

BUZZWORD

#nofilter

Das Hashtag #nofilter steht für die ungeschminkte Wahrheit. Zumindest ist das die graue Theorie. #nofilter soll Fotos in den sozialen Medien wie der Fotoplattform Instagram kennzeichnen, die ausnahmsweise nicht mit irgendeiner der unzähligen Bildbearbeitungs-Apps auf dem Smartphone angehübscht wurden. Das Hashtag ist also im besten Fall das Qualitätsmerkmal eines Fotografen, der so gute Fotos macht, dass er sie nachträglich nicht besser machen muss.

#nofilter ist aber auch ein ziemliches Angeber-Hashtag. Es zeigt vereinzelt von großem Selbstbewusstsein des Fotografen beziehungsweise einer gehörigen Portion Selbstüberschätzung. Denn vielen der Bilder, die auf einen Filter verzichten, hätte ein Filter durchaus gutgetan. Die neue Natürlichkeit bei Essensfotos, Urlaubsselfies und vermeintlich malerischen Sonnenuntergängen beleidigt doch nicht selten das Auge des Ästheten.

Manchmal ist der Zusatz #nofilter jedoch auch zu schön, um wahr zu sein. Dann blickt man mit Staunen auf außergewöhnliche Bilder, die angeblich ohne jede Nachbearbeitung zustande gekommen sind. Doch die Wirklichkeit sieht anders aus.

Viele angebliche #nofilter-Bilder sind in Wahrheit nichts anderes als Fake News auf Instagram und den anderen Fotoplattformen im Netz. Hier ist häufig überhaupt nichts echt. Es ist der traurige Versuch mancher Hobbyfotografen, die eigenen Bilder trotz fehlender Fertigkeit als Meisterwerke der Fotokunst zu verkaufen – und sich als begnadete Künstler darzustellen.

In diesem Sinne: Trauen Sie niemandem. Schon gar nicht jemandes Hashtags. Denis Krick

APPS & GADGETS

Erfolgreiche Klage gegen Apple

Der Berliner Funknetzbetreiber e*Message ist mit dem Versuch gescheitert, Apple den Namen der Nachrichten-App iMessage streitig zu machen. Das Landgericht Braunschweig wies eine Klage des Mittelständlers gegen den Apple-Konzern mit der Begründung ab, dass keine Verwechslungsgefahr bestehe. e*Message bietet sogenannte Pagerdienste an.

Mit dem Smartphone durchs Kirchenjahr

Kirchenlieder, Bibeltexte und Gebete – das gibt es bei der evangelischen Kirche ab sofort über eine kostenlose App. „Kirchenjahr evangelisch“ richtet sich laut der Vereinigten Evangelisch-Lutherischen Kirche Deutschlands an alle Menschen, die den Rhythmus des Kirchenjahres nachvollziehen und bewusst erleben möchten. Nutzer der App können sich per Mobiltelefon Bibeltexte vorlesen lassen und die dazu passenden Lieder anhören.

Toastwarme Finger an der Tastatur

Mit handgestrickten Pulswärmern lässt sich kaum noch jemand hinter dem Ofen vorlocken. Sie gehören ins prä-digitale Zeitalter. Doch was, wenn die Finger am Rechner doch mal kalt sind und nicht so geschmeidig über die Tasten fliegen? Flauchige Handwärmer in Toastoptik sorgen für behagliche Fingerfertigkeit – vor allem wenn per USB-Kabel die Heizfunktion eingeschaltet wird. Gesehen bei www.radbag.de.

Algorithmen und ihre Vorurteile

Algorithmen sind nie schlecht gelaunt, tragen nichts nach. Heißt das, sie treffen fairer Entscheidungen? Nicht unbedingt, denn auch Algorithmen können diskriminieren

Von Anna Schughart

Wer hat das größere Risiko, rückfällig zu werden – Brisha oder Vernon? Brisha und ihre Freundin hatten ein Kinderfahrrad und einen Tretroller von der Straße geklaut. Vernon hatte Werkzeuge in einem Baumarkt mitgehen lassen. Wie wahrscheinlich ist es, dass Brisha oder Vernon wieder straffällig werden?

Eine fehlerhafte Einschätzung

Gerichte müssen schwierige Entscheidungen treffen. Weil niemand die Zukunft eines Menschen kennt, verlassen sie sich dabei auf andere Mittel wie Intuition, Statistik, andere Fälle, Experten und – beispielsweise in den USA – Algorithmen. Im Fall von Brisha und Vernon kam ein Programm namens Compas zu dem Schluss, dass bei Brisha die Gefahr, rückfällig zu werden, sehr hoch liege. Für Vernon schätzte es das Risiko dagegen eher gering ein. Doch das war falsch. Brisha fiel nicht mehr auf – Vernon dagegen brach in eine Lagerhalle ein und landete für acht Jahre hinter Gittern.

Wie konnte Compas sich so irren? Das Programm war, das haben Journalisten gezeigt, auf gewisse Weise rassistisch. Bei weißen Menschen – wie Vernon – kam Compas viel öfter fälschlicherweise zu dem Schluss, dass das Rückfallrisiko gering sei. Schwarze An-

geklagte – wie Brisha – wurden dagegen häufiger zu Unrecht als zukünftige Verbrecher eingestuft.

Algorithmen beeinflussen Leben

Allgemein gesagt legen Algorithmen fest, wie eine Aufgabe gelöst wird. Sie geben Computern eine Anleitung, sie sagen einer Maschine am Fließband, wo und wie sie eine Schraube eindrehen soll. „Informationstechnologie arbeitet schon immer mit Algorithmen“, sagt Tobias Matzner, Professor für Medien, Algorithmen und Gesellschaft an der Universität Paderborn. Das hat uns nur bisher nie so richtig beeindruckt.

Das ist anders, seit wir es mit einer anderen Art von Algorithmen zu tun haben. Sie sind nun anpassungsfähig, das Ergebnis ihrer Arbeit hängt von den Daten ab, die sie verwenden und von denen sie lernen. Die neuen Algorithmen sind so in der Lage, in einem gigantischen Wust aus Daten Muster zu erkennen, Schlüsse zu ziehen.

Ob im Justizsystem, bei der Kontrolle am Flughafen oder bei der Kreditvergabe – Algorithmen beeinflussen oder treffen mittlerweile viele Entscheidungen, die für Menschen ganz reale Konsequenzen haben. So wollen österreichische Arbeitsämter Arbeitslose

von Algorithmen nach ihren Chancen auf dem Arbeitsmarkt sortieren lassen.

Es gehe bei Algorithmen nicht um die Frage, ob sie schlechter oder besser als Menschen seien, erklärt Matzner. Sie sind einfach anders als Menschen: Ihr Bild von der Welt entsteht durch Daten.

Algorithmen sind nicht per se fair

Wenn Algorithmen am Werk sind, muss das deshalb nicht automatisch schlecht sein. Algorithmen haben keine miesen Tage. Algorithmen muss man auch nicht immer wieder sagen, dass sie bitte nicht auf die Attraktivität eines Bewerbers achten sollen.

Doch die Vorstellung, dass Algorithmen automatisch fair sind, trägt. Algorithmen können diskriminieren. Zum Beispiel, wenn sie im Fall von Gesichtserkennungssoftware nur die Gesichter weißer Männer wirklich treffsicher erkennen. Oder wenn sie einem Menschen den Kredit verweigern, nur weil er in einer Umgebung wohnt, in der viele Menschen ihre Kredite nicht zurückzahlen. Oder wenn der Algorithmus, der für Amazon Bewerber einordnet soll, etwas gegen Frauen hat.

Daten sind entscheidend

Natürlich sind nicht die Algorithmen selbst Rassisten oder

ner anscheinend zu bevorzugen seien. Tauchte in einer Bewerbung dagegen das Wort „Frau“ auf – weil die Bewerberin etwa Vorsitzende eines Frauenschachklubs war, wurde das negativ bewertet, wie Reuters berichtete.

Der Algorithmus sorgte so dafür, dass eine Ungleichheit aus der Vergangenheit auch in der Gegenwart fortbestehen konnte. Er hatte durch die Daten die Unfairness der Menschen geerbt und fortgeschrieben. Mathematische Modelle, warnt daher auch die Mathematikerin Cathy O’Neil in ihrem Buch „Angriff der Algorithmen“, basieren nicht einfach auf Daten, sondern auch auf den Entscheidungen, die wir darüber treffen, welche Daten wir beachten – und welche nicht.“

Drittens kann Diskriminierung auch rein zufällig entstehen, in Formen, die für uns Menschen gar keinen Sinn ergeben. So könnte zum Beispiel, sagt Matzner, ein Algorithmus zu dem Schluss kommen, dass Menschen unter 30 aus Süddeutschland kategorisch nicht kreditwürdig sind.

Weiße Tech-Milliardäre wie Elon Musk warnen gerne vor den Gefahren der künstlichen Intelligenz. Eines Tages, behaupten sie, wird sie so schlau sein, dass sie Kriege anzettelt und uns alle vernichtet. Solche Sorgen sind ein Luxusproblem. Die Wirklichkeit ist dagegen: Algorithmen müssen nicht erst Science-Fiction-mäßig schlau sein, um zum Problem zu werden – vor allem für ärmere Menschen, für Minderheiten.



Algorithmen können auf drei Arten diskriminierend sein.

Tobias Matzner,
Wissenschaftler

Sexisten. Doch wie werden ihre Entscheidungen sexistisch oder rassistisch? „Algorithmen können auf drei Arten diskriminierend sein“, sagt Matzner. Zum einen kann Diskriminierung mit Absicht in den Code eines Algorithmus eingeschrieben sein – zum Beispiel wenn ein Bewerber nicht bei der Konkurrenz gearbeitet haben soll. Das wäre eine Form der Diskriminierung, die legitim wäre, sagt Matzner.

Zum Zweiten kann Diskriminierung sich unbeabsichtigt im Algorithmus niederschlagen. Das passiert meistens durch die Daten. So war es zum Beispiel im Fall von Compas – oder auch bei Amazon: Der Algorithmus sollte anhand der Bewerbungen der vergangenen zehn Jahre lernen, was einen vielversprechenden Bewerber ausmacht. Das Problem: Die Tech-Industrie war in dieser Zeit von Männern dominiert – die meisten Bewerbungen kamen also von Männern. Der Algorithmus kam daraufhin zu dem Schluss, dass Män-

Was hilft gegen unfaire Algorithmen?

Zum einen Transparenz auf vielen Ebenen: Man muss wissen, ob eine Entscheidung mithilfe eines Algorithmus gefallen ist. Um dann beispielsweise eine absichtliche Diskriminierung zu erkennen, muss der Quellcode zugänglich sein. Institutionen, die algorithmische Entscheidungsverfahren einsetzen, müssen ebenfalls rechenschaftspflichtig sein. Die Ergebnisse dieser Verfahren müssten überprüft werden – ohne dabei den Datenschutz zu missachten. Neben Transparenz, sagt Matzner, spielt aber auch Zugänglichkeit eine große Rolle. Damit Menschen, die bemerken, dass etwas falsch läuft, die Möglichkeit haben, eine Änderung durchzusetzen.

Das Brett erobert den Bildschirm

Digital-Versionen von Gesellschaftsspielen sind zwar in der Regel preiswerter, aber weniger kommunikativ

Von Jan Bojaryn

Ein Erfolgsgeheimnis von Brettspielen ist, dass sie Menschen zusammenbringen. Die Spieler amüsieren sich am Küchentisch statt vor dem Fernseher – eine Familientradition.

Doch in den letzten Jahren hat sich etwas verändert. Die Bretter wollen partout nicht auf dem Tisch bleiben. Den Klassiker „Zug um Zug“ etwa gibt es jetzt auf der PlayStation 4. Der Titel läuft auf der Spielkonsole, und jeder Spieler steuert seine Seite mit einer gesonderten Smartphone-App. Ist der Installationsaufwand überstanden, läuft es reibungslos – jeder sieht die eigene Kartenhand auf dem eigenen Handy. Das Nachziehen und Züge platzieren gelingt auch einem sechsjährigen Mädchen ohne Probleme.

Das Spielbrett auf dem Fernseher sieht gut aus. Aber warum soll man so spielen?

Ein Mann, der auf digitale Brettspiele setzt, ist Jamey Stegmaier vom Kleinverlag Stonemaier Games. In einer viel beachteten Analyse hat er den Branchenkollegen erklärt, warum er das tut. Finanziell lohnt es sich kaum: „Dass ein digitales Brettspiel viel Geld bringt, ist äußerst selten“, schreibt Stegmaier. Aber für die Spieler gebe es klare Vorteile. Sie können die Regeln schneller lernen, müssen nicht extra das Spiel aufbauen, können auch mit Freunden anderswo auf der Welt spielen und zu guter Letzt sind die Digitalversionen oft günstiger. Spiele wie die von Stonemaier Games haben hochwertiges Material in der



Nicht zu stoppen: Der Digitaltrend bei Brettspielen löst immer öfter die Kartenrunde am Küchentisch ab.

Schachtel, und die Auflagen sind eher klein. Deswegen kostet sein mehrfach ausgezeichnetes Strategiespiel „Scythe“ im Laden um die 75 Euro, während die PC-Version für nur 20 Euro heruntergeladen werden kann.

Auch das digitale „Zug um Zug“ ist etwas billiger, es kostet 20 Euro, das analoge Original mindestens 10 Euro mehr.

Asmodee Digital, der Digitalabteiler des weltgrößten Brettspielverlags, bringt erfolgreiche Spiele im großen Maßstab auf Bildschirme aller Plattformen. Fast schon absurd wird es bei den allgegenwärtigen „Siedlern von Catan“. Neben Versionen für Tablet, Konsole und PC gibt es auch ein Virtual-Reality-Catan – da wäre das Aufbauen eines Spielbretts doch deutlich weniger umständlich.

Sind digitale Brettspiele also nur ein Notbehelf, wenn die analoge Runde nicht klappert? Wer das denkt, der übersieht die wachsende Zahl erfolgreicher Grenzgänger. Ein Riesengeschäft sind inzwischen digita-

le Kartenspiele wie das kostenlos erhältliche „Hearthstone“ der Videospielefirma Blizzard. In dem Online-Spiel findet jeder einen Spielpartner. Gleichzeitig lernen immer mehr Brettspiele vom Computer, und erzählen über Abende hinweg interaktive Geschichten, wie etwa „Pandemic Legacy“. Es gibt schon eine Fortsetzung, die auch noch Sonderpreisträger beim Spiel des Jahres ist.

Auch wenn einige Brettspieler genervt sind vom Digitaltrend – die Bewegung ist nicht zu stoppen. Vielleicht wirkt das digitale „Zug um Zug“ ja weniger sperrig, wenn man das Smartphone sowieso nie aus der Hand legt. Vielleicht werden unsere Kinder sich später sogar wundern, wenn ein Brettspiel nicht auf einem Bildschirm läuft, sondern auf einer bedruckten Pappscheibe.