

Laudatio 2023

2084 – Ein medienpädagogisches Planspiel

(Sonderpreis 2023: „KI und wir – gruselig & genial“)

Horst Pohlmann, Akademie der kulturellen Bildung



„Sammeln Sie Payback-Punkte?“ – Diese Frage werden Sie sicherlich schonmal gehört haben, ob Sie es nun wollten oder auch nicht. Ein Motiv, am so genannten Bonussystem teilzunehmen, ist sicherlich, die nervende Frage an der Kasse endlich mal mit „ja“ beantworten zu können. Ein weiteres Motiv kann sein, für das mühsam verdiente Geld zumindest noch etwas zurückzubekommen und das ohne viel dafür tun zu müssen. Wie das System den Sammeleifer aber letztlich ob seines Namens „heimzahlt“, bleibt intransparent.

Die Aspekte der Gamification, der Appell an die Sammelleidenschaft und die In-Aussicht-Stellung einer Belohnung sind Prinzipien, die genutzt werden können, um menschliches Verhalten zu manipulieren. Weitergedacht könnte ein politisch oder gesellschaftlich ausgerichtetes Punktesystem auch „gutes“ Verhalten belohnen und „schlechtes“ bestrafen, um dem Wohle der Gesellschaft zu dienen. Nun ist es mühsam, das Verhalten von vielen Menschen zu erfassen und auszuwerten. Gut also, dass diese Aufgabe heutzutage an KI-Systeme übertragen werden kann, um große Datenmengen algorithmisch zu filtern, zu sortieren und transparent zu machen. Herzlich Willkommen im Social-Scoring-System in China. Und im Planspiel 2084.

Das Modellprojekt zur Entwicklung eines medienpädagogischen Planspiels rings um die Themen KI und Gesellschaft wirft Schüler*innen in ein Zukunftsszenario, in dem eine KI beauftragt wurde, die Gesellschaft neu zu ordnen. Das eingeführte Punktesystem „Harmony Score“ hat dazu geführt, dass neue Machtverhältnisse geschaffen wurden und unterschiedliche Gruppierungen in der fiktiven Gesellschaftsform ihre Interessen in einem Machtkonflikt austragen: Da ist die Firma, die die KI entwickelt hat, die Regierung, die an der Macht bleiben will, da sind die Wächter, die dafür sorgen, dass die Gesetze eingehalten werden, die Medien, die Einfluss auf die Öffentlichkeit nehmen, eine Nichtregierungsorganisation, die sich für eine Gesellschaftsform im Einklang mit der Natur einsetzt, und der Widerstand, der versucht, die künstliche Ordnung zu stören. Die Handlungen der Individuen und Gruppierungen verändern die Social-Scores kontinuierlich und so entsteht ein dynamisches Spielsetting, in dem Entscheidungen und Handlungen sich wechselseitig beeinflussen, dazu zwingen, sich mit der Position der anderen auseinanderzusetzen und auf vermeintliche Missstände, die die eigenen gesteckten Ziele in Gefahr bringen, zu reagieren.

Die spielerische Vermittlungsform der Planspielmethode führt zu einer aktiven Auseinandersetzung mit KI, Scoring-Systemen, Technik, Gesellschaft, Überwachung, Datenschutz, Fake News, Manipulation von Wahrheit, politischen und wirtschaftlichen Machtverhältnissen und stellt die Frage, wie eine Zukunft mit und ohne KI, dystopisch oder utopisch, aussehen könnte und in welcher Gesellschaft wir in Zukunft leben wollen. Dabei kommt die Medienpraxis nicht zu kurz, wenn Fotos und Videos erstellt werden, Profilbilder und Plakate entworfen werden oder aktuelle KI-Tools kreativ zum Einsatz kommen.

Die Jury überzeugte der spielerische Zugang des Planspiels, die Möglichkeiten zur aktiven Mitgestaltung durch die Spielenden, die Auseinandersetzung mit politischen, gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Machtgefügen „nebenher“ sowie die kreative Nutzung von KI-Tools mit reflektierter und kritischer

Betrachtung von Technik und ihrer Folgenabschätzung. Zielgruppe ist dabei eine postdigital agierende Generation, der es mitunter schwerfällt, gewohnte und alltägliche Technik kritisch zu hinterfragen. Oder um in den Worten Orwells zu sprechen: „Altdenker unintusfüh! Engsoz!“

Der Sonderpreis für ein innovatives Medienprojekt zum Thema „KI und wir – gruselig & genial“ geht an das Projekt *2084* und an das Team vom JFF in Berlin. Herzlichen Glückwunsch!