

fügt, entspricht dem Wert des zukünftigen Lebens, das der Betreffende anderenfalls noch erlebt hätte“, und durch diese Erklärung werde „der oft sehr schwammig verwendete Begriff des Rechts auf Leben für die moralische Beurteilung des Tötens im Prinzip entbehrlich“ (148). Zwar weiß der Autor in anderem Kontext auch: „Solche mit dem logischen Lineal gezeichneten Diagramme haben freilich keinen besonders großen *praktischen* Wert.“ (236). Und wieder an anderer Stelle „verwundert“ es ihn, „wenn professionelle Philosophen skandalöse moralische Urteile [...] nicht zum Anlaß nehmen, die eigenen theoretischen Annahmen in Frage zu stellen.“ (146) Er meint übrigens auch zu wissen, daß die katholische Kirche jede Art von Organspende bis vor wenigen Jahren abgelehnt habe (166) oder daß die „Pillenkommision“ Pauls VI. behauptet habe, Empfängnisverhütung sei „ein verdammenswertes Laster, ein vorweggenommener Mord“ (150).

P. KNAUER S. J.

CYBERETHIK. VERANTWORTUNG DER DIGITAL VERNETZTEN WELT. Hg. von *Anton Kolb/Reinhold Esterbauer/Hans-Walter Ruckebauer*. Stuttgart/Berlin/Köln: Kohlhammer 1998. 189 S.

Der Band enthält zehn Beiträge von unterschiedlicher Länge und unterschiedlichem Charakter zu einem interdisziplinären Seminar, welches das Philosophische Institut der Universität Graz gemeinsam mit dem Institut für Informationswissenschaft veranstaltet hat; vertreten sind Psychologie, Informatik, Wirtschaft, Rechtswissenschaft, Moralphilosophie und Theologie. – Einige Autoren wollen vor allem informieren: Rafael Capurro über das Fach Informationsethik an der Hochschule für Bibliotheks- und Informationswesen in Stuttgart und über Internet-Ressourcen zur Informations- und Medienethik; Gerhard Reichmann über das Informationsrecht in Österreich; Gunter Bauer über die Geschichte, Gegenwart und Zukunft des Internet; Hermann Maurer über Probleme, welche das World Wide Web mit sich bringt und Lösungen, die es selbst dafür entwickelt. *Andreas Maron* geht dem Zusammenhang von Globalisierung und Informationstechnologie nach. Sein kritischer Ausblick nennt als Gefahren dieser Entwicklung die Isolation des Individuums, die Passivität und die wachsende Abhängigkeit unseres Lebens von der Informationstechnologie; er schließt jedoch mit dem Glaubensbekenntnis an die positiven Auswirkungen für die kommenden Generationen. – Das verbindende Stichwort der fünf überwiegend kritischen Arbeiten lautet „virtuelle Realität“. Der ausführliche und rhetorisch engagierte Beitrag von *Anton Kolb* arbeitet vor allem das erkenntnistheoretische Problem heraus. Gegen die Vertreter eines radikalen Konstruktivismus und einer virtuellen Realität weist er zu Recht darauf hin, daß das Problem, wie sich der objektive und der subjektive Anteil in der menschlichen Erkenntnis verhalten, wohl kaum eine eindeutige Lösung zulasse; daraus resultiere jedoch weder logisch noch ontologisch die Leugnung einer realen, objektiven Welt. Folgen der These von der lediglich virtuellen Realität seien Neurosen und der Verlust der Identität. „Es gibt keine Identität ohne Realität. Mit bloßer Virtualität gewinnt man keine reale Identität“ (28). Als Antwort auf die Frage, was zu tun ist, plädiert er (auch hier stimme ich ihm zu) gegen die Absolutsetzung des Rechts einer „einseitigen Informationsfreiheit“ für eine Güterabwägung, und er weist auf die Notwendigkeit einer globalen Zusammenarbeit hin. Die von der Computerspielindustrie ermöglichte „Virtual Reality“ steht im Mittelpunkt der Ausführungen von *Hans-Walter Ruckebauer* über das Spiel mit imaginären Wirklichkeiten. Er spricht von „De-Realisation“: „Angesichts der Reizüberflutung brechen die personalen Filtermechanismen [...] zusammen, und der konkrete Bezug zum individuellen Erfahrungsraum geht fortschreitend verloren“ (82). Die Interaktivität bei den Computerspielen sei im Unterschied zur Lektüre eines Buches nicht unbedingt schon ein Anreiz zur Kreativität. Der Cyberspace ermögliche eine freie Wahl der Identität und ziehe deshalb vor allem Menschen mit Persönlichkeitsproblemen, die an ihrer unmittelbaren Lebensrealität gescheitert seien, magisch an. Berührungängste und maschinenstürmerisches Gehebe, so die ausgewogene Antwort auf die Frage „Mitspielen oder bekämpfen?“, seien keine Lösung; ein Ausweg könne nur in der erhöhten Medienkompetenz der Menschen, im unbeirrten Mißtrauen gegenüber allem, womit die Informationsgesellschaft uns täglich überschwemmt, und darin liegen, daß

wir unseren Kindern diese Skepsis des Selbstschutzes einimpfen. Anhand empirischer, statistischer Untersuchungen zeigt *Michael Trimmel*, daß der Umgang mit dem Computer das Verantwortungsbewußtsein, die Realitätsnähe, die Integrationsfähigkeit in die soziale Umwelt und die verbale Kreativität reduziert. Die Frage der Informationsethik unterscheidet sich für den Informationswissenschaftler *Wolf Rauch* „deutlich von der klassischen Fragestellung der Technikfolgenabschätzung“ (56). Eine Folgenabschätzung setze einen Konsens darüber voraus, welche Folgen wünschenswert bzw. verwerflich sind. Bei der Informationsethik wüßten wir aber nicht, ob bestimmte Konsequenzen als gut oder schlecht einzuschätzen sind. Außerdem gehe die Technikfolgenabschätzung von einer eindeutig gerichteten Ursache-Wirkungs-Relation aus. Dagegen sei im Bereich der Informationsethik der Zusammenhang rückgekoppelt: Die Entwicklung der Informationstechnologie führe zu gesellschaftlichen Veränderungen, die ihrerseits wiederum die technische Entwicklung beeinflussen. Der grundlegende Wertkonflikt besteht für Rauch zwischen Informationsfreiheit und Datenschutz. Der theologische Beitrag von *Reinhold Esterbauer* warnt mit dem Hinweis auf die These von McLuhan, daß das Medium selbst schon die Botschaft ist, d. h., daß das Medium die Botschaft mit bestimmt und ihren Inhalt mit prägt, die Kirchen vor der naiven Auffassung, die neuen Medien seien neutrale Mittel der Verkündigung. Er skizziert die Pseudotheologie des Cyberspace: Transzendenz als Transformation existentieller Bedingungen aus der realen Welt in digitale Strukturen und folglich als Substitution der realen durch eine bessere virtuelle Welt; Entleiblichung und dualistische Sicht des Menschen und folglich Vervielfachung der Existenzen und der „passiven elektronischen Netzidentitäten“; Selbstvergottung und Selbsterlöschung durch den Ersatz realer durch virtuelle Wirklichkeit; das Heilige als das Verfügbare und Herstellbare. Durch den Einsatz moderner Medien, so Esterbauers entscheidender Kritikpunkt, werde „die Qualität der Botschaft von dem, was christlicherseits Zeugenschaft heißt, auf Information hin verändert. Das bedeutet, daß nicht mehr die Person für den Inhalt dessen, was sie sagt, einsteht, sondern hinter einer personen-neutralen Mitteilung von Daten verschwindet“ (129).

Den Wert des Bandes sehe ich darin, daß hier aus interdisziplinärer Perspektive ein drängendes Thema der angewandten Moralphilosophie angesprochen wird, das im Unterschied zu den verschiedenen Bereichen der Bioethik in unserer Mediengesellschaft deshalb, weil es ein medienkritisches Thema ist, bei weitem nicht die Beachtung findet, die es angesichts des Gewichtes der Güter, die auf dem Spiel stehen, verdient. Der Laie, der sich in der Kommunikations- und Medienwissenschaft nicht auskennt, erhält eine Fülle von Hinweisen, wo er sich eingehender informieren kann. Die erkenntnistheoretischen, ontologischen, anthropologischen und theologischen Hintergründe werden herausgearbeitet. Was uns droht, so die Botschaft des Buches, ist der zumindest teilweise Verlust unserer emotionalen, sozialen und religiösen Lebenswelt und ihr Ersatz durch virtuelle Realität und „Wirklichkeitsprothesen“; auf dem Spiel stehen Kreativität, Authentizität, persönliche Verantwortung und personale Identität. F. RICKEN S. J.

BINMORE, KEN, *Playing Fair. Game Theory and the Social Contract I; Just Playing. Game Theory and the Social Contract II*. Cambridge/London: MIT Press 1994, 1998. XXII/364 u. X/589 S.

1. Binmores zweibändige Abhandlung „Game Theory and the Social Contract“ hat bei Fachkollegen überschwengliche Aufnahme gefunden. Ein Autor wie Brian Skyrms schreckt nicht davor zurück, sie im Klappentext als das wichtigste sozialphilosophische Werk seit Rawls epochemachender „Theorie der Gerechtigkeit“ zu bezeichnen. B. hatte erwogen, seinem Werk den Untertitel „Life, Universe and Everything“ zu geben (I: XVII), und man muß ihm zustimmen, daß das ein passender Titel gewesen wäre. Das Werk ist voll von langen Abschweifungen zu einer Vielzahl von Fragestellungen, so daß es oft schwer fällt, Wichtiges von Unwichtigem zu trennen und den zentralen Argumentationsgang herauszuschälen. Was ich als den zentralen Argumentationsgang herausarbeiten werde, nimmt grob gerechnet 200 der rund 950 Seiten des zweibändigen Werkes ein und findet sich vor allem in den Kapiteln 2 und 4 des zweiten Bandes. Zunächst möchte ich aber einen kurzen Überblick über den Rest der Abhandlung geben.