

„Wenn es ein Algorithmus kann, ist es nicht mehr kreativ.“

Gedanken zur menschlichen Kreativität im Einflussbereich der Algorithmen

Immer wenn im Auf und Ab der Künstlichen-Intelligenz-Forschung erwähnenswerte Fortschritte zu vermelden sind, rücken Algorithmen und deren Leistungen ins Bewusstsein. Sicher gab es in den letzten Jahren enorme Fortschritte rund um selbstlernende, autonome oder kreative Algorithmen, die vielfach Erleichterungen für den Menschen bringen. Von Computerprogrammen erzeugte Texte, Gemälde, Kompositionen und andere Kunstwerke befeuerten den Kreativitätsdiskurs und trugen zum Verwischen der Grenze zwischen Mensch und Maschine bei. Die dabei eingesetzten Algorithmen werfen die Frage nach einer Kreativität auf, die sich am ehesten als maschinell oder artifiziell bezeichnen lässt. Dass sie mit der menschlichen Kreativität in Konkurrenz stehen wird, prophezeien einige Daten- und KI-Euphoristen. Der folgende Beitrag problematisiert diesen Zusammenhang und fragt danach, inwieweit die Entwicklungen rund um Deep Learning-Algorithmen auch auf das Verständnis menschlicher Kreativität zurückwirken. Er plädiert letztlich aus der Sicht auf Bildungsprozesse dafür, über die „Unverzichtbarkeit nicht algorithmischer Kreativität“¹ unter verschiedenen Blickwinkeln neu nachzudenken.

Kreativ und algorithmisch – ein Widerspruch?

Man könnte es im digitalisierten Sprachduktus als *art bias* bezeichnen, wenn menschliche Kreativität auf den Bereich der Kunst beschränkt wird. In vielen Lebensbereichen geht sie mit Beschreibungen wie *originell*, *schöpferisch*, *gestalterisch*, *konstruktiv*, aber auch *intuitiv* und *spontan* einher. Das lateinische Verb *creare* bedeutet in erster Linie „Ideen haben und Neues hervorbringen“. Es gibt nicht *die* Theorie der Kreativität, sondern verschiedene Ansätze aus verschiedenen Disziplinen (wie Psychologie, Philosophie oder Kunst), um das relativ abstrakte Phänomen zu konkretisieren. Eine sehr brauchbare und für verschiedene Diskurse anschlussfähige Beschreibung liefert Simone Mahrenholz: für sie ist Kreativität „ein auffälliges Ineinander von Aktivität (Schöpferium) und Passivität (Zufallen, Zufall, *Nicht-Steuern-Können*), von Erfinden und Entdecken, von *Neu-Schaffen* und *Um-Schaffen*, von verbal artikulierbar und nicht-sag-, sondern nur *zeig*-bar, von ‚bewusst‘ und ‚unbewusst‘ geschehend.“² 1972 wiesen Beer/Erl darauf hin, dass in unserem Gehirn mehr Kapazitäten für kreatives Denken frei werden, wenn uns Routinearbeiten abgenommen würden – ein Argument, mit dem KI-Befürworter einen umfassenden Einsatz zu rechtfertigen versuchen. Erst dann könne, so die beiden Autoren in den 70er-Jahren, der Mensch schöpferische Ideen entwickeln, erst dann steige „das Gewicht der kreativen Kräfte, deren Monopol er [der Mensch, M. R.] bis heute besitzt.“³ Dass dieses Monopol heute vielfach infrage gestellt wird, zeigt sich im KI-Diskurs hinsichtlich anthropomorphisierender Bezeichnungen wie *Kreative Künstliche Intelligenz (KKI)* oder *Künstliche Kreativität (KK)*. Fortschritte rund um *Neuronale Netze*, *Machine Learning* und entsprechende Lernalgorithmen führten in den letzten Jahren zum Ausbau von Forschungsbereichen wie *Computational Creativity*.

Die interessanten Grundsatzfragen in diesem Bereich lauten: Wie kann das von Algorithmen erzeugte Neue als solches verstanden werden? Wer definiert aufgrund welcher Kriterien die Relevanz des Neuen? In welchen Bereichen kommt dieses Neue wie konkret zur Anwendung? Welche ethischen Maßstäbe sind dabei nötig? Und: „Ist nicht gerade selbstbestimmtes, intuitives und kreatives Handeln der einzige Vorteil, den der Mensch noch gegenüber den ansonsten in jeder Disziplin so viel ausdauernden und leistungsfähigeren Maschinen hat?“⁴ In der Diskussion um

menschliche Kreativität stößt man immer wieder auf ein bedeutungsvolles kognitionspsychologisches Begriffspaar: das *konvergente* Denken, das eher algorithmisch, nach Regeln und Vorschriften (linear) vorgeht sowie das *divergente* Denken, welches frei und unstrukturiert (assoziativ) nicht auf Gewohntes zurückgreift und so eher mit kreativen Prozessen in Verbindung gebracht wird.⁵ Es soll hier nicht darum gehen, beide Denkmuster diametral gegenüber zu stellen, da sie sich im Rahmen kognitiver Prozesse auch ergänzen; vielmehr soll gezeigt werden, wie komplex sich das Phänomen der Kreativität darstellt. Die Zuspitzung von Manuela Lenzen, „Wenn es ein Algorithmus kann, ist es nicht mehr kreativ“⁶ soll Pate stehen für die folgenden kritischen Überlegungen. Sie gehen davon aus, dass sich algorithmisch Erzeugtes durchaus von Gewohntem absetzen, aber dennoch nie mit menschlich kreativ Hervorgebrachtem gleichgesetzt werden kann.

Menschliches Denken und das Nicht-Mathematische/ Nicht-Modellierbare von Kreativität

Lenzen ist der Ansicht, dass den Möglichkeiten von *Big Data*-Anwendungen (Re-Kombinieren von Daten, Herausstellen von Korrelationen) nicht das kreative Potenzial innewohnt, das ihnen oft zugeschrieben wird. Nur weil der Algorithmus ob des großen Daten-Korpus und seines permanenten, energieintensiven *Trainings* Dinge neu anzuordnen vermag, sei mit dieser Neu-Kombination nicht automatisch etwas Neues und Originelles hervorgebracht. Mit den medienphilosophischen Überlegungen von Markus Gabriel und Dieter Mersch soll dieser Aspekt noch etwas vertieft werden: Gabriel geht davon aus, dass Künstliche Intelligenz *nie* eine Kopie des menschlichen Denkens sein kann, sondern lediglich ein „Denkmodell“, er spricht von zutiefst menschlichen „Denkwörtern“ wie „Intelligenz, Scharfsinn, Klugheit, Meinen, Grübeln, Vermuten“.⁷ Fasst man nun Kreativität als Ergebnis bzw. Produkt des individuellen Einsatzes solcher Denkwörter, lässt sich analog zu Gabriels KI-Aussagen feststellen: Maschinelle bzw. artifizielle Kreativität wird *nie* eine Kopie menschlicher Kreativität sein können. Mersch schreibt, „dass sowohl Sinn als auch Kreativität nicht als Funktionen oder Strukturen beschreibbar sind“⁸ und sich somit grundsätzlich einer mathematischen Darstellung entzögen. Für ihn sind kognitive Prozesse wie das (kreative) Denken „weder modellierbar noch begreifbar“, was an den digitalen Technologien liegt, mit

denen dies geschehen soll: sie „haben daran ihre systematische Crux, dass sie Prozesse in Programme kleiden, deren Algorithmen Regelkreise konzipieren, die zwar Kontrolle und Selbststeuerung konzipieren, nicht aber die Erfindung eines Neuen.“⁹

Mit dem kybernetischen Aspekt der Regelkreise, der hier angesprochen wird, sind beim mathematischen Modellieren weniger neue Formen der Erkenntnisbildung oder Neuschöpfung verbunden, sondern vielmehr folgendes Ziel: den Datenfluss aufrechtzuerhalten, also die Dynamik der Kommunikation (beispielsweise für ökonomische Zwecke) zu gewährleisten. Das Modellieren hingegen verlangt ein Übersetzen dessen, was Kreativität im Kern ausmacht.

Hier ergeben sich zumindest zwei Grundprobleme. Zum einen lässt sich nicht exakt definieren, worin das Kreative besteht. Diese für Algorithmen unentbehrliche Definition muss deshalb lückenhaft bleiben, weil bei Kreativität wie bei anderen Abstrakta (wie z. B. Angst oder anderen Emotionen) von einem „unmarkierte[n] Raum, ‚unmarked space‘ unseres Denkens und Handelns, de[m] blinde[n] Fleck“¹⁰ ausgegangen werden muss. Zum anderen gilt für das programmierende Modellieren, wie Mahrenholz weiter ausführt: „jede Übersetzungs- oder Überführungsmaßnahme [...] beinhaltet Momente des Nicht-Ausrechenbaren oder -Algorithmisierbaren“¹¹. Damit ist die generelle Software-Problematik angesprochen, dass Weltwissen nie ohne Verluste auf Algorithmen übertragen, d. h. mathematisch-statistisch formalisiert werden kann. Reduktion von Komplexität, Abstrahieren und Ausschließen auf der einen, sowie Betonen und Hervorheben von Aspekten des zu übersetzenden Phänomens auf der anderen Seite sind hier als Probleme bei der Übersetzung in digitale Strukturen zu nennen. Mit anderen Worten: Es geht es bei der digitalen Übersetzung darum, dass diese Aspekte des Kreativen möglichst umfangreich maschinenlesbar werden, um auch in KI-Anwendungen zur Geltung zu kommen. Je abstrakter ein Phänomen, desto schwieriger gestaltet sich dieser Formalisierungs- und Modellierungsprozess jedoch.

Um noch einmal mit Gabriels Denk-Theorie zu sprechen: es ist keineswegs davon auszugehen, dass der Mensch als logisches Wesen greifbar ist, „also, dass wir in kleinen Schritten, die sich als Algorithmus erfassen lassen, Begriffe aus unseren Gedanken herauslösen und nach den Regeln der Logik zu neuen Gedanken verknüpfen.“¹² Zu irrational, launisch, spontan, wechselhaft ist der Mensch, als dass sein Verhalten, Denken und damit auch seine Kreativität maschinell übersetzt bzw. maschinenlesbar verlustfrei kopiert werden könnte.



Markus Reinisch

Markus Reinisch ist Lehrer an einer bayerischen Mittelschule. Er schreibt neben literaturdidaktischen und gesellschaftspolitischen Beiträgen kritisch zu Themen der Digitalisierung für verschiedene Zeitschriften. Vor allem die Prozesse an der Schnittstelle zwischen Bildung und Digitalisierung nimmt er in den Blick. Zuletzt sind von ihm einige Aufsätze zu Big-Data-, Algorithmen- und Kybernetik-Kritik erschienen.

Missing Link: der Reichtum an Erfahrungen in der Biografie

Sherry Turkle sieht die Mensch-Maschine-Beziehung in vielen Punkten kritisch, ihrer Meinung nach bestehen im Sammeln und Reflektieren von Erfahrungen sowie in unserer Fähigkeit zur Empathie die entscheidenden Unterschiede zwischen Mensch und Maschine. Sie schreibt, dass wir im Zuge der digitalen *Disruption* grundsätzlich immer offener „für die Interaktion mit Maschinen werden, als ob diese mit dem Reichtum der menschlichen Erfahrung ausgestattet wären.“¹³

Das Gegenteil ist der Fall, Erfahrungen sind auf den Menschen bezogen und können, wie auch Kreativität, nicht so einfach auf Maschinen übertragen werden. Wenn menschliche Intuition dafür sorgt, dass sich schöpferisch etwas Neues einstellt, dann ist dies ein komplexer Prozess, bei dem der Mensch stets auch auf Erfahrungswerte zurückzugreifen und zu lernen vermag. Maschinen hingegen haben weder „Erfahrungen mit der Entfaltung eines menschlichen Lebensweges gemacht“¹⁴ noch mit anderen Situationen, die es ihnen ermöglichen könnten, adäquat zu reagieren. Wie Empathie zu zeigen oder auf Ironie zu antworten. Wenngleich Fortschritte der KI darin bestehen, dass ein Roboter im Pflegebereich beispielsweise Stimmungen wie Traurigkeit erkennen und Menschen trösten kann, so fehlen ihm dennoch entscheidende Erfahrungswerte und die Bandbreite, wie verbal mit solchen Situationen umgegangen werden kann. Es ermangelt ihm, um es noch etwas genauer auszudrücken, die menschliche Fähigkeit, „Elemente aus verschiedensten Erfahrungszusammenhängen abstraktiv zu lösen und „erfinderisch“ auf neue, durch uns überhaupt erst herzustellende Objekte von Erfahrung zu beziehen.“¹⁵

Der Mensch, der vielfach mit seiner sozialen Umwelt im Bezug steht, vermag aus dieser Verbindung aus verschiedenen, (positiv wie negativ) erfahrenen Situationen (Erlebnissen) zu abstrahieren, um situationsspezifisch, mit Taktgefühl und sprachlich flexibel auf die Gefühlslage seines Gegenübers einzugehen und darüber hinaus auch auf Unvorhergesehenes passend zu reagieren. Diese Fähigkeiten sind Teil der menschlichen Intelligenz, die schwerlich auf (Kreative) Künstliche Intelligenz von Maschinen übertragen werden kann.¹⁶ Auch wenn bereits einzelne Gefühle im Rahmen von Deep-Learning-Algorithmen für maschinelle Zwecke modelliert werden können, fehlt ihnen dennoch die interpretierende, subjektiv-bewertende und einordnende Meta-Ebene, die Sherry Turkle im Blick hat: indem beispielsweise „ein Kind diese Prozesse mitverfolgt (und sieht, dass sie den Älteren

wichtig sind), lernt es, dass Empathie einen Wert hat.“¹⁷ Das je subjektive Erleben, das im Sinne eines *Bewusstseins* verarbeitet wird und kognitiv je situationspezifisch *abgerufen* werden kann, fehlt den Maschinen und ist schwerlich für maschinelle Zwecke zu formalisieren.

Kreativität und Bildungsprozesse unter dem Einfluss algorithmischer Steuerung

Diese Lernerfahrungen bewusst zu machen, ist auch im Bildungsbereich von großer Relevanz. Es lässt sich in entsprechenden didaktischen Lernarrangements auch über (den Einsatz von) Kreativität reflektieren. Nicht nur in den „kreativen Fächern“ wie Kunst, Musik, Werken ist Kreativität auch für die Wissensgenerierung und zur Problemlösung gefragt. Auf der bereits erwähnten Meta-Ebene können Schüler auch im Mathematikunterricht etwa lernen zu verbalisieren, wie sie auf ihr Ergebnis gekommen sind oder warum ihr Lösungsweg neu und originell ist. Sie lernen dabei, dass Produkte wie (Denk-)Prozesse kreativ sein können, bemerken, was sie begeistert, anzieht, wo sie Talente haben und erfahren so vielfach den Wert ihrer eigenen Kreativität. Sie denken nach über „jenes kritische Vermögen des Menschen, das in der klassischen deutschen idealistischen Philosophie als „Einbildungskraft“ bezeichnet wurde, das in der klassischen deutschen Pädagogik als Bildungskraft identifiziert wurde und das wir heute mit Begriffen wie *Kreativkraft* oder *Innovationskraft*“¹⁸ fassen. Für die Fortentwicklung und Dokumentation ihrer Lern- und Leistungsbiografie stellt dieserart Bewusstmachen der eigenen Kreativkräfte einen wichtigen Pfeiler dar. Der Raum für Kreatives, Spontanes, Originelles und Neues und das Nachdenken darüber wird jedoch in einer digitalen Vermessung und Determinierung durch die berechnende, algorithmengesteuerte Auswahl heute bereits vielfach beschränkt. Das im Digitalen allumfassende Prinzip von *Big Data* scheint auch Bildungsbereich neue Relevanzen zu setzen, bei denen nicht nur Kreativität zunehmend marginalisiert wird.

Wenn immer mehr kybernetisch orientierte Big-Data-Szenarien (*Learning Analytics, LA; Educational Data Mining, EDM*) – teilweise sogar durch bildungspolitische Vorgaben – implementiert werden und damit ganze Bildungsbiografien „begleitet“ werden sollen¹⁹, steht es nicht nur um Kreativität, sondern auch um den Fortbestand weiterer „basale[r] humane[r] Vermögen“²⁰ insgesamt nicht gut. Die Begleitung des komplexen, äußerst erfahrungsreichen Bildungs- und Entwicklungsweges des Menschen darf auch in der Schule nicht den Algorithmen überlassen werden. Vielmehr muss es darum gehen, dass Lehrer, Mitschüler und sonstige Interaktionspartner der sozialen Umwelten immer wieder Impulse geben, damit Kreativität als „kritisch-analytische Dimension der Bildung“²¹ entfaltet werden kann. Es muss im Rahmen dieser Dimension die Möglichkeit bestehen, analoge Routinen und Konventionen zu überdenken bzw. überwinden und nicht noch mehr digitale mittels Big Data und Algorithmen steuernd zu etablieren. „Be creative!“ kann dann abseits von neoliberalen Vergleichsstrategien heißen: „Weiche ab, von dem, wie du es bisher gemacht hast, [...] mache einen Sprung (über die Regeln dessen hinaus, was bisher Praxis, Regel, Logik war).“²² Eine berechnende, vorstrukturierende und festlegende Interaktion mit algorithmisch gesteuerten Maschi-

nen ist dagegen in zweifacher Hinsicht sehr kritisch zu sehen. Erstens wertet sie Kreativität ab, zweitens besteht die Gefahr, dass „Be creative!“ eben zu einer weiteren neoliberalen Konkurrenz- und Optimierungsaufforderung wird. Besinnt man sich nicht auf die biologischen Anteile der Kreativität und auch der Intelligenz, wird man eines nicht mehr los: das weit verbreitete Schein-Argument, durch das algorithmische Rationalisieren von Routinearbeiten habe man immer mehr Raum für Kreatives zur Verfügung. In allen Bildungsprozessen gilt daher auch deutlich zu machen: das Wesenhafte der menschlichen Kreativität hat immer eine andere Qualität als das algorithmisch erzeugte, berechnete statistisch Kreatives – es ist Garant für das Überraschende, Spontane, Unerwartete: eben das, was den Menschen in seinem Denken, Handeln und Kommunizieren genuin ausmacht.

Anmerkungen

- 1 Mersch, Dieter: *Kreativität und Künstliche Intelligenz – Einige Bemerkungen zu einer Kritik algorithmischer Rationalität*. In: *ZfM – Zeitschrift für Medienwissenschaft* 2/2019, 21. Jg., S. 65-74, S. 71
- 2 Mahrenholz, Simone: *Kreativität. Eine philosophische Analyse*. Berlin, 2011, S. 17, Hervorhebungen im Original
- 3 Beer, Ulrich/Erl, Willi: *Entfaltung der Kreativität*. Tübingen, 1972, S. 11
- 4 Volland, Holger: *Die kreative Macht der Maschinen: Warum Künstliche Intelligenzen bestimmen, was wir morgen fühlen und denken*. Weinheim, 2018, S. 21
- 5 Vgl. analog zu „divergent“ und „konvergent“ das Konzept „laterales“ (Quer-) und „vertikales“ Denken, ebenfalls Anfang der 70er entwickelt: de Bono, Edward: *Laterales Denken*. Hamburg, 1971
- 6 Lenzen, Manuela: *Künstliche Intelligenz. Was sie kann & was uns erwartet*. München, 2019, S. 121
- 7 Gabriel, Markus: *Der Sinn des Denkens*. Berlin, 2018, S. 198f. Vgl. auch S. 142: „Die Wirklichkeit des Denkens hat eine andere Form als die Denkmodelle der (mathematischen) Logik und damit auch der Informatik.“
- 8 Mersch, Dieter: *Kunstmaschinen. Zur Mechanisierung von Kreativität*. In: Gamm, Gerhard/Hetzel, Andreas (Hg.): *Unbestimmtheitssignaturen der Technik. Eine neue Deutung der technisierten Welt*. Bielefeld, 2005, S. 149-168, S. 161. Mersch's medienphilosophische Überlegungen sind geprägt von der Technikkritik Martin Heideggers und dessen strikte Unterscheidung von Denken und Rechnen.
- 9 Ebd., S. 167 und S. 161
- 10 Mahrenholz 2011 (Fußnote 2), S. 19
- 11 Ebd., S. 29;
- 12 Gabriel 2018 (Fußnote 7), S. 145f.
- 13 Turkle, Sherry: *Empathie-Maschinen. Der vergessene Körper*. In: *Psyche – Zeitschrift für Psychoanalyse und ihre Anwendungen* 9/10 2019 (73. Jg.), S. 726-743, S. 726
- 14 Ebd., S. 731; vgl. dazu auch Lenzen 2018 (Fußnote 6), die davon spricht, dass den Maschinen die „unauslotbare Tiefe der menschlichen Erfahrung fehlt.“ (S. 123)
- 15 Pape, Helmut: *Zur Einführung*. In: Ders. (Hg.): *Kreativität und Logik*. Berlin 1994, S. 43
- 16 Vgl. dazu auch Gabriel 2018 (Fußnote 7), der davon ausgeht, dass der Reichtum an vielfältigen Umweltbeziehungen „wesentlich für unsere Intelligenz ist.“ (S. 124)
- 17 Turkle 2019 (Fußnote 13), S. 734, Hervorhebungen im Original
- 18 Sesink, Werner: *Eine kritische Bildungstheorie der Medien*.

In: Marotzki, Winfried/Meder, Norbert (Hg.): *Positionen der Medienbildung*. Wiesbaden, 2013, S. 127-158, S. 140

- 19 Vgl. dazu Reinisch, Markus: *Big Data und Algorithmen: Instrumente einer neuen kybernetischen Steuerung an Schulen?* In: *DDS – Die Deutsche Schule, Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, Bildungspoli-*

tik und pädagogische Praxis, 15. Beiheft/2020, S. 134-150

20 Mersch, 2019 (Fußnote 1), S. 66

21 Sesink 2013 (Fußnote 18), S. 143

22 Mahrenholz 2011 (Fußnote 2), S. 20



Kirsten Bock, Christian Ricardo Kühne, Rainer Mühlhoff, Mëto Ost, Jörg Pohle, Rainer Rehak

Kritik an offizieller Datenschutz-Folgenabschätzung für die Corona-Warn-App

Es gibt sie nun, die lang erwartete App zur Kontaktverfolgung. Was ihr fehlt, ist eine hinreichende Datenschutz-Folgenabschätzung. Dazu müssen nicht nur die App selbst, sondern auch dazugehörige Serversysteme, Anwendungen und Infrastrukturen betrachtet werden. Der Gastbeitrag erklärt, warum und wie das idealerweise geschehen kann. Quelloffenheit der Technik allein reicht längst nicht.

Am 16. Juni war es endlich soweit, in ganz Deutschland und auch darüber hinaus blickte man auf die nun veröffentlichte Corona-Warn-App. Nach wochenlanger Diskussion um Nutzen, Technik und Architektur konnte sie endlich installiert und genutzt werden, was Stand 29. Juni 2020 bereits über vierzehn Millionen Mal getan wurde. Die halbe Welt berichtete über den deutschen Erfolg bei der digital-automatisierten Kontaktverfolgung.

Kennzahlen zur Corona-Warn-App

Stand 04. August 2020, Quelle: Robert Koch Institut

191.025

Anrufe bei der technischen Hotline und der Verifizierungshotline im Zeitraum 16. Juni bis 03. August 2020

1.128

tägliche Anrufe (im Durchschnitt) im Zeitraum 27. Juli bis 03. August 2020

1.052

ausgegebene TeleTANs zur Verifizierung eines positiven Testergebnisses seit dem 16. Juni 2020.

16.600.000

aktuelle Downloads der Corona-App

Aber wie so oft ist nicht alles Gold, was glänzt, und nicht jeder kennt den Unterschied zwischen Datenschutz und IT-Sicherheit. Das FIF hat daher eine Analyse samt konstruktiver Anmerkungen und Vorschläge¹ zur offiziellen Datenschutz-Folgenabschätzung (DSFA) für die im internationalen Vergleich sehr populäre Corona-Warn-App² veröffentlicht. Darin spart das FIF nicht mit grundsätzlicher und konkreter Datenschutz-Kritik, verteilt aber auch Lob für den gesamten Entwicklungsprozess.

Der Beitrag erklärt den Sinn und Zweck einer DSFA und erläutert auch, welche nach wie vor gültigen Ergebnisse eine eigene DSFA, die das FIF bereits im April veröffentlichte, erbracht hat. Eine DSFA ist dabei keine Fingerübung im akademischen Diskurs, sondern eine notwendige und gesetzliche Anforderung an Datenprojekte, die Informationen von Menschen verarbeiten – denn Datenschutz ist Grundrechtsschutz.

Eine ausführlichere Auseinandersetzung mit der DSFA folgt in Form eines Interviews mit Kirsten Bock (ab Seite 13).

Datenschutzfragen dezentraler Corona-Tracing-Apps

„Es geht nicht um Privatsphäre, sondern es geht darum, eine Technik sozial beherrschbar zu machen.“

Wilhelm Steinmüller (1934–2013)³

Gesellschaftliche Implikationen durch Datenschutz-Folgenabschätzungen diskutierbar machen

Mehrere Wochen kreiste die Diskussion über die Eindämmung der Corona-Pandemie um den Einsatz technischer Hilfsmittel, den Corona-Tracing-Apps. Diese epidemiologisch relevanten Kontaktereichern und es so erlauben, im wirkend die exponierten Kontaktpersonen zu isolieren. Bislang wird das sogenannte Contact-Tracing manuell von MitarbeiterInnen der Gesundheitsbehörden vollzogen, also etwa anhand der Erinnerung der Infizierten und anschließender Warnung per Telefon. In einigen Ländern, zum Beispiel China, werden auch weitere Informationsquellen genutzt wie beispielsweise Kreditkartendaten oder Reiseinformationen. Diese mühsame Arbeit kann, so die Vision, durch den Einsatz von Apps wesentlich beschleunigt werden.

Auch wenn die konkrete Tauglichkeit einer solchen App für diesen Zweck sowohl epidemiologisch als auch technisch noch umstritten ist und die Gefahr einer grundsätzlichen gesellschaftlichen Gewöhnung an Contact-Tracing besteht, soll es an dieser Stelle nicht um ein generelles *Ob*, sondern ein *Wie* einer solchen App gehen. Denn erst bei der Betrachtung der konkreten technischen Umsetzung lassen sich individuelle und gesellschaftliche Konsequenzen⁴ analysieren. Die Erkenntnisse können dann wiederum in Form von Anforderungen zurück in die konkrete Ausgestaltung des Verfahrens fließen.

Datenschutz und seine Verankerung in der Gesetzgebung ist ein Garant der Grundrechte und Grundfreiheiten im digitalen Zeitalter. Er bezieht sich nicht nur auf individuelle, sondern auch auf kollektive Rechte. Datenschutz hält die funktionale Differenzierung⁵ moderner Gesellschaften aufrecht, indem er strukturelle Machtasymmetrien problematisiert und somit gesellschaftliche Grundfunktionen absichert.

erschienen in der *FIF-Kommunikation*,
herausgegeben von FIF e.V. - ISSN 0938-3476
www.fif.de