Kontext Sorgen und Zweifel aufkommen. Die Veränderungen auf der sozialen und gesellschaftlichen Ebene sind deutlich spürbar und haben das Leben nicht nur erleichtert, sondern oft komplexer und komplizierter werden lassen. Der zentrale Konflikt spielt sich dabei auf der individuellen Ebene ab. Wenn die Bewertung der Digitalisierung zwischen Fluch und Segen pendelt, dann muss ein innerer Kampf oder Konflikt ausgeglichen werden.

Nehmen wir einfache Beispiele aus unserem Alltag: Das Thema Datenschutz beschäftigt mittlerweile viele, weil wir um die Bedeutung und den Wert unserer Daten wissen, allerdings müssen wir trotzdem ständig abwägen und uns entscheiden. Wollen wir zum Beispiel in Kauf nehmen, einige unserer Kontakte zu verlieren, wenn wir

zu einem datenschutzfreundlicheren Messengerdienst wechseln? Was ist die richtige Entscheidung? Oder wollen wir unsere Zeit auf sozialen Medien verbringen und passive Inhalte konsumieren, die oft negative Gefühle wie Neid und Unzufriedenheit mit dem eigenen Leben hervorrufen? Oder wollen wir es riskieren, eventuell in ein soziales Abseits zu geraten, weil wir nicht mehr in der gleichen Weise am Leben teilhaben würden, wenn wir uns aus den sozialen Medien verabschieden? Finden wir aber auch Anerkennung, Unterstützung und Aufmerksamkeit in den sozialen Medien? Sind soziale Netzwerke für unser Leben gut oder schlecht? Es gibt keine einfache Standardantwort auf solche Fragen, aber sie erfordern von uns ein ständiges Abwägen und Bewerten. Und es erfordert ein gewisses Maß an Bildung und an Kompetenzen, um diese Fragen selbstsicher und selbstbewusst beantworten zu können.

Wenn wir in unserem Alltag für uns entscheiden müssen, was richtig und falsch für uns ist, dann sind wir mit ethischen Fragen beschäftigt. Und erst, wenn wir den inneren Konflikt annehmen und bereit sind, uns ernsthaft mit diesen Fragen zu beschäftigen, können wir reflektierte und bewusste

Entscheidungen für unser Leben treffen, und dies müssen wir jeden Tag aufs Neue machen. Keine andere Form des Geschichtenerzählens thematisiert den Konflikt zwischen gut und böse oder richtig und falsch so klar und deutlich wie das Märchen. Märchen thematisieren einerseits die Moral, aber sie stellen auch die Herausforderungen und Aufgaben dar, die eine Figur bewältigen muss, und sie lassen deutlich werden, welche Fähigkeiten die Figur braucht, um dies zu bewerkstelligen. Märchen zeigen demzufolge Konflikte und die Möglichkeiten des Wachstums. Sie zeigen zudem auf, was in einem bestimmten Kontext gut und schlecht bedeuten, und sie zeigen ebenso auf, weshalb es lohnenswert ist, sich für das Gute zu entscheiden. Sie thematisieren somit auch die Motivation für moralisches Handeln.

Traditionell arbeitet die Psychologie mit Märchen, um innere Konflikte darzustellen, um diese besser zu verstehen, oder auch, um diese auflösen zu können. Die Psychologie arbeitet mit Märchen, um das persönliche Wachstum zu fördern. Wieso sollte nicht auch eine moderne Digitale Ethik sich dem Märchen annehmen und diese Form für eine digitale ethische Bildung nutzen, wenn es eine

der Aufgaben für die digitaletische Bildung ist, dass sie inneren Konflikten begegnen muss? Traditionell bietet die Ethik ein Orientierungswissen für das Handeln, indem gewisse Regeln und Normen aufgestellt und als gültig bewiesen oder begründet werden. Die Ethik gibt Prinzipien und allgemeingültige Vorgaben. Es erfordert in der Regel jedoch bereits einen sehr hohen Bildungsgrad, um diese Prinzipien verstehen zu können. Es erfordert einen noch höheren persönlichen Reifegrad, um diese Prinzipien auch im eigenen Leben umzusetzen. Diesen können wir Kindern und Jugendlichen nicht einfach zusprechen, vielmehr müssen wir uns bemühen und sie dabei unterstützen, diesen Bildungs- und Reifegrad zu erlangen.

Aus diesem Grund haben wir uns vom Institut für Digitale Ethik für die Arbeit mit Märchen und fantasievollen Geschichten entschieden. Wir sind davon überzeugt, dass Märchen gerade im schulischen Bildungskontext einen spielerischen Raum bieten, um über moralische Konflikte nachzudenken. Gerade der unrealistische und fiktive Raum, in dem Märchen spielen, ermöglicht eine unvoreingenommene ethische Reflexion und gibt den (jungen) Menschen

die Möglichkeit, eine eigene Meinung zu bilden.

—————
Zusammengefasst sehen wir in der Arbeit mit Märchen die folgenden Vorteile:

- Märchen bieten eine vereinfachte Darstellung von Konflikten, wodurch der Konflikt im Wesentlichen leichter thematisiert werden kann.
- Die kurze Form ist ideal für eine schnelllebige Zeit, in der die meisten Menschen keine langen Texte und Geschichten mehr lesen wollen.
- Märchen transportieren moralische Botschaften und eröffnen so eine einfache Möglichkeit, um über Moral und Ethik zu diskutieren.
- Die Symbolsprache der Märchen regt zur Interpretation und zum selbstständigen Denken an.
- Die Entwicklung bestimmter Fähigkeiten für die Bewältigung von Aufgaben durch die Held:innen rückt die Notwendigkeit der Entwicklung von Fähigkeiten und Kompetenzen zur

Bewältigung von Herausforderungen und Schwierigkeiten in den Vordergrund.

- Das freie Spiel der Gedanken wird durch die unrealistische und übernatürliche Dimension im Märchen erleichtert.
- Das oftmals gute Ende der Geschichten thematisiert die Hoffnung und die Motivation für moralisches Handeln. Dies ist wichtig, denn ohne eine ausreichende Motivation werden Menschen nicht zu moralischem Handeln bewegt.

Im ersten Teil des Buches sind sieben Märchen und Geschichten, die von Mitarbeiter:innen des Instituts für Digitale Ethik und von Studierenden der Hochschule der Medien verfasst wurden. Die Märchen beschäftigen sich mit Themen der Digitalen Ethik und behandeln unter anderem: den Datenschutz und die Datensicherheit, soziale Medien, Desinformation, Künstliche Intelligenz sowie den Wertewandel, der durch die Digitalisierung stattfindet. Der zweite Teil des Buches ist ein Arbeitsbuch, das sich in erster Linie an Pädagog:innen richtet und vorrangig für die Arbeit mit den Märchen im Unterricht ge-

dacht ist. Es werden anhand von Musterbeispielen drei Methoden vorgestellt, um mit den Märchen Themen der Digitalen Ethik zu bearbeiten. Die Methoden bieten unterschiedliche Herangehensweisen und sind nach verschiedenen Schwierigkeitsgraden aufgeteilt, weil sie ein bestimmtes Vorwissen bei den Pädagog:innen und auch Schüler:innen voraussetzen. Hierdurch soll jedoch die Möglichkeit entstehen, das Thema Märchen für alle Jahrgangsstufen attraktiv und zugänglich zu gestalten.

Für ein ethisches Fachpublikum soll zu guter Letzt noch der Hinweis erbracht werden, dass dieses Buch und die Arbeit mit Märchen für die Weiterentwicklung einer Narrativen Ethik stehen. Ein wichtiger Vertreter der Narrativen Ethik ist der US-amerikanische Philosoph Richard Rorty. Er rückt den Begriff der Hoffnung ins Zentrum der Ethik. Märchen mögen von einigen Menschen als reine Kindersache betrachtet werden, aber auch Erwachsene können viel durch Märchen lernen, insbesondere der Umgang mit der Hoffnung kann durch Märchen (wieder) erlernt werden. Eine zukunftsgerichtete Digitale Ethik muss den Begriff der Hoffnung ebenfalls in das Zentrum rücken, weil die Technik scheinbar viele

unserer Handlungsmöglichkeiten einschränkt und dadurch Zweifel an der freien Gestaltungsmöglichkeit des eigenen Lebens und an einem selbstbestimmten Leben entstehen. Aus diesem Grund brauchen wir eine hoffnungsvolle Perspektive auf die Zukunft, die uns motiviert, über eine sinnvolle Gestaltung unserer aller Zukunft nachzudenken, um dem Gefühl der Fremdbestimmung entgegenzutreten zu können. Gleichzeitig muss die Hoffnung kritisch hinterfragt werden, denn die Fähigkeit zur Erkenntnis, was eine gerechtfertigte Hoffnung oder ein falsches Trugbild ist, muss erst erlernt werden. Schon lange vor der digitalen Transformation erklärte der Philosoph Immanuel Kant die Frage „Was darf ich hoffen?“ zu einer der vier Grundsatzfragen der Philosophie. Wir schließen daraus, dass kein Mensch zu alt ist, um sich mit dem Thema der Hoffnung und der Motivation für unser ethisches Handeln auseinanderzusetzen.

Stuttgart, im November 2021
– Petra Grimm & Susanne Kuhnert

Literaturempfehlungen zum Thema Märchen

Bettelheim, Bruno: *Kinder brauchen Märchen*, München: Deutscher Taschenbuch Verlag 2003 [©1975, 1976].

Bucay, Jorge: *Was Märchen über dich erzählen*, Frankfurt am Main: Fischer Verlag 2019 [©2017].

Fromm, Erich: *Märchen, Mythen, Träume. Eine Einführung in das Verständnis einer vergessenen Sprache*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag 2020 [© 1951/1979].

Kast, Verena: *Wege zur Autonomie. Märchen psychologisch gedeutet*, München: Deutscher Taschenbuch Verlag 1998 [©1985].

Studie im Rahmen des Forschungsprojektes DigitalDialog 21:

Grimm, Petra / Müller, Michael / Trost, Kai Erik: *Werte, Ängste, Hoffnungen. Das Erleben der Digitalisierung in der erzählten Alltagswelt*, Baden-Baden: Academia 2021.

TEIL I

MÄRCHEN & ERZÄHLUNGEN
DER DIGITALEN ETHIK

DAS MÄRCHEN VOM MÜHLENBRAND

FLORIAN FLATTEN

Anna Lena Langendörfer,
Lejla Schneider, Lucas Fiola

Es war einmal ein kleines Dorf, das da blühte und gedieh. Denn die Bewohner des Dorfes zeigten sich fleißig und arbeiteten von früh bis spät, einer mit dem anderen. Nur einmal zur Mittagszeit, am späten Abend und den ganzen Sonntag über ließen sie die Arbeit ruhen, um die gemeinsame Zeit im Dorf zu genießen. Und weil die Arbeit nie ausgehen wollte und genug Land vorhanden war, zogen mehr und mehr Menschen hinzu. Und es begann aus dem Dorf eine Ortschaft zu entstehen. Doch wurden damit auch die Wege länger, welche die Einwohner zurückzulegen hatten, um miteinander zu sprechen. Und so entschlossen sich die Bewohner des Dorfes, die wichtigsten Botschaften den Vögeln zu erzählen, die alsbald losflogen und sie den anderen Dorfbewohnern im direkten Wortlaut wiedergaben.

So begann auch der Müller, der hinter dem großen Hügel am Waldrand lebte, sich der Vögel zu bedienen. Denn im-





mer mehr Bauern wollten ihr Korn zu ihm bringen, damit er es mahle und das Mehl siebe. Und weil der Müller, trotz der besonders vielen Arbeit, stets freundlich und nett zu seinen Mitmenschen war, war er im Dorf ein geschätzter Mann. Als aber das Alter seine Knochen schwächer und seine Kraft geringer werden ließ, da dachte er nach und beschloss, dass, sobald er gestorben sein würde, sein Sohn die Mühle übernehmen sollte. Der Sohn, der dem Vater ein guter Gehilfe war, freute sich, und das ganze Dorf freute sich mit den beiden. So war auch der Sohn voll des Fleißes und der Freundlichkeit seines Vaters gleichauf und eine ebenso geschätzte Person im Dorfe.

Wem das florierende Geschäft des Müllers dagegen missfiel, das war der Bürgermeister des Dorfes. Denn dieser fühlte sich in seiner hochwohlgeborenen Amtsstellung missachtet; und er gab dem Ansehen des Müllers die Schuld daran.

Und so kam es, dass der boshafte Bürgermeister sich traute, den Vögeln eine Lüge ins Ohr zu setzen. Denn als eines Nachts dunkle Wolken aufzogen, ein Blitz in die Mühle einschlug und die Mühle und der Kornspeicher niederbrannte, erzählte er den Vögeln, dass es der Sohn des Müllers gewesen wäre, der die Mühle des Vaters in Brand gesetzt hätte; und das einzig und allein, um von der Dorfgemeinschaft Geld zu erhalten, um eine noch größere Mühle bauen zu können. Die Vögel aber wussten nicht, dass dies eine Lüge war, und so flogen sie alsbald los und zwitscherten die scheinbar wahre Nachricht vom Verrat des Müllersohns.

Als die Dorfbewohner das hörten, erzürnten ihre Gemüter. Denn sie ärgerten sich über den Vertrauensbruch, den der Müllersjunge begangen hatte, und den Schaden, den das ganze Dorf nun davontrug. Deshalb schickten sie die Vögel mit bösen Worten zu den Ruinen der Mühle und befahlen ihnen, auf den Jungen des Müllers einzuhacken und ihn zur Rede zu stellen.

Und als dieser keine Antwort gab, da nahmen sie auch noch den weiten Weg auf sich und marschierten allesamt zur Mühle. Doch als sie angekommen waren und vor den verkohlten Überresten der Mühle standen, da fanden sie weder den Müllersjungen noch seinen Vater vor, denn die beiden waren vor Angst in den Wald geflohen. Die Dorfbewohner aber erkannten das nicht und wurden umso lauter. Sie brüllten und schrien und begannen, den beiden Geflüchteten hasserfüllt hinterherzurufen.

Dabei riefen sie aber so laut, dass sogar die alten Bäume am Rande des Waldes aus ihrer Starre erwachten und die Dorfbewohner zu sich herüberwinkten. Und als sich alle Dorfbewohner um die alten Bäume versammelt hatten, da begannen die Bäume mit ihnen zu sprechen. „Was ist der Grund für den Tumult, den ihr hier gebt?“, fragten die Bäume die Dorfbewohner. Und die Dorfbewohner berichteten den Bäumen von alledem, was geschehen war. Die Bäume aber runzelten nur verwundert ihre Rinden und fragten ganz verwirrt: „War es denn nicht in Wahrheit ein Blitz, der vergangene Nacht gleich neben uns so laut in jene Mühle einschlug?“ Da begann die Dorfgemeinschaft still zu werden und sich zu fragen, welcher der Berichte nun zutreffen würde. Und gleich darauf stellten sie einander die Frage, wer überhaupt am Morgen den Vögeln von der Brandstiftung berichtet hatte.

Und weil dies niemand von ihnen zu sagen vermochte, entschlossen sie sich, die Vögel fortan beim Erhalt einer Nachricht auch stets nach deren Absender zu befragen. Gleich danach gingen sie los, alle in den Wald hinein, um nach dem Müllersjungen und seinem alten Vater zu suchen. Bei ihnen wollten sie sich entschuldigen und dann die Mühle gemeinsam aufs Neue errichten.

DIE INSEL AM RANDE DER WELT

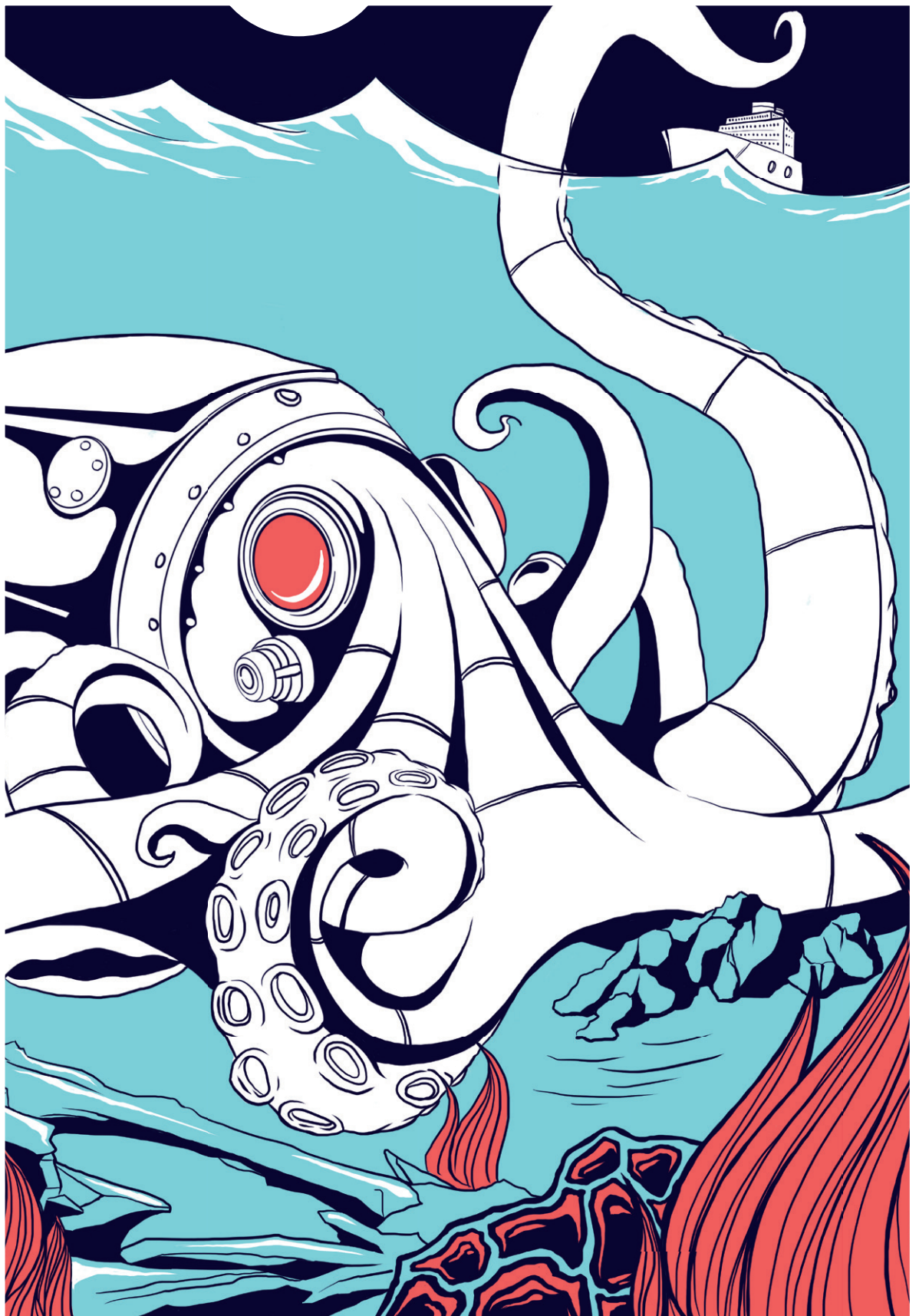
LEJLA SCHNEIDER

Anna Lena Langendörfer,
Lucas Fiola, Florian Flatten

Es war einmal eine Insel am Rande der Welt. Eine Insel, die anders war als der Rest der Welt. Mit ihren farbenfrohen Hütten und dem goldenen Sandstrand hatte sie etwas Magisches an sich, etwas Ursprüngliches. Doch eine Sache war anders: Während die restliche Welt bereits mit Internet ausgestattet worden war, blieb jener Insel bislang der Internetzugang verwehrt. Bis zu dem Tag, an dem aus einer fernen Großstadt ein Digitalisierungsexperte namens Constantin heranreiste, um die Insel mit dem Glück des Internets zu versorgen.

Über das Meer kam er auf der Insel an. Die Menschen waren begeistert von seiner Idee und schnell sprach sich das Vorhaben herum. Nino, ein einfacher Handwerker, der auf der Insel für seine Leidenschaft für Technik bekannt war, bot sofort seine Hilfe an. Stück für Stück bauten die beiden das Netzwerk aus. Der Fortschritt schlug Wellen der Be-





geisterung. Jeder und jede konnte sich nun mitteilen und mit der Welt in Kontakt treten. Die Menschen verspürten pure Freude und konnten nicht fassen, was ihnen bisher verwehrt geblieben war.

Doch damit blieb auch der sonst so belebte Strand plötzlich leer. Die Menschen versteckten sich in ihren kleinen Hütten und entdeckten die neuen Möglichkeiten, die sie hatten. Endlich hatten sie Zugang zu neuem, bislang unbekanntem Wissen und konnten mehr über die ferne Welt erfahren. Auch Nino genoss die neuen Vorzüge sehr und begann, das Internet mit großer Neugier zu erforschen. Nach einigen Tagen reiste der Digitalisierungsexperte Constantin wieder ab und ließ die Inselbewohner glücklich zurück.

Eines Abends in der Dämmerstunde machte Nino seine übliche Runde im Wald, um ein paar Pflanzen und Früchte für den nächsten Tag zu sammeln. Die Luft war anders als sonst, irgendwie bedrückend. Als Nino gerade zurückgehen wollte, ließ er vor Schreck den gesamten Korb mit allen Vorräten fallen. Schockiert beobachtete er, wie dunkle Kreaturen vom Wald in das Dorf schlichen. Eilig rannte er zum Dorf und sah, wie zahlreiche Monster umhergeisterten und einige der Hütten aufsuchten. Auch die Inselbewohner waren voller Furcht und Schrecken. Und auch in den darauffolgenden Nächten wurde die Insel von den Monstern heimgesucht. Sobald ein Mensch aus dem Dorf einem solchen Monster begegnet war, fehlten ihm sämtliche Erinnerungen, und er schien nicht mehr er selbst zu sein. Ninos Großmutter beschrieb das, was geschah, mit den folgenden Worten: „Ein Hauch von Finsternis umhüllt die Menschen nun“.

Auf einen Angriff von außen waren die Inselbewohner vorbereitet gewesen. Doch diese Monster ließen sich nicht mit ihren üblichen Waffen bekämpfen...

»EIN HAUCH
VON FINSTERNIS
UMHÜLLT DIE
MENSCHEN NUN«

So wurden Boten des Dorfes losgeschickt, um herauszufinden, was die Monster wollten und woher sie kamen. Die Boten durchforsteten die ganze Insel, suchten in Höhlen und überquerten die Meere. Doch sie blieben alle erfolglos. Obwohl Nino nicht dafür bestimmt war, die Insel zu verteidigen, machte auch er sich auf die Suche. Er war ja nur ein einfacher Handwerker. Sein stets treues Holzboot war schon etwas in die Jahre gekommen, und dennoch wagte er sich mit ihm hinaus aufs Meer, angetrieben vom Hunger nach Abenteuer und der Sorge um sein Dorf.

Nach einiger Zeit geriet er in ein schweres Unwetter. Riesige Wellen schlugen auf sein Boot ein, und mit einer enormen Wucht schleuderte es ihn aufs offene Meer hinaus. Glücklicherweise rettete ihn ein mächtiges Schiff. Als er sah, wer ihn aus dem Wasser gezogen hatte, erblickte er einen groß gewachsenen Mann mit weißem Bart, dem das Salz des Meeres und die langen Jahre der Erfahrung die Haut gegerbt hatten. Sobald Nino sich erholt hatte, kamen die beiden ins Gespräch. Er erzählte von den Monstern im Dorf und weshalb er so allein auf hoher See gewesen war. Voller Entsetzen blickte der Kapitän ihn an. Doch aus seinen Augen sprach die Weisheit dessen, der schon alle sieben Weltmeere befahren hatte, und so hakte Nino nach. Langsam begann der Kapitän, ihm von einer Stadt unter Wasser und einer riesigen Krake zu erzählen. Immer wieder hatte er von seinem Schiff aus beobachtet, wie Monster aus dem Wasser tauchten und die Riesenkrake ernährten. Doch die Nahrung der Krake bestand nicht aus gewöhnlichen Meerestieren, sondern aus kleinsten Informationseinheiten, sogenannten binären Codes. Nino musste feststellen, dass die Monster die persönlichen Daten der Inselbewohner stahlen, um die Riesenkrake zu nähren. So wurde die Krake immer größer und größer. Auch die fehlenden Erinnerungen konnten die beiden sich mit dem neu eingeführten Internet erklären: Jede Information, die die Inselbewohner hier von sich preisgaben, war lebendige Nahrung für die Krake.

Je mehr Wissen sie über die Menschen hatte, desto mehr hatte sie auch die Kontrolle über sie. Mit ihrer Macht nahm sie Einfluss auf die Meere und die Insel, auf Wegen, wie es sich kein Inselbewohner je hätte vorstellen können. Schon viele Schiffe und Boote seien von der Krake verspeist worden, so hieß es. Einzig und allein das Schiff des Kapitäns war über die Zeit stets verschont geblieben. Denn dieser hatte ein besonderes Schiff aus Maulbeerbaumholz, ein Holz, das die Krake lieber mied. Ein Boot aus einem solchem Holz schenkte nun auch der Kapitän Nino, und mit ihm kehrte er zu den Inselbewohnern zurück, um ihnen von alledem zu erzählen, was er erfahren hatte.

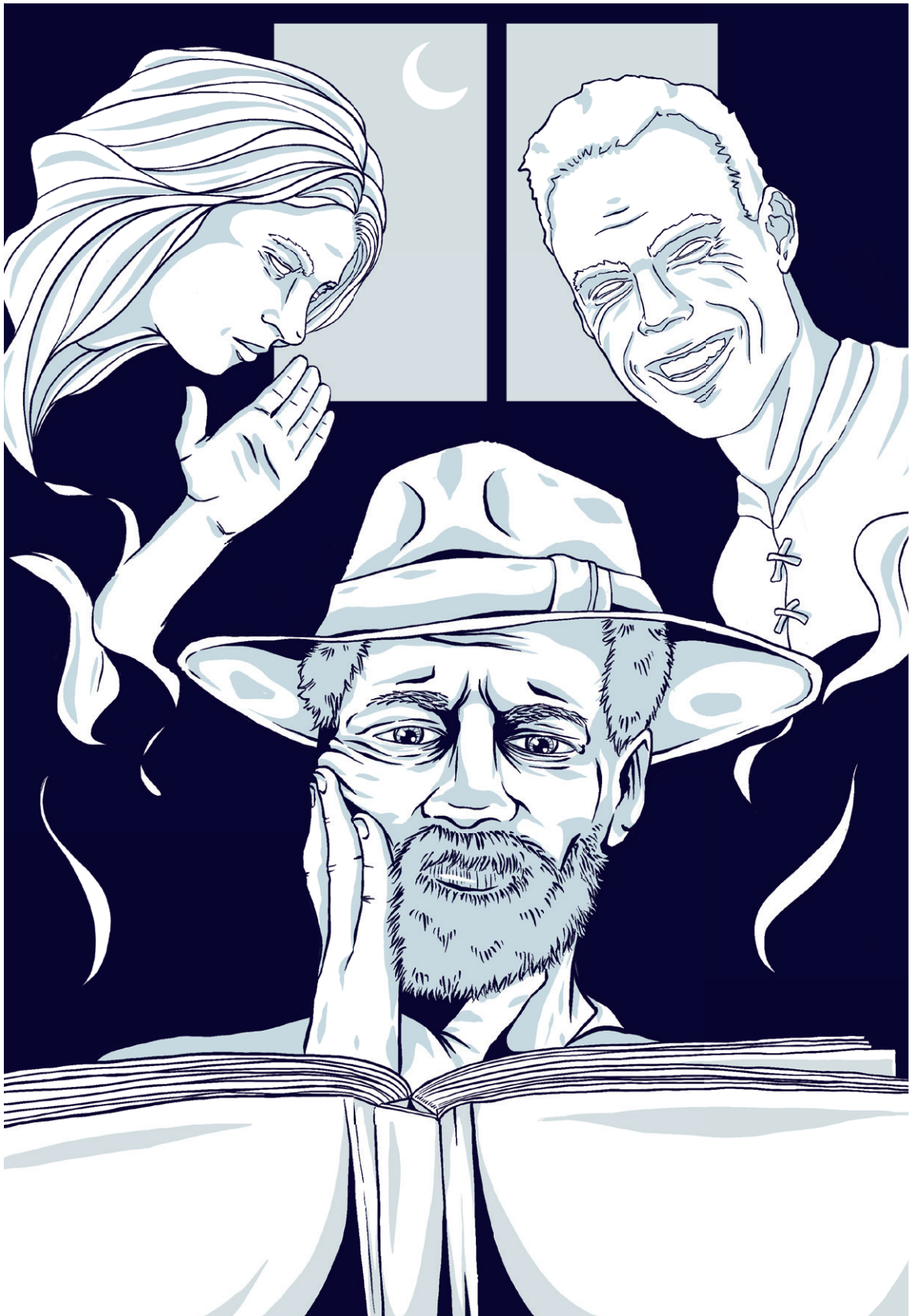
Und als die Dorfbewohner von der Kraft des Maulbeerbaums erfuhren, begannen sie sogleich damit, einen riesigen Zaun aus diesem besonderen Holz um die ganze Insel herum aufzubauen. Und so kam es, dass die Monster mit einem Male deutlich seltener auf der Insel erschienen. Hin und wieder schaffte es ein Monster durch ein kleines Schlupfloch im Zaun auf die Insel, doch das Dorf wusste nun, wie die Löcher wieder zu schließen waren.

Und manchmal, wenn Nino abends am Strand lag und die frische Luft der Dämmerung einatmete, sah er am Horizont ein Schiff vorbeifahren und blickte auf sein Abenteuer zurück. Er war froh, dass die Inselbewohner nun ohne Angst und Sorge das Internet genießen konnten.

DAS BUCH DER GESICHTER

PETRA GRIMM

Hans lebte mit seiner Frau Hilde zufrieden in einem Dorf. Sie besaßen nicht viel, aber der Lohn als Handwerker reichte, um jeden Tag satt zu werden und das Nötigste für ihr Leben zu haben. Eines Tages traf er seinen Nachbarn am Zaun, der gleich zu ihm rief: „Hans, hast du schon vom Buch der Gesichter gehört? Das hat uns ein Fremder aus einer fernen Stadt geschenkt! Du bist einer der wenigen, die noch kein Exemplar besitzen.“ „Kein Wort habe ich davon gehört“, antwortete Hans und fragte neugierig: „Ei, was ist das Buch der Gesichter und wo finde ich den Fremden?“ „Geh zum Marktplatz, dort findest du ihn.“ Hans lief eilends dorthin und traf tatsächlich auf den Fremden, der von vielen Dorfbewohnern umringt wurde, die ihm begeistert zujubelten. Hans dachte, „wenn alle so begeistert von dem Buch sind, will ich auch ein Exemplar haben!“ Als der Fremde ihn sah, sprach er ihn sogleich an: „Wie heißt Du? Willst Du auch von mir ein Buch der Gesichter?“ Hans überlegte nicht lang



und sprach: „Sicherlich, ich wäre euch gar dankbar. Hans werd' ich genannt.“ „Nun, dann nimm es und zeichne Dein Gesicht hinein!“ Hans ging mit vergnügtem Herzen nach Hause zu seiner Frau. Zuhause zeigte er Hilde mit leuchtenden Augen das Buch der Gesichter, doch sie meinte nur: „Was soll das? Niemand verschenkt ohne Grund etwas an andere!“ Hans ließ sich von ihr seine Freude nicht verdrießen und begann eifrig, sein Gesicht ins Buch zu zeichnen. Sieben Tage später kam der Fremde wieder ins Dorf. Er sprach zu den Dorfbewohnern: „Schreibt ins Buch der Gesichter nun auch eure Gedanken und was ihr jeden Tag so macht, dann bekommt ihr ein weiteres Geschenk.“ Hans begann sofort, wie geheißen, seine Gedanken aufzuschreiben. Wundersamerweise konnte er jetzt auch in seinem Exemplar lesen, was die anderen so alles hineingeschrieben hatten. „Aber die schreiben ja alle viel interessantere Gedanken auf als ich!“, rief er betrübt und versuchte, nun noch origineller zu sein. Den anderen Dorfbewohnern ging es auch nicht anders, auch sie waren nicht froh, als sie die Notizen der anderen lasen. Doch nach sieben Tagen brachte der Fremde die Geschenke und jeder erhielt etwas, das ihn herzensfroh machte. Hans bekam ein Säckchen mit bunten Glasperlen, die wunderschön leuchteten. Als er sie freudestrahlend seiner Frau zeigte, entgegnete diese jedoch ungehalten: „Mein Gott, wozu brauchen wir Glasperlen? Die kann man nicht essen und auch sonst für nichts gebrauchen.“ Hans ließ sich von ihr nicht beirren und verbrachte nun immer mehr Zeit mit seinem Buch der Gesichter, so dass er kaum mehr Zeit für Hilde hatte. Als der Fremde zum dritten Mal ins Dorf kam, brachte er wieder für jeden ein Geschenk mit und sprach: „Das war nun das letzte Mal, dass ich zu euch gekommen bin. Möge euch euer Geschenk viel Glück bringen!“ Hans bekam nun ein kleines Hutzelmännchen überreicht. Das sprach ihn plötzlich an: „Hans, du bist ein gar feiner Kerl! Lass uns Freunde für immer sein! Gib mir bitte deine Glasperlen, die gefallen mir doch so sehr.“ Hans überlegte nicht lang: „Was für ein tolles Geschenk, ein Freund!“ und gab ihm die Glasperlen mit Freuden gern.

Am nächsten Tag wandte sich das Hutzelmännchen wieder an ihn: „Siehst du deinen Nachbarn? Der hat aber gar schöne neue Stiefel. Müsstest Du nicht auch so schöne haben oder gar noch bessere? Schau deine alten Stiefel an, die taugen doch nichts mehr! Ich gebe dir eine blaue Glasperle zurück und du gibst mir einen Taler, dann besorg ich dir die schönsten im ganzen Land!“ Hans dachte, „mein neuer Freund hat recht. Die sehen schrecklich aus und was der Nachbar sich leisten kann, das kann ich gar sicherlich auch“, und gab dem Hutzelmännchen einen Taler. Es verging kaum Zeit, da brachte es ihm wunderschöne Stiefel nach Hause. Doch Hans' Freude darüber dauerte nicht lang. Denn tags drauf fragte ihn der Nachbar: „Hast du schon meine neue Uhr gesehen? Jede Stunde ertönt eine kleine Melodie, wie zauberhaft.“ Nun wollte auch er eine solche Uhr und fragte das Hutzelmännchen: „Kannst du mir helfen und auch geschwind so eine Uhr besorgen?“ „Nichts einfacher als das. Gib mir einen Taler und ich gebe dir eine Glasperle. Dann hast du sie alsbald.“ Als seine Frau die Stiefel und die Uhr sah, fuhr sie ihn an: „Bist du des Wahnsinns? Wir haben doch gar kein Geld für diesen Tand.“ Aber Hans ließ sich nicht beirren: „Was geht's dich an! Lass mich in Ruh und kümmere dich um deine Sachen.“ Doch auch seine Freude über die neue Uhr währte nicht lange. Hans wünschte sich immer wieder etwas Neues, sodass sein Erspartes fast aufgebraucht war. In ihrer Not beschloss Hilde, ihre Mutter im nächsten Dorf aufzusuchen und ihren Rat zu erbitten. So machte sie sich auf den Weg. Nach einem Tag erreichte sie das Dorf, aber schon von weitem ahnte sie, dass auch hier die Dorfbewohner das Buch der Gesichter geschenkt bekommen hatten. Als sie schließlich ihrer Mutter begegnete, begrüßte diese sie mit den Worten: „Kind, wie schön, dich zu sehen! Kennst Du schon das Buch der Gesichter?“ Völlig niedergeschlagen dachte sie: „Ich weiß mir keinen Rat mehr. Was kann ich jetzt noch tun?“ und rann-

»KENNST DU
SCHON DAS
BUCH DER
GESICHTER?«



te voll Kummer aus dem Dorf. Als sie sich am Wegesrand ausruhte und vor Erschöpfung einschlief, hörte sie einen kleinen Fink im Traum, der ein Lied trällerte: „Geh zu alten Auguste, geh zur alten Auguste! Frag sie nach dem Kraut, das die Augen öffnet! Das die Augen öffnet! Im Wald, im Wald!“ Nachdem sie einige Zeit später erwachte und sich an den Traum erinnerte, beschloss sie, sich auf die Suche nach der alten Auguste zu machen. Nach Stunden des Herumirrens stand mit einem Mal eine alte Frau vor ihr auf dem Weg. „Kann ich dir helfen? Du siehst gar fürchterlich erschöpft aus.“ „Ich brauche das Kraut, das die Augen öffnet. Seit mein Mann das Buch der Gesichter hat, vergleicht er sich nur noch mit den Anderen und ist nicht mehr er selbst. Er verschwendet unser Erspartes und macht uns zutiefst unglücklich!“ Auguste tat Hilde leid und sprach: „Bleib heut' Nacht bei mir. Morgen habe ich für dich das Kraut besorgt.“ Am nächsten Morgen erwachte Hilde wie aus tiefem Schlaf und war doch zugleichmunterer und hoffnungsvoller als je zuvor. Auguste verabschiedete sie mit den Worten: „Veranstalte für alle ein Fest und mische ins Essen dieses Kraut.“ Der Weg zurück ins Dorf war für Hilde ohne Beschwerneis. Kaum angekommen, überredete sie alle Dorfbewohner, ein Fest zu veranstalten. Hans war seelenfroh, als seine Frau wieder zu ihm nach Hause kam. Aber erst am nächsten Morgen geschah etwas Seltsames mit ihm. Er schlug die Augen auf und fühlte sich wieder wie der *alte* Hans. Nachdem sein Blick auf das Buch der Gesichter fiel, klappte er es einfach zu und legte es weg. Plötzlich schienen auch seine Gedanken wie ausgetauscht. Ihn kümmerte nicht mehr, was andere besaßen oder scheinbar waren. Er war zufrieden mit sich selbst. Als er Hilde, die bereits früh aufgestanden war, im Garten fand, fragte er sie herzensfroh: „Wohlan, sollen wir das Kraut, das die Augen öffnet, auch ins nächste Dorf bringen?“

DER RAID GEGEN DIE EINSAMKEIT

MICHEL HOHENDANNER

Als ich ankam, war Julia schon da. Etwas gelangweilt ging sie kleine Runden um die Wegkreuzung, die zu unserem üblichen Treffpunkt geworden war. „Simon, hey, du bist zu früh“, warf sie mir mit unüberhörbarer Belustigung in der Stimme entgegen. „Konntest es wohl mal wieder nicht erwarten?“ – „Sagt die, die hier schon Löcher in den Boden gelaufen ist“, gab ich grinsend zurück und spürte, wie sich meine Laune hob. Bis gerade eben hatte ich noch gute Lust gehabt, einfach abzuhauen. Einfach weg. Weg von zu Hause, weg von dieser armseligen Kleinstadt Mitten im Nirgendwo und vor allem weg von dieser Provinzschule und all meinen idiotischen Mitschülern.

„Aber du hast schon recht, ich hätte heute am liebsten blau gemacht und mich gleich mit dir und den anderen getroffen. Schule wird einfach überbewertet.“ Mit gespielter Enttäuschung entgegnete mir Julia: „Du gehst mal schön in die



Schule, mein Kind!“, während sie dazu übergang, ihre Kreise um mich statt um die Wegkreuzung zu laufen. „Ne, aber jetzt mal im Ernst: Ich weiß, dass das nerven kann, aber glaub mir, ein Schulabschluss macht schon Sinn. Oder was ist dein Plan? Von unseren kleinen Abenteuern hier kannst du nicht leben.“ – „Wenn man’s professionell aufzieht, steckt da doch richtig Geld drin“, gab ich entnervt zurück. „Wo bleiben eigentlich die anderen? Dein Im-Kreis-Gelaufe macht mich schon ganz nervös!“

Julia blieb wieder stehen. „Ich schreib denen mal, dass wir schon mal vorgehen. Ich hör doch gleich, dass du mal wieder etwas Redebedarf mitbringst. Also erzähl schon, ist ja noch ein gutes Stück Weg, und die anderen holen uns dann schon ein.“ – „Ach Jule ...“, setzte ich etwas entwaffnet an. – „Jaja, ich bin die Beste. Du weißt doch, dass du mir alles sagen kannst. Außerdem brauche ich dich ja gleich bei voller Konzentration, sonst wird’s für uns alle gefährlich.“

Wir setzten uns also in Bewegung. „Naja, eigentlich ist es nichts...“, begann ich. „Naja, irgendwie belastet es mich schon...“ – „Wegen der Schule?“, fragte Julia und traf damit mal wieder genau in Schwarze. „Naja, ja. Und alles eigentlich.“ Während der Weg begann, sich wie eine Schlange eine ausgedehnte Anhöhe empor zu winden, schüttete ich ihr mein Herz aus. Ich erzählte von den Pausen, die ich immer allein verbrachte. Zuerst war ich meist im Schulhof auf und ab gegangen, in der Hoffnung, jemand würde mich vielleicht zu sich oder zu einer der großen Gruppen, die sich dort immer bildeten, winken. Aber seitdem einige davon dazu übergegangen waren, mit dem Finger auf mich zu zeigen, mich mit dem Handy zu filmen und auszulachen, wenn sie mich alleine meine Kreise ziehen sahen, versteckte ich mich lieber und versuchte, so unsichtbar wie möglich zu sein. In diesen Momenten wünschte ich mir so sehr, Julia und die Anderen wären da, aber dann waren sie weit weg und auch ich war ein anderer. Ich fühlte mich dann so klein und ängstlich, dass ich einfach nur noch weg wollte. Ich

wollte hier her, zu Julia und den Anderen, wo ich mich stark und abenteuerlustig fühlte, trotz des düsteren Waldes, der nun wie ein Meer von hausgroßen dunkelgrünen Stacheln vor uns aufragte. Er schien den Weg, auf dem wir gingen, zu verschlucken wie ein gieriges Raubtier seine Beute. Es tat gut, Julia davon zu erzählen, auch, wenn es mir peinlich war. Auch wenn sie die Situation nicht ändern konnte, verstand sie mich und ich spürte, dass mir das Kraft gab.

Wir betraten den Wald. „Gestern hab‘ ich geträumt, ich wäre komplett in der Erde eingegraben, nur mein linker Arm hat noch rausgeschaut. Dann kam der Rektor meiner Schule vorbeispaziert und ist drüber gestolpert. Hat sich kurz entschuldigt und ist dann einfach weitergegangen.“ – „Wow, okay, kaltblütig. Und dann? Wie konntest du das denn überhaupt sehen mit der Birne unter der Erde?“ – „Weiß nicht, Traumlogik halt. Bisschen unwirklich, aber trotzdem irgendwie real, so wie hier.“ Ich deutete auf den weiteren Verlauf unseres Weges. Der bemooste Pfad war immer schmaler geworden und so dicht bewachsen, dass wir mittlerweile hintereinander gehen mussten. Ich ging voraus. „Ich würde dich auf jeden Fall ausgraben, schleus‘ mich doch das nächste Mal einfach ein in deine Traumlogik.“ – „Danke, Jule, was würde ich nur ohne dich machen.“

Plötzlich lichtete sich das Pflanzendickicht und ich trat auf eine weite Lichtung, an deren Ende ein riesiges altes Gemäuer aufragte. Die von Moos und Kletterpflanzen überwucherten Mauern der Burg wirkten trotz ihres augenscheinlichen Alters auf unwirkliche Weise standhaft, fast wie organisch gewachsen. Das gesamte Gebäude strahlte eine

lauernde Boshaftigkeit aus, die mich unwillkürlich an mein Schulgebäude denken ließ. „Ich glaube, wir sind da“, stellte ich mit leichter Anspannung in der Stimme fest. „Wir sollten uns wohl langsam mal bereit machen.“ Julia gab keine

»WIR SOLLTEN
UNS WOHL LANG-
SAM MAL BEREIT
MACHEN«

Antwort. „Jule?“ Ich drehte mich um und spähte auf den überwucherten Pfad zurück. Julia war verschwunden. Als ich mich wieder der Lichtung zuwandte, traten plötzlich drei Gestalten aus dem Dickicht unmittelbar zu meiner Rechten. Zwei der Gestalten waren riesig, sie überragten mich um mindestens zwei Köpfe, während der Dritte im Bunde es vielleicht gerade einmal auf die Hälfte ihrer Körpergröße brachte und bis zur Hüfte vom wabernden Bodennebel der Lichtung bedeckt wurde.

„Na, ganz alleine hier?“, fragte einer der Hühnen spöttisch. „Da seid ihr ja endlich, Julia und ich wollten schon ohne euch loslegen“, gab ich lachend zurück. „Julia war eben noch da, vielleicht spinnt ihre Internetverbindung wieder rum.“ Wie aufs Stichwort tauchte sie wieder aus dem Nichts zu meiner Linken auf. „Hi, Leute! Sorry, meine Verbindung war kurz weg. Ich musste mich kurz neu ins Spiel einloggen.“ – „Du solltest echt mal den Internet-Anbieter wechseln. Wenn du mitten im Boss-Kampf aus dem Spiel fliegst, schauen wir schön blöd aus.“, gab Nuri, in Gestalt eines stämmigen Zwerges, mit gespielter Ernsthaftigkeit zu bedenken. „Jaja, schon klar!“, gab Julia lachend zurück. „Legen wir endlich los, sind alle bereit?“, fragte ich in die Runde. Die Gemeinschaft zückte ihre virtuelle Ausrüstung und machte sich auf, gemeinsam das alte Gemäuer zu erkunden, nach verschollenen Schätzen zu suchen und damit ihren Raid zu starten. „Für die Gilde!“, riefen die Anderen und ich in unsere Headsets und setzten unsere Avatare in Bewegung. Meine Sorgen ließ ich zurück, auch wenn ich wusste, sie würden am Waldrand schon auf mich warten.

...

„Für die Gilde!“, schallt es aus Simons Zimmer. Vor der geschlossenen Tür steht sein Vater. Er fühlt sich hilflos. „Ich verstehe es nicht“, denkt er. „Jede freie Minute verbringt Simon vor seinem Computer. Nie trifft er Freunde. Ich habe Angst, dass er einsam ist.“



Unsicher, ob er klopfen soll, hebt und senkt er seinen Arm. „Flieht er in diese Spielwelten? Wovor? Es kann doch nicht gut sein, immer nur allein vor dem Computer zu sitzen. Man braucht doch Freunde, gerade als Teenager. Zusammen die Welt entdecken, sich austauschen, füreinander da sein.“ – Oft hat er schon überlegt, ob er es seinem Sohn einfach verbieten soll. Als er gerade klopfen will, dringt etwas aus Simons Zimmer, das sein Vater manchmal schon verloren glaubte: sein Lachen.

DIE REISE-APP

SUSANNE KUHNERT

Es war einmal ein freundlicher Mann, der war sehr hilfsbereit und stets liebenswürdig zu seinen Mitmenschen. Er war fleißig und ging Tag ein, Tag aus in sein Büro und verrichtete pflichtbewusst seine Arbeit. Jeden Sommer freute er sich auf seinen wohlverdienten Urlaub, in dem er ans Meer reiste. Eines Tages entdeckte er ein schönes Dorf am Meer und war sofort von dessen Schönheit verzaubert. Er beschloss, fortan jedes Jahr hierher zu kommen.

Er schlenderte durch die Straßen und kam an einem schönen Haus mit prächtigem Blumenschmuck vorbei. Die freundliche Wirtin stand davor und begrüßte den Mann. Sie lud ihn ein, ihr zu Gast zu sein. Der Mann war ganz angetan, aber als er im Begriff war, einzutreten, da brummte sein Smartphone. Ein Blick auf das Display verriet ihm, dort drüben ist es billiger. So dankte er der Wirtin für die freundliche Einladung, die er leider ablehnen müsse, und



ging zu der Unterkunft, zu der ihn die Reise-App leitete. Als er im nächsten Jahr in das schöne Dorf am Meer kam, war das Haus mit dem prächtigen Blumenschmuck nicht mehr da. Er flanierte durch die Gassen des Ortes und sah eine freundliche Händlerin, die hatte köstliches Obst und wundersame Leckereien in ihren Auslagen. Sie lud ihn ein, etwas zu probieren, und es schmeckte himmlisch. Da fragte ihn die Händlerin: „Darf es ein bisschen was davon für Sie sein?“ Als der Mann im Begriff war, dies zu bejahen, da brummte sein Smartphone und meldete ihm, dort drüben ist es billiger. Er dankte der netten Verkäuferin, lehnte ihr Angebot ab und ging dort hinüber, um sein Essen zu kaufen, ganz so, wie ihn die Reise-App leitete.

Im nächsten Jahr spazierte er wieder durch den Ort und ihm fielen die köstlichen Leckereien, die er einst probiert hatte, wieder ein, und er ging auf den Markt. Doch die Händlerin gab es nicht mehr. Er ging weiter und kam am Hafen vorbei, dort saß ein Fischer in seinem Boot und knüpfte ein Netz. Interessiert schaute er diesem bei der Arbeit zu und erkundigte sich bei ihm nach dem Meer und den Fischen. Der Fischer war sehr freundlich und erklärte ihm viele Dinge, dann lud er den Mann ein, ihn morgen mit aufs Meer zu nehmen. Erfreut wollte der Mann einwilligen, da brummte wieder das Smartphone in seiner Tasche, das ihm verriet, dort drüben ist es billiger. Der Mann dankte dem freundlichen Fischer, lehnte das Angebot ab und ging dort hinüber, um einen Ausflug zu buchen, ganz so, wie ihn die Reise-App leitete.

Im nächsten Jahr reiste der Mann voller Vorfreude wieder an den schönen Ort am Meer. Als er aber ankam, da sah der Ort ganz anders aus und es gab keine schöne Pension mit Blumen, keine selbstgemachten Spezereien und auch keinen freundlichen Fischer mehr. Das betrückte den Mann sehr, schließlich kam er genau deswegen hier-

»HIER GIBT
ES DAS NICHT
MEHR ... «

her. Enttäuscht holte er sein Smartphone aus der Tasche und stellte diesem die Frage: „Wo finde ich das wieder?“ Die Reise-App verriet ihm: „Hier gibt es das nicht mehr, aber dort drüben wirst Du es finden.“ Also reiste der Mann weiter, um fortan dort drüben seinen Urlaub zu verbringen.

Dort angekommen, blickte er sich um und er war erfreut, wieder einen so schönen Ort zu sehen. Er schlenderte durch die Straßen und kam an ein malerisches Haus mit prächtigen Blumen. Eine freundliche Wirtin stand davor, die lud ihn ein, ihr Gast zu sein. Er beglückte sich innerlich zu diesem Angebot, welches er dieses Mal bestimmt nicht verpassen wollte, doch als er im Begriff war zu antworten, da brummte sein Smartphone und verriet ihm: „Dort drüben ist es billiger.“ Der Mann überlegte kurz und zauderte, packte aber schließlich seinen Koffer, um nach drüben zu gehen, dorthin, wo es billiger war.

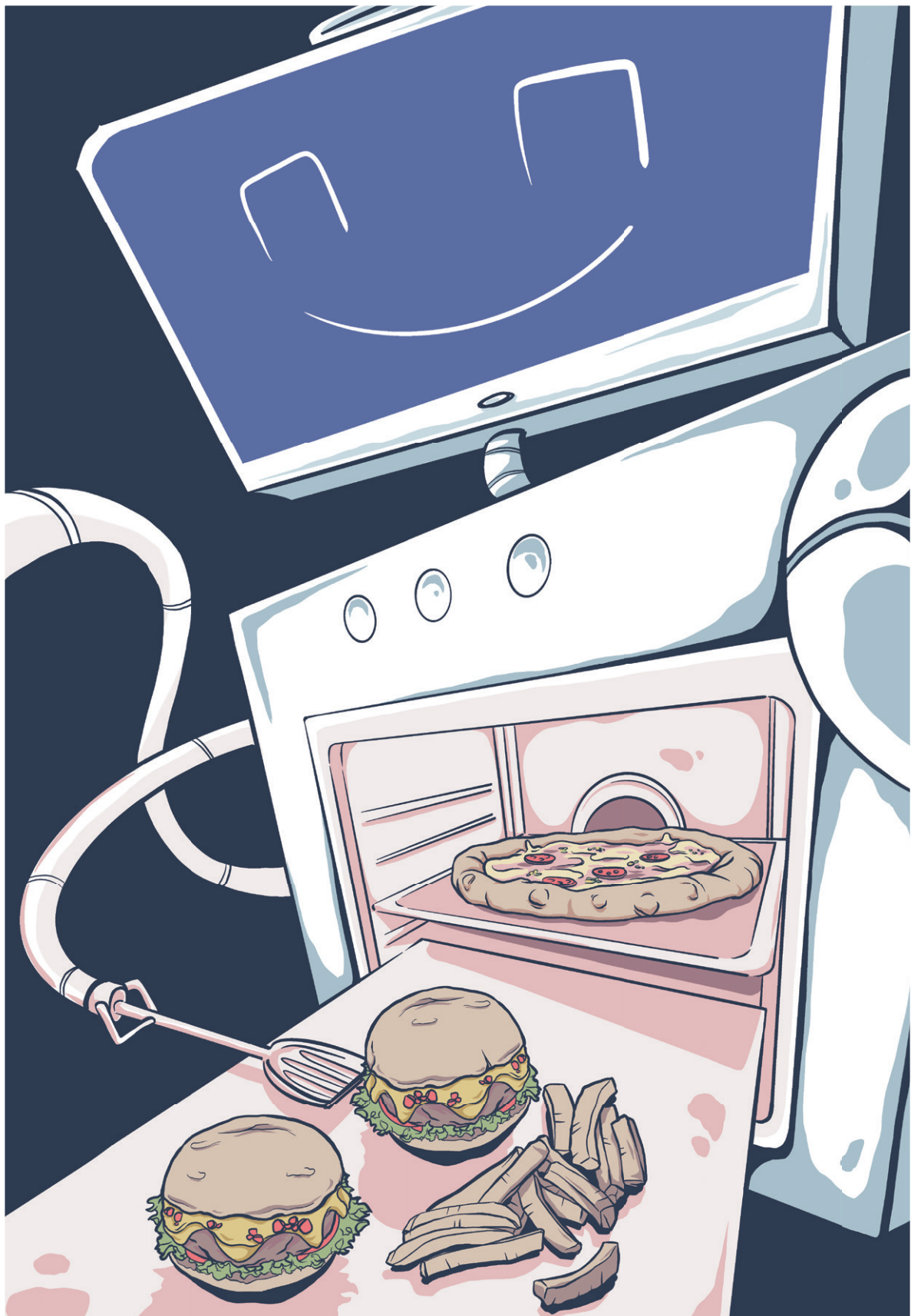
Im nächsten Jahr zog es ihn wieder zu dem schönen Ort am Meer, doch den gab es auch nicht mehr. Also nahm er sein Smartphone zur Hand und stellte die Frage: „Wo finde ich das wieder?“ Da antwortete ihm das Smartphone: „Das gibt es nirgendwo mehr, schließlich war es zu teuer!“

DER DREI ROSINEN

SUSANNE KUHNERT

Es war einmal ein kleines Mädchen, das wuchs in einem Land voller dicker und runder Menschen auf. Diese Menschen fanden alles schön, was dick, prall und groß war. Sie aßen für ihr Leben gerne Kuchen und Pommes Frites, Cheeseburger und Schokolade. Weil diese Menschen lieber aßen anstatt zu kochen, waren sie sehr erfinderisch. Sie erfanden jede Menge Roboter, die ihnen all ihre Arbeit abnehmen konnten. Vor allem die vollkommen automatisierte Zubereitung des Essens wurde bis ins kleinste Detail perfektioniert, so dass jeder Wunsch der Menschen augenblicklich erfüllt werden konnte. Dank dieser Hilfsmittel hatten die Menschen ausschließlich Zeit für die wichtigen Dinge im Leben und die waren für sie das Essen und das Genießen.

Das kleine Mädchen war leider in der Tat sehr klein und vor allem auch sehr dünn. Das machte ihrer Mutter schreckliche



Sorgen, weil das kleine Mädchen dadurch so anders war. Andere Kinder in ihrem Alter zeigten stolz ihre Rundungen und die prallen Bäckchen glänzten wie kandierte Bratäpfel in der Sonne, während ihre Tochter hingegen so dünn wie eine einzelne Spaghetti ohne Soße war. Die Mutter schämte sich ein wenig für ihr Kind und sie befürchtete, dass die anderen Leute hinter ihrem Rücken über sie reden würden. Was sollte man auch schon über eine Mutter von einem so dünnen Kind sagen? Ließ diese Mutter etwa das Kind vor dem offenen Kühlschrank verhungern, weil sie sich nicht den neuesten Küchenroboter leisten konnte?

Doch nicht nur die Mutter litt. Die Kinder in der Schule lachten über das kleine Mädchen und hänselten sie. Nie wurde sie bei ihrem Namen, sondern stattdessen von allen nur die Diätportion genannt. Das tat dem kleinen Mädchen sehr weh. Und so kam es, dass es häufig sehr traurig war und dann hatte sie noch weniger Lust, die vielen Gerichte zu essen, die ihre Mutter vor ihr auf den Tisch stellte. Das kleine Mädchen träumte lieber vor sich hin und stellte sich in ihrer Fantasie Abenteuer in einem fernen Land vor. Darüber vergaß sie die meiste Zeit das Essen und so blieb sie dünn und klein.

Die Mutter lebte jedoch lieber in der Realität und die bestand aus einer Welt voller erfinderischer Menschen und voll unbegrenzter Möglichkeiten. Die Menschen brauchten hier beispielsweise nur noch sehr selten zu einem Arzt zu gehen. Wenn sie ein Problem hatten, dann konsultierten sie in erster Linie die Informatikerin ihres Vertrauens. Die Informatikerinnen waren die Herrscherinnen über die Alltagsroboter und über die Smart-Home-Computer. Jedes kleinere und auch fast jedes größere Problem ließ sich mit Hilfe der Technik erkennen und beheben, denn die Wurzel jedes Problems, das hatten die Menschen längst erkannt, lag im Informationsmanagement. Sobald man über die richtigen Informationen verfügte, hatte man das entscheidende Wissen, und mit dem Wissen konnte man auch alles beherr-

schen und kontrollieren – oder zur Not eine Technik erfinden, die das Problem lösen konnte. Alle Wünsche wurden so umgehend zur baldigen Erfüllung in Auftrag gegeben.

Die Mutter ging also eines Tages mit dem kleinen Mädchen zur Informatikerin ihres Vertrauens und schilderte ihren Wunsch: „Ich möchte, dass aus meiner Tochter auch ein pralles, rundes Mädchen wird, mit leuchtenden Apfelbäckchen, die in der Sonne glänzen!“ Die Informatikerin vermaß das kleine Mädchen mithilfe von unzähligen Sensoren und scannte alle Körperdaten in einen riesigen Computer. Dieser errechnete in Sekunden das Problem und auch die passende Lösung und im Handumdrehen wurde ein neuer Küchenroboter in Auftrag gegeben. Der Roboter war nun zuständig für die Mission. Bereits am nächsten Tag kam eine Drohne geflogen und brachte die vielversprechende neue Anschaffung.

Das kleine Mädchen hatte nun einen neuen Kameraden. Dieser bestand aus einem sehr großen Bildschirm, aus mehreren großen Greifarmen und einem riesigen Ofen, in dem alle Speisen zubereitet wurden. Direkt an den Roboter konnte ein bequemer Sessel angeschlossen werden. Nun musste das kleine Mädchen nur noch Platz nehmen und das Programm wurde gestartet. Das System war sehr einfach konzipiert, denn in der Einfachheit liegt die Schönheit. Das Mädchen durfte nur auf den Bildschirm schauen, hier wurden ihr ununterbrochen Bilder von glücklichen dicken Menschen beim Essen gezeigt. Dadurch wurde die Motivation gesteigert, sich den Vorbildern anzupassen. Gleichzeitig kümmerte sich der Roboter um die Zubereitung des Essens und servierte die passenden Mahlzeiten. Das Mädchen musste solange essen, bis die für den jeweiligen Tag errechnete optimale Kalorienzufuhr erreicht war.

»ICH MÖCHTE,
DASS AUS MEINER
TOCHTER AUCH EIN
PRALLES, RUNDES
MÄDCHEN WIRD«

Bereits nach kurzer Zeit zeigten sich die ersten Erfolge und das kleine Mädchen wuchs. Es wuchs jeden Tag ein Stückchen mehr in die Breite und die Mutter war sehr zufrieden. Der Magen des kleinen Mädchens war jedoch dem vielen Essen nicht gewachsen und so verkrampfte sich ihr Magen und dem Mädchen wurde häufig schlecht und ständig hatte es nun Bauchschmerzen. Der Computer aber errechnete immer weitere Kalorien, die für das Ziel notwendig waren, und die Mutter war überzeugt, dass man auch Schmerzen aushalten müsse, um Erfolg zu haben. Und so aß das Mädchen brav immer weiter. Und jede Portion schluckte sie herunter und sie versuchte, die Schmerzen zu vergessen, doch schließlich rannen ihr dicke Tränen über ihre runden Wangen und tropften in ihr Essen hinein. Und die Tränen versiegt nicht und sie liefen und liefen über ihr Gesicht und plötzlich schmeckte alles Essen nur noch salzig, denn das Salz ihrer Tränen überdeckte jeden anderen Geschmack.

Die Mutter jedoch war stolz und zufrieden und zur Krönung des Erfolges meldete die Frau ihre Tochter bei einem Schönheitswettbewerb an und prompt gewann das Mädchen den ersten Preis und alle waren begeistert von ihrer Leibesfülle. Bei der Siegerehrung wurde ihr schließlich ein großer, bunter Blumenkranz um den Hals gehängt mit exotischen Blüten, die aus einem fernen Land kamen und so groß wie Apfelsinen waren. Zur Feier des Tages bekam das Mädchen daheim eine besonders große Portion zum Abendessen und schon nach den ersten Bissen begannen ihr wieder die Tränen über das Gesicht zu laufen, doch diesmal tropften sie in den großen Blütenkranz, der noch immer um ihren Hals hing. Und mit einem Mal geschah es, dass ein winzig leiser Schrei aus dem Blütenkranz zu vernehmen war und plötzlich tauchte eine kleine Blütenelfe aus dem Kranz hervor und schüttelte sich und rief: „He da! Du hast mich und mein Zuhause ja ganz nass gemacht!“ Das Mädchen blickte erstaut auf die kleine Kreatur, denn

»ES SCHMECKT
IMMER ALLES
GLEICH «

so ein Wesen hatte sie noch nie zuvor gesehen und deshalb war sie sprachlos und sagte kein Wort. Die Elfe betrachtete das Mädchen ebenso neugierig und schließlich fragte sie: „Warum weinst du?“

„Aber ich weine doch gar nicht“, antwortete ihr das Mädchen. Die Elfe sagte nun nichts mehr und sah dem Mädchen eine Weile lang schweigend zu, wie es sich einen Löffel nach dem anderen in den Mund schob, mechanisch kaute und dabei gebannt auf den flimmernden Bildschirm starrte. Die Anwesenheit der kleinen Elfe hatte das Mädchen offensichtlich sofort wieder vergessen. Nach kurzer Dauer meldete sich diese aber wieder zu Wort und frug das Mädchen: „Was isst du da?“ Erstaunt blickte das Mädchen auf, denn erst jetzt erinnerte sie sich wieder an das seltsame kleine Wesen. Sie schaute in ihre Schüssel, überlegte und sagte schließlich: „Ich weiß es nicht, aber ich kann den Computer fragen, wenn du es wissen willst.“ Die Elfe antwortete darauf jedoch nicht und stellte dem Mädchen stattdessen eine weitere Frage: „Schmeckt dir denn dein Essen?“ Das Mädchen überlegte erneut: „Ich weiß es nicht. Es schmeckt immer alles gleich. Es schmeckt nach Salz.“ „Natürlich schmeckt es nach Salz, deine vielen Tränen versalzen ja das Essen!“ entgegnete die Elfe. Nachdenklich sagte das Mädchen: „Ach, ich wusste gar nicht, dass ich weine.“ „Was weißt du überhaupt?“ rief die Elfe da empört aus. Im gleichen Moment tat ihr dieser Ausbruch jedoch schon wieder schrecklich leid, aber das Mädchen bekümmerte die Wut der Elfe überhaupt nicht, für sie war das alles normal, und so antwortete sie einfach wahrheitsgemäß: „Ich weiß nicht viel, aber das übernimmt ja auch der Computer für mich. Der weiß alles!“ Erneut flammte eine Woge der Entrüstung in der kleinen Elfe auf und halb verwundert, halb entrüstet stieß sie hervor: „Interessiert dich denn gar nichts von der Welt um dich herum?“ Sehr leise murmelte daraufhin das kleine Mädchen: „Ich denke, früher einmal, da hat es mich interessiert, aber jetzt habe ich eine Aufgabe und die muss ich erfüllen. Und diese Aufgabe besteht darin,

zu essen.“ „Warum?“ fragte die Elfe ungläubig. „Weil ich dick werden muss, damit meine Mama mit mir zufrieden ist und damit die anderen Menschen mich mögen“ war die schlichte Antwort des Mädchens.

Jetzt wurde die kleine Elfe ganz still, denn sie erkannte, dass hier ein sehr schwieriger Fall von Selbstvergessenheit vorlag. Selbstvergessenheit ist das andere Extrem von Selbstversessenheit und beides ist sehr schlimm! Es nimmt den Menschen die Möglichkeit, sich mit der Welt um Sie herum zu verbinden, und sie verkümmern schließlich, weil ihr Bewusstsein ganz verzerrt wird. Irgendwann kann dann entweder gar nichts mehr richtig wahrgenommen werden, oder nur noch das eigene Ich, und dann sind die Menschen Gefangene ihrer Selbst. Die Elfe wusste, sie musste hier dringend handeln und ihre Zauberkraft einsetzen, um dem Mädchen zu helfen.

Sie flatterte also mit ihren winzigen Flügeln und flog so hoch, dass sie dem Mädchen tief in die Augen sehen konnte, und sie sprach zu ihr: „Ich werde dir nun ein Geschenk machen. Es sind drei kleine Rosinen. Es sind jedoch nicht nur irgendwelche Rosinen, sondern magische. Du musst sie einzeln in deinen Mund legen und so lange wie möglich dort behalten. Erst wenn du ihren wahren Geschmack erkennst, wird sich ihre Zauberkraft entfalten, und das wird dich befreien. Bist du dazu bereit?“ Das Mädchen nickte zögerlich und öffnete ihre Hand. Die kleine Elfe schwebte auf ihre Handfläche und klatschte in ihre zierlichen Hände und auf einmal lagen drei kleine Rosinen in der Hand des Mädchens.

Zögerlich schob sich das Mädchen unter dem strengen Blick der kleinen Elfe die erste Rosine in den Mund und wartete ab, was passieren würde. Während sie wartete und mit der Rosine in ihrem Mund spielte, da geschah es plötzlich, dass sich der salzige Geschmack in ihrem Mund aufzulösen begann. Auf einmal spürte sie, wie sich eine



unwiderstehliche Süße in ihrem Mund ausbreitete und so verwandelte sich das Salzige in die Süße des Lebens. Das Mädchen wollte die Rosine gar nicht mehr herunterschlucken, denn so einen herrlichen Geschmack hatte sie schon seit sehr langer Zeit nicht mehr gespürt. Sie behielt die Rosine lange in ihrem Mund, bis sich diese schon fast auflösen begann, bevor sie sie endlich herunterschluckte und sogleich neugierig die zweite Rosine ergriff. Nach einiger Zeit passierte auch hier die Verwandlung, denn plötzlich konnte das Mädchen die einzigartige Form und Konsistenz der Rosine erkennen, sie spürte Feinheiten, die sie vorher nie bemerkt hatte: die feste Hülle, das weiche Innere, das Trockene und das Saftige. Auf einmal wurde ihr klar, dass es nicht viel braucht, um etwas ganz Besonderes zu entdecken, und dass nicht das Viele zählt, sondern sich in dem Einzelnen das Besondere verbirgt. Schließlich griff sie zur letzten Rosine, und als diese ihren Geschmack in ihrem Mund ausbreitete, da spürte sie auf einmal wieder ihr Herz in ihrer Brust schlagen und die Sehnsucht meldete sich bei ihr. Doch die Sehnsucht blieb nicht lange, denn sie verwandelte sich in das hoffnungsvolle Träumen und so hatte die letzte Rosine die düsteren Gedanken in die Hoffnung verwandelt und schenkte dem Mädchen ihre eigenen Träume wieder. Sie erinnerte sich an die Zeit, in der sie in ferne Länder reisen wollte, um Abenteuer zu erleben und auf einmal hatte sie so eine große Lust dazu, dass sie nichts mehr auf ihrem Stuhl halten konnte.

Sie sprang auf und rief zur kleinen Elfe: „Ich werde die Welt entdecken!“ Die Elfe sah das Feuer und die Lebenslust in den Augen des kleinen Mädchens und jubilierte. Und da die Elfe selber große Sehnsucht nach ihrer Heimat hatte, sprach sie zu dem Mädchen: „Ich werde mit dir gehen und gemeinsam reisen wir in das Land, in dem die Blütenkelche so groß wie Apfelsinen sind!“

Da betrat die Mutter des Mädchens den Raum, denn sie hatte den Ruf des Mädchens gehört und wollte nach dem

Rechten sehen. Sie war erstaunt, als das Mädchen nicht auf seinem Sessel saß. Die Mutter wurde böse und wollte losschimpfen, doch die kleine Elfe flog flugs hinzu und streute Feenstaub in den Mund der Mutter, der alles Böse in Schönes verwandelt. So kamen aus ihrem Mund nur liebevolle Worte. Das Mädchen ging daraufhin zur Mutter und umarmte sie fest und beide hielten sich eine Zeit lang in den Armen. Die Mutter erkannte, dass es nun an der Zeit war, ihre Tochter ziehen zu lassen, und sie gab ihr ihren Segen und küsste sie auf die Stirn. Das Mädchen nahm ihren Blumenkranz und schenkte ihn der Mutter, die ihn fortan stolz um ihren Hals trug. Und alle Nachbarinnen neideten der Frau die prallen Blüten und dieses Zeichen der Schönheit, das scheinbar niemals zu verwelken schien, und kein Computer im ganzen Land konnte dafür eine passende Erklärung liefern.

Das Mädchen aber ging mit der kleinen Elfe auf die Reise und sie erlebten gemeinsam viele Abenteuer und entdeckten die Welt und ihre unterschiedlichen Geschmäcker. Und mit jedem Schritt, den das Mädchen ging, entdeckte sie etwas Neues und sie erkannte, wie reich, schön, vielfältig und vor allem unvorhersehbar die Welt ist. Und so lebte sie fortan glücklich und zufrieden und mit einem Lächeln auf den Lippen, denn das süße Leben war nun ihr eigenes und das Salzige nur noch ein Geschmack neben vielen anderen.

INTELLIGENTES GLÜCK

LUCAS FIOLA

Anna Lena Langendörfer,
Lejla Schneider, Florian Flatten,
Susanne Kuhnert

Es war einmal ein junger Mann, der hieß Julian und sein bester Freund war Marc. Marc war eine Künstliche Intelligenz. Eine KI, die er stets bei sich haben konnte. Auf dem Smartphone in der Hosentasche, auf dem Rechner bei der Arbeit und auf dem Fernseher abends in seiner Wohnung. Marc begleitete Julian schon sein ganzes Leben lang und war stets an seiner Seite.

Es gab Tage, da war Julian voller Freude. Dann sagte er Marc, dass sein Gefühlsstatus „glücklich“ sei. Und es gab Tage, da war Julian frustriert und müde. Dann registrierte Marc Julians Gefühlsstatus als „traurig“, und wenn Julian „traurig“ war, dann bestellte Marc online Produkte, die Julian mochte, um ihn wieder glücklich zu machen. Einmal bekam Julian ein neues Tablet, ein anderes Mal eine Pizza und hin und wieder eine neue Jacke oder neue Ski.



Eines Morgens wachte Julian auf und merkte, dass etwas nicht stimmte. Er fühlte sich müde und leer. Marc lag neben ihm auf dem Nachttisch und begrüßte ihn mit gut gelaunter Stimme: „Guten Morgen, Julian! Heute wird ein wundervoller Tag!“ Julian nickte und bereitete sich wie gewohnt auf den Tag vor. Doch auch gegen Mittag hatte sich das ungute Gefühl nicht gelegt. Selbst als Marc ihm vorlas, dass seine Cousine Lisa ihn „ganz fest drücke“ verschwand seine Trübsinnigkeit nicht. Das bemerkte auch Marc. „Julian! Was bedrückt dich?“, fragte Marc und ließ Julians Lieblingslied auf seinen Kopfhörern abspielen. „Es ist nichts!“, erwiderte Julian und konzentrierte sich auf den Status seines Vorgesetzten, der „heute besonders motiviert“ war, weshalb Julian ihn beglückwünschte und ihm ein Motivationsemoji zukommen ließ.

„Julian! Ich habe etwas für dich. Das wolltest du doch schon lange haben“, meldete sich Marc und als Julian auf dem Nachhauseweg in die Straße zu seiner Wohnung einbog, sah er, wie ein Postbote ein Paket auf seine Schwelle legte. „Ein neues digitales Buch!“, erklärte ihm Marc, „damit kannst du deine Bücher immer bei dir tragen und Neuheiten ohne Wartezeit lesen.“ Julian bedankte sich bei Marc für das neue Produkt, konnte aber keine Freude dabei empfinden.

Abends, als Julian im Bett lag und seinen Zustand unverändert ließ, meldete sich Marc erneut: „Julian! Was ist mit dir? Hat dir das digitale Buch nicht gefallen?“ - „Doch, doch, es ist genau das, was ich mir gewünscht habe!“ - „Dann sag' mir, weshalb du deinen Status nicht änderst?“ Julian jedoch drehte sich daraufhin um und blickte in die Sensoren von Marc: „Wieso bin ich nicht glücklich?“, fragte Julian. Doch Marc sagte nichts, sodass Julian seine Frage wiederholte. „Marc, sag' mir doch, weshalb spüre ich kein Glück?“ Doch Marc sagte nichts. So verging die Nacht. Am frühen Morgen weckte Marc Julian mit einem Lied seiner Lieb-

»MARC, WIESO
BIN ICH NICHT
GLÜCKLICH?«

lingsband. Julian stand auf und setzte sich mit einer Tasse Kaffee an den Küchentisch seiner Wohnung. Während Julian noch traurig in seinen Kaffeebecher sah, meldete sich auf einmal die KI Marc und gab ihm eine Antwort auf seine Frage vom vergangenen Abend. „Der Zustand des Glücklichseins bedeutet für viele die subjektive Empfindung, die durch persönliches Handeln wie Erfolge oder Höchstleistungen hervorgerufen wird.“ Julian wusste nichts mit der Antwort anzufangen und schwieg irritiert. Marc versuchte es noch einmal. „Glück bedeutet für mich, täglich das zu tun, was mir Spaß macht, neue Dinge zu entdecken, gesund zu sein und immer wieder auf kleine Ziele hinzuarbeiten und diese zu erreichen“. Das sagt Kathi, 28 Jahre alt, studierte Biologin“, erläuterte Marc sein Zitat und wartete auf Julians Antwort.

Julian jedoch wirkte verstimmt. „Soll ich dir eine weitere Definition vorlesen?“, fragte Marc, der bereits unzählige weiterer Erklärungsversuche bereit hatte. „Was soll mir das bringen? Du hast mir nicht gesagt, weshalb ich nicht glücklich bin. Mit dem Glück der anderen kann ich nichts anfangen! Warum weißt du nicht, weshalb ich nicht glücklich bin? Dabei weißt du doch sonst immer alles.“ Marc rechnete und sagte dann: „Julian, ich habe 6.380.000.000 Definitionen, was ‚Glücklich sein‘ bedeutet gefunden. Und doch scheint es, dass sie dir nicht helfen und ich finde kein Produkt, das die Wahrscheinlichkeit signifikant erhöhen würde, deine Stimmung zu heben“. Enttäuscht blickte Julian auf seine KI.

Da machte Marc ihm einen Vorschlag und sagte: „Am Besten, du gehst spazieren. Es ist ein herrlicher Wintermorgen, es hat heute Nacht geschneit und frische Luft und Bewegung erhöhen nachweislich die Endorphinausschüttung.“ Julian war nicht überzeugt, dennoch ging er hinaus in den Park und sah eine wunderbare Winterlandschaft, alles glitzerte unter einer dicken weißen Schneedecke, aber Julian spürte dabei nichts. Er entdeckte eine Bank, auf der sich der Schnee türmte, er wischte diesen beiseite und setzte

sich, um besser nachdenken zu können. Plötzlich kam ein kleiner Vogel angefliegen und pickte vor Julian im Schnee herum. Julian beobachtete das Vögelchen, das nun neugierig seinen Blick hob und sein Köpfchen schräg zur Seite legte. Julian huschte plötzlich ein Lächeln über das Gesicht. Dieses kleine, zarte Wesen berührte ihn. Der Vogel hüpfte auf die Bank neben ihm und pickte auf dem Schnee herum.

Plötzlich verstand Julian, weshalb das Vögelchen dies tat. Er hob seinen Blick und blickte zum ersten Mal an diesem Tag wirklich in die Landschaft. Alles war voller Schnee. Die weiße Pracht bedeckte die Welt und so zauberhaft das auch aussah, die Tiere mussten es schwer haben, etwas zum Essen zu finden. „Du hast wohl Hunger?“, bemerkte Julian zum kleinen Vogel. Er beobachtete den Vogel und begann in seinem Herzen plötzlich so etwas Mitgefühl zu empfinden. Er überlegte sich, wie es wohl sein würde, wenn er Hunger leiden müsste, und dann fasste er einen Entschluss.

Er holte sein Smartphone aus der Tasche und ließ sich von der KI zum nächsten Laden, in dem er Vogelfutter kaufen konnte, navigieren. Damit ging er zurück in den Park und setzte sich erneut auf die Bank. Es dauerte nicht lange, da kam das kleine Vögelchen wieder zu ihm geflogen. Julian streute ein Hand voll Vogelfutter auf den Boden und der Vogel pickte sogleich eifrig. Julian freute sich darüber. Zum ersten Mal seit langem spürte er echte Freude und er hoffte, dass er dem Vögelchen geholfen hatte und es nun keinen Hunger mehr spüren musste. Schließlich fasste er einen Entschluss, stand auf und ging nach Hause. Dort angekommen, bastelte er gemeinsam mithilfe der Anleitungen, die ihm die KI Marc aus dem Internet heraussuchte, ein kleines Vogelhäuschen. Er war ganz vertieft in seine Arbeit und seine Freude wuchs immer mehr, vor allem, weil er sah, wie das Häuschen langsam eine Form annahm.



Als er fertig war, stellte er das kleine Häuschen auf seinen Balkon und streute das restliche Vogelfutter hinein. Zufrieden blickte er auf sein Werk. Er wusste nicht, wann er zum letzten Mal etwas selbst gemacht hatte, denn eigentlich bestellte Marc für ihn immer nur die Produkte. Mit einem Gefühl des Stolzes ging er ins Bett und kurz vor dem Einschlafen wusste er: „Heute war ich wirklich glücklich.“ Die KI Marc registrierte anhand Julians Körperdaten, dass Julian tatsächlich glücklich sein musste, aber wusste nicht, warum.

TEIL II

DAS ARBEITSBUCH

VORWORT ZUM II. TEIL

ÜBER DAS ARBEITSBUCH

Das Ziel des Märchenbuches ist, die Entwicklung von individuellen Kompetenzen im Umgang mit ethischen Fragen und Herausforderungen der Digitalisierung zu fördern. Es gibt dazu unterschiedliche Möglichkeiten, um mit den Märchen zu arbeiten. Im Folgenden werden anhand von Musterbeispielen drei Methoden vorgestellt, die sich im Unterricht einsetzen lassen. Jede Methode hat dabei ihren eigenen Schwierigkeitsgrad und bietet bestimmte Vorteile. Die Präsentation der einzelnen Methoden anhand von Musterbeispielen dient der Veranschaulichung, bietet aber bewusst

keine Musterlösungen, um den Interpretationsspielraum nicht einzugrenzen. Wir möchten die Arbeit mit den Märchen ausschließlich anregen und keine dogmatischen Vorgaben machen.

Methode I: Die narrative Analyse

Eine narrative Analyse bietet den Vorteil, dass die Strukturen einer Geschichte deutlich werden. Die einzelnen Figuren und ihre Beziehungen können übersichtlich zugeordnet werden. Dadurch können vor allem die thematisierten Werte und Überzeugungen sicht-

bar gemacht werden, ebenso wie die Wertekonflikte und die Aufgaben, welche die zentralen Figuren übernehmen oder meistern müssen. Diese Methode fördert das analytische und strukturierte Denken. Obwohl diese Methode den größten Arbeitsaufwand erfordert, ist sie am Besten als Einstiegsmethode für die Märchen geeignet. Zum einen, weil die Werte und Wertekonflikte durch diese Methode klar erkennbar sind und kein spezifisches digitaletisches Wissen vorausgesetzt werden muss. Zum anderen, weil das analytische Denken, das als Fähigkeit bei dieser Methode trainiert wird, die Grundvoraussetzung für weitere ethische Analysen ist.

Methode II: Der digitaletische Konflikt

Diese Methode konzentriert sich auf das eigentliche Grundthema der Geschichten und wendet sich direkt den digitaletischen Herausforderungen zu. Diese Methode setzt daher ein gewisses Vorwissen und digitaletische Grundkenntnisse voraus, weshalb wir diese Methode eher für Schüler:innen der Mittelstufe oder bereits höherer Klassenstufen empfehlen. Sie trainiert die Fähigkeit, den Konflikt als solchen zu erken-

nen und die Gründe, weshalb ein Konflikt besteht und welche Folgen dieser Konflikt nach sich zieht. Diese Methode legt den Fokus auf die Erkenntnis und die Erarbeitung von Lösungsstrategien und setzt daher beim Schwerpunkt dieses Märchenbuches an: beim Umgang mit (inneren) Konflikten. Die Erarbeitung von unterschiedlichen Lösungen und Antworten gibt den Schüler:innen im Unterricht die Möglichkeit zu erkennen, wie Konflikte konstruktiv gelöst werden können und welche Fähigkeiten sie dafür erlernen müssen.

Methode III: Das philosophisch-ethische Gedankenspiel

Diese Methode ist nur für Fortgeschrittene und für höhere Klassenstufen geeignet. Sie bietet den Vorteil, dass sie sich vor allem an ältere Schüler:innen wendet und diesen das Thema Märchen auf einer philosophischen Ebene näherbringen möchte. Die Gedankenspiele drehen sich nicht mehr um die Geschichten selber, sondern führen über Abstraktionen zu den grundsätzlichen philosophischen Fragen, die sich hinter den Geschichten verbergen. Die Ethik muss sich als Teil der praktischen Philosophie immer auch mit den grundsätzlichen Fragen befassen.

Diese Methode fördert das abstrakte Denken und das philosophische Reflexionsvermögen. Das bedeutet auch, dass sie die Fähigkeit fördert, Fragen zu stellen, auf die es keine einfachen Antworten mehr gibt. Es bedeutet darüber hinaus, die Fähigkeit entwickeln zu müssen, die Spannung auszuhalten, die sich daraus ergibt, wenn es keine einfachen Antworten mehr gibt. Diese Methode stärkt den kritischen Geist, aber ebenso eine demütige Haltung, wenn sich die Grenzen des menschlichen Wissens zeigen. Die Gedankenspiele und Fragen sollen zu einem selbstständigen Denken und zum Weiterdenken anregen.

Literaturempfehlungen

Für den Einstieg in die narrative Analyse:

Grimm, Petra / Müller, Michael: *Narrative Medienforschung. Einführung in Methodik und Anwendung*, Konstanz und München: UKV Verlagsgesellschaft 2016.

Für die fortgeschrittene Strukturanalyse von Märchen:

Propp, Vladimir: *Morphologie des Märchens*, München: Carl Hanser Verlag 1972.

Zur Einführung in die Digitale Ethik:

Grimm, Petra / Keber, Tobias / Zöllner, Oliver (Hrsg.): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten*, Ditzingen: Reclam Verlag 2019.

Unterrichtsmaterialien der Digitalen Ethik:

- *10 Gebote der Digitalen Ethik*

Online unter: https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/lehre/10_gebote

- *Ethik macht Klick*

Online unter: https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/lehre/ethik_macht_klick

- *Digital Safety Compass*

Online unter: https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/lehre/digital_safety_compass

Für Fortgeschrittene in der Digitalen Ethik:

Schriftenreihe der Medienethik im Franz Steiner Verlag
herausgegeben vom Institut für Digitale Ethik.

Grimm, Petra / Zöllner, Oliver (Hrsg): *Digitalisierung und Demokratie. Ethische Perspektiven*, Stuttgart: Franz Steiner Verlag 2020.

Zur Anregung von philosophischen Gedanken durch und mit Märchen

Köhlmeier, Michael / Liessmann, Konrad Paul: *Wer hat dir gesagt, dass du nackt bist, Adam? Mythologisch - philosophische Verführungen*, München: dtv Verlag 2019

DAS MÄRCHEN VOM MÜHLENBRAND

EINE NARRATIVE ANALYSE

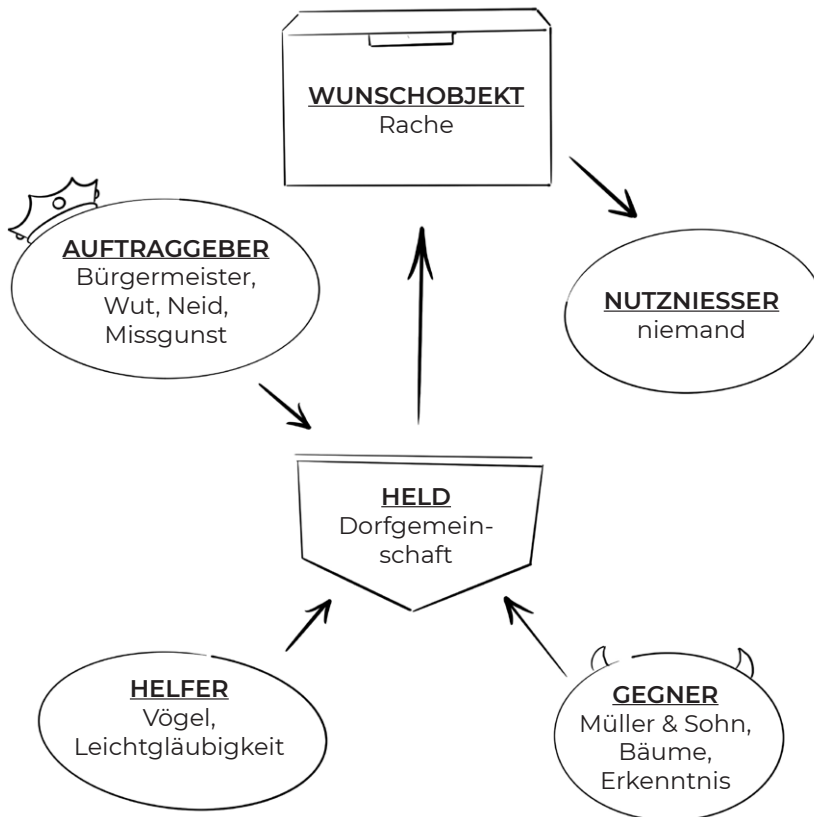
von Jan Doria

Aktantenstruktur

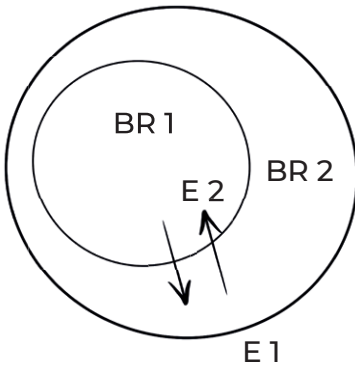
In jeder Geschichte, so eine grundlegende Erkenntnis der Erzählforschung, lässt sich eine Aktantenstruktur identifizieren. Aktanten sind die handelnden Rollen einer Erzählung. Typischerweise treten dort der Held (Protagonist), sein Gegner, sein Helfer, sein Wunschobjekt, sein Auftraggeber und der Nutznießer, der den (potentiellen) Nutzen aus der Wunscherfüllung des Helden zieht, auf. Diese Rollen müssen nicht zwangsläufig von einem Menschen oder nur einer Figur besetzt werden, sie können, wie dieses Märchen zeigt, auch von Tieren, Pflanzen, Gegenständen, Gefühlen, abstrakten Werten oder auch, was selten vorkommt, von gar niemandem besetzt werden.

Im Mittelpunkt des Märchens steht die Dorfgemeinschaft, die von ihrem treulosen Bürgermeister aufgestachelt wird, Rache am Müllerssohn zu nehmen. Es sind die alten menschlichen Plagegeister des Neides und der Missgunst, die schon so viele menschliche Gemeinschaften zerstört haben, die hier aufgerufen werden. Zu den unfreiwilligen Helfern dieser unschönen Aufgabe geraten die Vögel; doch letztlich ist es die eigene Leichtgläubigkeit der Dorfbewohner, die sie dazu führt, die falschen Schlüsse aus den Ereig-

nissen zu ziehen. Denn erfüllte sich ihr Wunsch nach Rache, dann hätte niemand etwas davon: Die Dorfgemeinschaft wäre zerstört und damit auch der Bürgermeister seinen Job los. Die Wende bringen hier die neuen „Bäume der Erkenntnis“, die den Dorfbewohnern klar werden lassen, was wahr ist und was nicht.



Struktur der Bedeutungsräume



E 1 (Schlüsselereignis 1):
Bürgermeister bezichtigt
Müller des Verrats

E 2 (Schlüsselereignis 2):
Bürger erkennen Verbrechen
des Bürgermeisters

Bedeutungsraum 1 (BR1): Gemeinschaft

Gemeinschaft, Zusammenhalt
Frieden
Wahrheit
Eindeutigkeit
Verlässlichkeit
Einmütigkeit
Freundlichkeit
Glück in der Arbeit

Bedeutungsraum 2 (BR2): Egoismus

Niedertracht, Eifersucht
Unfrieden
Lüge, Falschheit
Verwirrung
Verrat
Spaltung
Rache, Wut
Neid, Eifersucht, Missgunst

Das Märchen von der Mühle zeigt, wozu „Fake News“ in der Lage sind: Gesellschaften an ihren inneren Spannungen zerbrechen zu lassen, sie zu schwächen und sie an den (moralischen) Abgrund von Selbstauflösung in Hass und Hetze zu führen. Wo das passiert, da ist ein populistischer, egoistischer und eigennütziger Politiker nicht weit, um dieses Feuer zu schüren und für seine Zwecke zu nutzen. Dieser Gemeinschaft, die uns hier präsentiert wird, geht dabei mehr verloren als das Gespür für Wahr und Falsch: Ihr geht das Gemeinsame selbst verloren, das Narrativ, das

eine Gruppe zusammenhält. Denn in dem Moment des ersten Zentralereignisses (E1), in dem der Bürgermeister den Müllersohn des Verrats an der Gemeinschaft bezichtigt, verrät er sie selbst: Aus dem „Wir“ entwickelt sich ein „Die“ – der Müller, der aus der Gemeinschaft entfernt werden muss, weil er ihre Werte und Ideale verraten hat. Die verbleibende Dorfgemeinschaft tritt ein in einen zweiten, neuen Bedeutungsraum, der von gegenseitigen Vorwürfen, von Spaltung, Erfolgsneid und Rachegehlüsten bestimmt ist. Aber das sind falsche Gefühle, die auf einer Lüge beruhen.

Dass es in Wirklichkeit der Bürgermeister ist, der dieses Verbrechen schuldig geworden ist, erkennen die Dorfbewohner erst nach dem Eintreten des zweiten Zentralereignisses (E2). An dieser Stelle präsentiert uns die Geschichte einen neuen „Baum der Erkenntnis“, der die zerrüttete Gemeinschaft zu ihren Ursprüngen zurückführt. Über das Schicksal des Bürgermeisters wird zwar nicht weiter berichtet, aber die Einmütigkeit der Dorfgemeinschaft ist wiederhergestellt, der Müllersohn wieder als Teil der Gemeinschaft akzeptiert und das gemeinsame Projekt des Wiederaufbaus wird dadurch möglich – gerade noch rechtzeitig. Und die Dorfbewohner haben ihre Lektion gelernt: Nur wer die Fähigkeit besitzt, kritische Rückfragen zu stellen, lernt, Wahrheit von Lüge zu unterscheiden – und so die Zukunft der Gesellschaft zu sichern.

Reflexionsfragen

1. Wann bist du selbst einmal schon einer Nachricht aufgesessen, die sich als falsch herausgestellt hat? Wie hast du das erkannt?
2. Was müsste im Internet anders sein, damit du dort Falschnachrichten besser erkennst?

DIE INSEL AM RANDE DER WELT

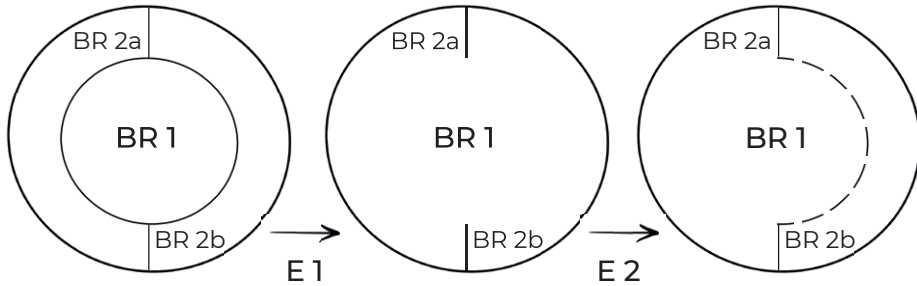
EINE NARRATIVE ANALYSE

von Jan Doria

Aktantenstruktur

Ninos Geschichte beruht auf dem klassischen Erzählmuster der Heldenreise, das viele große Erzählungen der Menschheit teilen, vom mittelalterlichen „Parzival“ bis zum modernen „Harry Potter“. Der Held wird arm und unbedeutend geboren, folgt aber dem Ruf des Abenteurers in die weite Welt und begegnet nach bestandener Prüfung (dem Sturm) seinem Mentor (dem Kapitän), der ihm den Schatz (das Maulbeerbaumholz) überreicht, mit dem er ruhmreich in seine angestammte Gemeinschaft zurückkehrt, um sie zu retten. Wie jeder Held ist Nino von innen, aus sich selbst heraus motiviert: von der Sorge um das Gute, also um die Errettung seines Dorfes. Im übertragenen Sinne: vom Willen, das Leben in der digitalen Welt gut und sicher zu gestalten. Obwohl „nur“ ein Handwerker, scheut Nino nicht zurück, als es darum geht, das Dorf zu retten. Das zeigt: Wer sicher und selbstbestimmt im Internet leben will, der darf keine Angst davor haben, sondern braucht ein gesundes Maß an Selbstvertrauen, das ihn dazu befähigt, das Richtige zu tun – auch entgegen aller Widerstände. Denn das wird belohnt: Nicht nur für die Dorfgemeinschaft, die jetzt wiederhergestellt ist, sondern auch für Nino selbst, der an seinen Erfahrungen wächst.

Struktur der Bedeutungsräume



**Bedeutungsraum 1 (BR1):
Dorf**

unschuldig
Nicht-Wissen

Isolation

Freude

Sorglosigkeit

Nicht-Macht

idyllischer Frieden

kollektive Freiheit

Bedeutungsraum2 (BR 2): Internet

**Chancen des
Internets (BR 2a)**

schuldig geworden
Wissen

Kontakt

Freude

gebremste Sorge

Selbstbestimmung,
Selbstkontrolle,
Selbstermächtigung

Frieden

individuelle Freiheit

**Risiken des
Internets (BR 2b)**

schuldig geworden
Wissen

Kontakt

Angst, Furcht

Sorge

Ohnmacht,
Fremdkontrolle

Gefahr

individuelle Unfreiheit

E1 (Schlüsselereignis 1): Raumgrenze des Dorfes wird durch Internetzugang durchbrochen

E2 (Schlüsselereignis 2): Errichtung der „Firewall“

Die Analyse der unterschiedlichen Bedeutungsräume kann helfen, die Wertekonflikte zu erkennen, die in diesem Märchen verhandelt werden. Grob kann man, siehe Abbildung, von zwei Bedeutungsräumen (abgekürzt BR) sprechen, die diese Geschichte strukturieren, wobei sich der zweite Raum (BR2), der das Internet darstellt, in zwei Teilräume aufteilt: seine Chancen und Risiken. Er stellt somit den zwiespältigen Charakter dieses Mediums dar.

Das Märchen beginnt mit der Beschreibung des Dorfes im BR1. Es ist die utopische Vision einer Welt, in der wir alle leben wollen: Wenn es jemanden gibt, der das Dorf beherrscht, dann ist es die Harmonie und die Eintracht – offenkundige Machtstrukturen und eine zentrale Herrscherinstanz scheint es, auch, wenn eine soziale Hierarchie in Ansätzen existiert (Handwerker, Bote, Bewacher), nicht zu geben. Freilich funktioniert diese Utopie nur um den Preis der Ausgrenzung des Anderen, des Nicht-Wissens über das Böse und der Isolation vor allen schlechten Einflüssen. Denn natürlich existiert auch die Welt da draußen (BR2), allein, das Dorf hat keinen Zugriff zu ihr und scheint diesen auch nicht zu benötigen.

Das ändert sich erst mit dem ersten Zentralereignis (E1), das die Raumstruktur verändert. Erzählforscher machen an derartigen Ereignissen den narrativen Charakter einer Erzählung fest: sie beinhaltet immer die Veränderung eines Ausgangszustandes in einen Endzustand. Im Märchen äußert sich das wie folgt: Als das Dorf einen Internetanschluss erhält, bricht die bisher bestehende Raumgrenze zum BR2 zusammen. Doch dieser Raum trägt einen Konflikt in sich: Auf der einen Seite sind da die viel beschworenen „neuen Möglichkeiten“ des Wissens und des Kontakts, die das Internet mit sich bringt, also die Chancen des Internets (BR2a). Auf der anderen Seite hat nicht nur das Dorf jetzt Kontakt zur Außenwelt, sondern auch die Außenwelt zum Dorf, und das führt zu negativen Begleiterscheinungen: die „Monster“, im übertragenen Sinne all das, was uns im Netz

begegnen kann: Datendiebstahl, Hate Speech, Fake News, Cybermobbing, digitale Entmündigung, also die Risiken des Internets (BR2b). Auf beeindruckende Weise nimmt das Märchen damit Bezug auf ein weiteres, uraltes Erzählmotiv der Menschheitsgeschichte und beschreibt eine Art von Sündenfall 2.0: Das Dorf verliert seine unwissende Unschuld und betritt einen neuen Raum der bitteren Wahrheit und Erkenntnis, zu dem es sich neu positionieren muss.

Die Wende bringt das zweite Zentralereignis (E2). Eine „Firewall“ wird errichtet. Der Maulbeerbaumholzzaun als die „Firewall“ ist zwar „lückenhaft“, aber doch effizient – ein gewaltiger Akt der digitalen Selbstermächtigung („Empowerment“). Wer im übertragenen Sinne beispielsweise eine datenschutzsensible Einstellung auf dem eigenen Smartphone, Tablet oder Laptop wählt, kann sich so ein Stück digitale Selbstbestimmung wieder zurückholen.

Reflexionsfragen:

1. Der Held Nino hat sich für eine gute Sache eingesetzt. Kennst du ein Beispiel dafür, wie man sich im Internet für eine gute Sache einsetzen kann?
2. Hast du auch einen persönlichen Maulbeerbaumholzzaun, der dich bei deinem Medienkonsum schützt? Wenn ja, wie sieht der aus?
3. Wie hat sich das Leben im Dorf verändert und welche Rolle spielt dabei das Wissen?

DAS BUCH DER GESICHTER

EIN DIGITALETHISCHER KONFLIKT von Jan Doria

„Trau nie etwas, das selbst denken kann, wenn du nicht sehen kannst, wo es sein Hirn hat“¹, mahnt Molly Weasley ihre Tochter Ginny am Ende des zweiten Bandes von „Harry Potter“, nachdem diese sich von einem verzauberten Buch in die „Kammer des Schreckens“ hat entführen lassen. Auch unserer Märchenfigur Hans hätte es gutgetan, er hätte eine Molly Weasley gehabt. Seine Erfahrung mit dem „Buch der Gesichter“ ist offensichtlich ein Gleichnis auf den Social-Media-Konzern Facebook, das Hutzelmännchen ein Verwandter von Amazons Alexa. Facebooks Entwickler haben ihr „Freundebuch“ dabei psychologisch so gebaut, dass man immer mehr Zeit damit verbringen möchte, denn Zeit ist für Facebook Geld: Je mehr Zeit man auf dieser und anderen digitalen Plattformen verbringt, desto mehr Werbung können sie einem verkaufen.

Das funktioniert auch deswegen so gut, weil „soziale“ Medien mit einem Urmechanismus des Menschen arbeiten: dem Vergleichen. Da ist die Mitschülerin, die tolle Urlaubsfotos vom Strand in Costa Rica postet. Da ist der Klassenkamerad, der stolz seine neuen Nike-Schuhe auf Instagram präsentiert, natürlich genau dieselben, die der angesagte

¹ Rowling, Joanne K. (2007 [1999]): *Harry Potter und die Kammer des Schreckens*, (48), Hamburg: Carlsen, S. 339.

Influencer in seiner letzten Story beworben hat. Da sind die Schülerinnen aus der höheren Klassenstufe, die sich in „challenges“ darum streiten, wer den dünnsten Körper hat.

Was nicht sichtbar wird, was sozusagen auf einer zweiten Ebene „hinter“ den bunten Bildern bleibt: der Fernflug nach Costa Rica vergrößert den CO₂-Ausstoß und verschärft die Klimakrise. Die minderjährigen Arbeiter aus Bangladesch, die den neuen Nike-Schuh hergestellt haben, erhalten von seinem Erlös nur einen winzigen Bruchteil und sind weder kranken- noch rentenversichert. Und beim Kampf um Schönheit ist Photoshop die schärfste Waffe.

Auch Hans möchte auf einmal Dinge haben, die er nicht wirklich braucht, weil er sich mit seinen Nachbarn vergleicht, und realisiert dabei gar nicht, dass er seine Familie, für die er die Verantwortung trägt, so an den Rand des Abgrunds bringt. Neid und Missgunst sind zwei der schlechtesten Charaktereigenschaften des Menschen. Zwischen Staaten verursachen sie Kriege und Eroberungszüge, zwischen Menschen den Wunsch nach dem „Immer-mehr“, der letztlich die gesamte Menschheit in den Abgrund reißt: bei endlichen Ressourcen kann es kein unendliches Wachstum geben.

Hans fehlen zwei entscheidende Kompetenzen für das gute Leben in einer digitalen Welt: Widerstandsfähigkeit (Resilienz) und die Fähigkeit zur sinnhaften Gratifikation. Resilienz ist die Fähigkeit, nicht allen Verlockungen, die an einen von außen herangetragen werden, sofort nachzugeben. Es geht dabei nicht um mönchische Askese, sondern um ein bewusstes Abwägen: Was tut mir gut? Was tut meinen Mitmenschen gut? Auch die „Fähigkeit zur sinnhaften Gratifikation“ läuft auf diese Abwägung hinaus: Wo finde ich

echten Sinn und echtes Glück im Leben? Und wen verliere ich aus dem Blick, wenn ich bestimmten, falschen Versprechungen folge? Die einzige Figur in der Geschichte, die sich diese Fragen noch stellt, ist Hans' Frau Hilde. Sie nimmt Molly Weasleys Rolle als das heimliche Oberhaupt der Familie ein, die übrigens in „Harry Potter“ als die Ärmste und doch als die Glücklichste von allen beschrieben wird. Hilde lässt sich nicht ablenken von den Versprechungen des digitalen Konsums, sondern ergreift selbst die Initiative, um selbstbewusst nach Lösungen zu suchen, die ihre Ehe, ihre Familie, ihr Dorf und damit diejenigen rettet, die Hans aus dem Blick verloren hat: seine Mitmenschen.

Reflexionsfragen:

1. Wer sind die Menschen, die dir auf deinen Social-Media-Kanälen folgen? Woher kennst du sie – oder kennst du sie überhaupt? Und wem folgst du, und warum?
2. Hättest du auch gerne ein Hutzelmännchen? Was sollte es für dich tun können?
3. Wenn du Hans wärst: Würdest du dem Hutzelmännchen vertrauen? Warum (nicht)? Wie muss ein Mensch oder ein Gegenstand sein, damit du ihm vertrauen kannst? Vertraust du den Anbietern der Apps auf deinem Handy?

DER RAID GEGEN DIE EINSAMKEIT

EIN DIGITALETHISCHER KONFLIKT
von Michel Hohendanner

„Flieht er in diese Spielwelten? Wovor?“, fragt sich Simons Vater am Ende der Geschichte und bringt damit das Unverständnis gegenüber dem liebsten Hobby seines Sohnes, dem Computerspielen, zum Ausdruck. Dieses Unverständnis teilen noch immer viele Eltern und Angehörige der Altersgruppen, die nicht unmittelbar mit Computer- oder Videospiele aufgewachsen sind.

Über Gaming, wie das Spielen von Computer-, Video- und mittlerweile auch Handyspielen kurz genannt wird, wurde seit dem Erscheinen der ersten Spiele vor gut 45 Jahren immer wieder hitzig diskutiert. Dabei geht es häufig um die Fragen, wie sich Gaming auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen auswirkt und welchen Einfluss die Spiele auf unsere Gesellschaft nehmen können. Kritiker sagen, Gaming sei eine überflüssige Freizeitbeschäftigung, die der Entwicklung eines gesunden Miteinanders, also zum Beispiel der Bildung von Freundschaften und sozialen Kontakten, unter Kindern und Jugendlichen im Weg stünde.

Die Geschichte „Der Raid gegen die Einsamkeit“ zeigt, dass die Fragen, die das Thema Gaming mit sich bringt, aber nicht so eindeutig zu beantworten sind. Simon findet noch keinen Anschluss in der Schule und in seinem Wohnort, im

Spielen von Computerspielen findet er jedoch Halt. Dort lernt er Freunde kennen und fühlt sich als willkommener Teil einer Gemeinschaft, die für ihn da ist. Könnte das aber auch dazu führen, dass Simon in der Schule künftig gar keinen Anschluss mehr sucht? Und steht die Kluft, die durch das Spielen zwischen Simon und seinem Vater entsteht, der Unterstützung im Kreis der Familie im Weg?

Diese zwei Seiten der Geschichte stellen heraus, wie wichtig ein offener und unvoreingenommener Umgang mit dem Thema auf der einen Seite ist. Auf der anderen Seite zeigt die Geschichte aber auch, dass es wichtig ist, das eigene Verhalten und dessen Wirkung auf das eigene Umfeld zu hinterfragen.

Reflexionsfragen:

1. Was denkst du, könnten Simon und sein Vater tun, um die Situation zu verbessern?
2. Welche Rolle spielt das Thema Gaming bei dir oder deinem Umfeld und was ist der Anreiz des Spielens (über den Spaß hinaus)?
3. Stelle dir vor, Simon wäre in deiner Schulklasse. Was kannst du tun, um ihm und anderen, denen es ähnlich geht zu helfen?

DIE REISE-APP

EIN PHILOSOPHISCH-ETHISCHES GEDANKENSPIEL
von Susanne Kuhnert

Hast du dich schon einmal gefragt, was das Leben letztlich lebenswert macht? Und wie sehr brauchen wir die Schönheit in unserem Leben? Und was ist eigentlich schön? Geschmäcker sind verschieden und dennoch ist der Geschmack formbar und kultivierbar, das heißt, er ist auch in mancher Hinsicht kulturabhängig. Der Geschmack kann sich verändern. Und Geschmack hängt ebenso mit der Gewöhnung zusammen – das Fremde ängstigt uns leicht und stößt uns manchmal ab, aber ist andererseits das Gewöhnliche schön oder noch schön für uns? Braucht es tatsächlich nicht das Außergewöhnliche, um uns zu beeindrucken? Und stumpfen wir deshalb so leicht für die Schönheit um uns herum ab, weil sie so gewöhnlich und zu selbstverständlich geworden ist? Sind die Blumen auf der Wiese vor der Haustür weniger schön als die blühenden Lavendelfelder Frankreichs, zu denen die Leute scharenweise reisen, um diese für ihr Instagram-Profil zu fotografieren? Die Schönheit gibt der Menschheit und vor allem auch den Philosophen seit jeher Rätsel auf. Das Schöne wird dabei oft mit dem Guten in Verbindung gebracht, und doch gibt es auch die Schönheit, die uns zum Bösen verführen kann. Gleichzeitig empfinden wir nichts als schön, das uns Angst macht, jedoch empfinden wir den Nervenkitzel und den Adrenalin-kick manchmal als attraktiv und anziehend.

Das Gewöhnliche verspricht keine Abenteuer. Es verspricht auch keine neuen Likes in den sozialen Online-Netzwerken. Hier brauchen wir scheinbar das Außergewöhnliche und wir brauchen es schnell, wir brauchen viel davon und wir wollen es mühelos bekommen. Die Bequemlichkeit verdankt nicht erst der Digitalisierung ihren Siegeszug und doch ist es gerade die Digitalisierung, die diesen Wert höher stellt als je zuvor. Ist das Bequeme nun die neue Schönheit des Lebens? Aber wie passt das zusammen, wenn uns das Bequeme doch langweilt und nicht mehr anregt? Schönheit begeistert uns und sie lässt uns lebendig fühlen. Die Schönheit hat eine eigene Magie, die wir deutlich spüren können. Sie kann uns ergreifen und uns überwältigen. Sie kann uns sprachlos machen. Aber wie verändert es unser Leben und unser Wesen, wenn wir alles nur noch als selbstverständlich betrachten oder es sogar erwarten? Wohin geht dann die Schönheit, wenn sie von uns nicht mehr geschätzt und gesehen wird? Kann die Schönheit einfach verstummen, oder ist das Schöne dann einfach nicht mehr schön? Aber was für eine Eigenschaft ist dann die Schönheit, wenn sie so leicht verschwinden kann? Und welche Rolle spielt die Digitalisierung in diesem Prozess, wenn sie unsere Wahrnehmung und unser Bewusstsein für unsere Umwelt und unsere Mitmenschen verändert?

DIE DREI ROSINEN

EIN PHILOSOPHISCH-ETHISCHES GEDANKENSPIEL
von Susanne Kuhnert

Woher weißt du, wer du bist? Bist du so, wie du bist, weil deine Eltern, deine Freunde, Verwandten und Bekannten dir sagen, wie oder wer du sein sollst? Bist du die Person, die du bist, weil du so erzogen wurdest oder ist da noch mehr oder etwas anderes in dir – und woher kommt das? Was macht den Kern deines Wesens aus? Und magst du dich eigentlich so, wie du bist?

Wir kennen uns selbst und doch wissen wir nicht alles über uns und bleiben uns selbst auch immer ein Stück unbekannt. Wir glauben, wir kennen uns selbst, aber wir wissen gleichzeitig, dass wir uns nicht immer vollständig kontrollieren können. Du weißt, es steht dir eine schwere Prüfung bevor und obwohl du weißt, dass du gelernt hast, überfällt dich plötzlich die Angst und lässt dich nachts nicht mehr schlafen oder den Prüfungsinhalt vergessen. Wer oder was ergreift da Besitz über dich? Du denkst, du magst eine Person und du wirst sie bestimmt für immer lieben, doch eines Tages erkennst du, dass du sie nicht mehr magst und verliebst dich in eine andere Person. Du lässt dir ein Tattoo stechen und denkst, du wirst es dein Leben lang schön finden, doch Jahre später bereust du es plötzlich, denn du hast dich verändert. Gibt es dann eigentlich einen beständigen Kern deines Wesens, und wie kannst du diesen finden oder

kennenlernen? Die Suche nach dem eigenen Selbst ist der Weg zu einem tatsächlichen Selbst-Bewusstsein, weil du dir deiner Selbst bewusst werden möchtest. Sollte diese Suche nicht leicht sein, weil du dir selbst doch am Nächsten bist? Tatsächlich ist es jedoch eine schwierige Suche und ein langer Weg. Es ist schwer, zu beurteilen, ob wir etwas mögen, weil wir es wollen, oder weil es alle anderen mögen und wir nur dazugehören möchten. Wir werden ständig durch unsere Umwelt und unser Umfeld beeinflusst und es ist ein offenes Rätsel, was unser Selbst ausmacht und woher es kommt. Gleichzeitig wissen wir, dass wir mit unserem Selbst in Einklang kommen müssen, weil wir sonst nicht zufrieden und glücklich sein können. Durch die Digitalisierung sind die Einflüsse von außen gewachsen und es strömen immer mehr Bilder und Eindrücke auf uns ein. Wie sollen wir trotz all der Einflüsse wissen, wer wir eigentlich sind oder sein möchten?

INTELLIGENTES GLÜCK

EIN PHILOSOPHISCH-ETHISCHES GEDANKENSPIEL
von Susanne Kuhnert

Wir Menschen sehnen uns nach dem Glück. Wir wollen glücklich sein. Aus diesem Grund gibt es auch so viele Ratgeber und Ratschläge zum Thema Glück. Leider lässt sich das Glück aber scheinbar nicht so leicht erreichen, denn sonst wären wir Menschen alle immerzu glücklich. Insbesondere, wenn wir wohlhabend und gesund sind, würde unserem Glück eigentlich nichts im Wege stehen. Aber oft sind es die Unzufriedenheit oder die Langeweile, die gerade diese Menschen plagen. Was hindert sie und uns daran, glücklich zu sein? Kannst du dich daran erinnern, wann du das letzte Mal glücklich warst? Wie hat es sich angefühlt? Und was brauchen wir eigentlich, um glücklich zu sein? Das Glück kann ein sehr flüchtiger Moment sein, aber es kann auch ein dauerhafter Zustand der Zufriedenheit und der Ausgeglichenheit sein. Diese beständige Form des Glücks wird beispielsweise vom griechischen Philosophen Aristoteles in seiner Ethik als das Ziel der Menschen beschrieben. Wir streben nach dem Glück um seiner selbst willen.

Wird dem Glück aber andererseits manchmal nicht auch zu viel Wert beigemessen, wenn auf den sozialen Medien scheinbar nur glückliche und gesunde Menschen zu sehen sind? Welchen Druck übt das auf uns selber aus, dass wir glücklich sein müssen, um ein akzeptierter Teil der Gesellschaft zu sein? Trägt dieses scheinbare Glück nicht sogar zu unserem stillen Leiden bei? Sind wir Versager, wenn wir

nicht glücklich sind? Was sollen wir machen, wenn wir uns einfach nur unglücklich fühlen? Zum Leben gehören auch der Schmerz, Krankheit und Tod. Jeder Mensch hat mit Verlusten zu kämpfen. Jeder Mensch muss bestimmte Aufgaben und Herausforderungen meistern, die nicht leicht sind. Und paradoxerweise sind wir oft in genau den Situationen glücklich, die uns herausfordern. Während oder nach einer überstandenen Krankheit können wir es auf einmal wieder schätzen, wenn wir gesund und schmerzfrei sind, und wir fühlen uns plötzlich glücklich, wenn wir wieder alltägliche Dinge genießen können. Leider hält dieser Zustand oft nicht lange an, und wenn wir wieder gesund sind und uns alles leicht fällt, dann nagt die Unzufriedenheit an uns. Weshalb ist das so und warum können wir unser Glück nicht behalten, wenn wir es einmal gespürt haben?

Das Glück ist eng mit der Frage nach dem Sinn des Lebens verbunden. Wenn wir unser Leben und unser Handeln als sinnvoll empfinden, dann fällt es uns leichter, glücklich und zufrieden zu sein. Die Frage nach dem Sinn des Lebens ist aber ebenso schwierig zu beantworten, und gerade deshalb wollen viele Menschen nicht einmal über diese Frage nachdenken. In ihnen schlummert die Angst, dass sie vielleicht keine Antwort finden können und ihr Leben dann sinnlos wäre. Doch wer kann über den Sinn oder den Unsinn unseres Lebens entscheiden? Wer soll dir sagen können, welchen Sinn dein Leben hat und wie du glücklich werden kannst? Ist es nicht deine Aufgabe, das herauszufinden und schenkt es deinem Leben nicht bereits einen Sinn, wenn du bereit bist, dich dieser Aufgabe zu stellen?

IMPRESSUM

TITEL

Märchen & Erzählungen der Digitalen Ethik

1. Auflage November 2021

HERAUSGEBERINNEN

Petra Grimm, Susanne Kuhnert

AUTORINNEN & AUTOREN

Jan Doria, Florian Flatten, Lucas Fiola, Petra Grimm, Michel Hohendanner, Susanne Kuhnert, Anna Lena Langendörfer, Lejla Schneider

REDAKTION & LEKTORAT

Jan Doria, Petra Grimm, Michel Hohendanner, Susanne Kuhnert, Dunya Oulatto, Marcel Schlegel

ILLUSTRATION & LAYOUT

Michel Hohendanner

Die Publikation *Märchen & Erzählungen der Digitalen Ethik* wurde im Rahmen des vom MWK Baden-Württemberg geförderten Forschungsprojektes „Digital Dialog 21“ am Institut für Digitale Ethik der Hochschule der Medien Stuttgart entwickelt. Die Idee zu diesem Projekt entstand während des Sommersemesters 2020 in einem Seminar unter der Leitung von Frau Prof. Dr. Petra Grimm.

ISBN 978-3-9824024-0-6

eISBN 978-3-9824024-1-3



LIZENZIERUNG

Dieses Werk steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung-Nicht kommerziell-Keine Bearbeitungen 4.0 International, d.h. die nichtkommerzielle Nutzung und Verbreitung ist unter Angabe der Quelle Institut für Digitale Ethik erlaubt. Eine Adaption des Werks ist nicht erlaubt.

Weitere Informationen unter:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.de>

Es wird darauf verwiesen, dass alle Angaben in dieser Publikation trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung der Herausgeberinnen ausgeschlossen ist.



Das zentrale Anliegen des vorliegenden Märchenbuches ist, Märchen in einen zeitgenössischen Kontext zu stellen. Es sollen die Vorteile von Märchen und fantasievollen Geschichten beleuchtet werden, die diese im Rahmen einer Bildung für mehr Digitalkompetenz von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen haben.

Sechs moderne Märchen und eine Kurzgeschichte bieten allen Leser:innen - egal ob jung oder alt - die Möglichkeit eine literarische Reise durch die Welt der Digitalen Ethik zu unternehmen. Darüber hinaus liefert ein Arbeitsbuch die passenden Methoden, damit die Märchen auch im Bildungskontext zur Anwendung kommen. Die Methoden reichen von narrativen Analysen bis hin zu philosophischen Fragen. Das Ziel ist dabei nicht nur, das Verständnis für die Digitale Ethik zu fördern, sondern auch die Neugierde der Leser:innen zu wecken, um das philosophische Staunen auch in den Zeiten der Digitalisierung zu bewahren.

Das vorliegende Märchenbuch ist im Rahmen des vom MWK Baden-Württemberg geförderten Forschungsprojekt *Digital Dialog 21* entstanden. Das Forschungsprojekt beschäftigt sich mit den gesellschaftlichen Auswirkungen der Digitalisierung.

