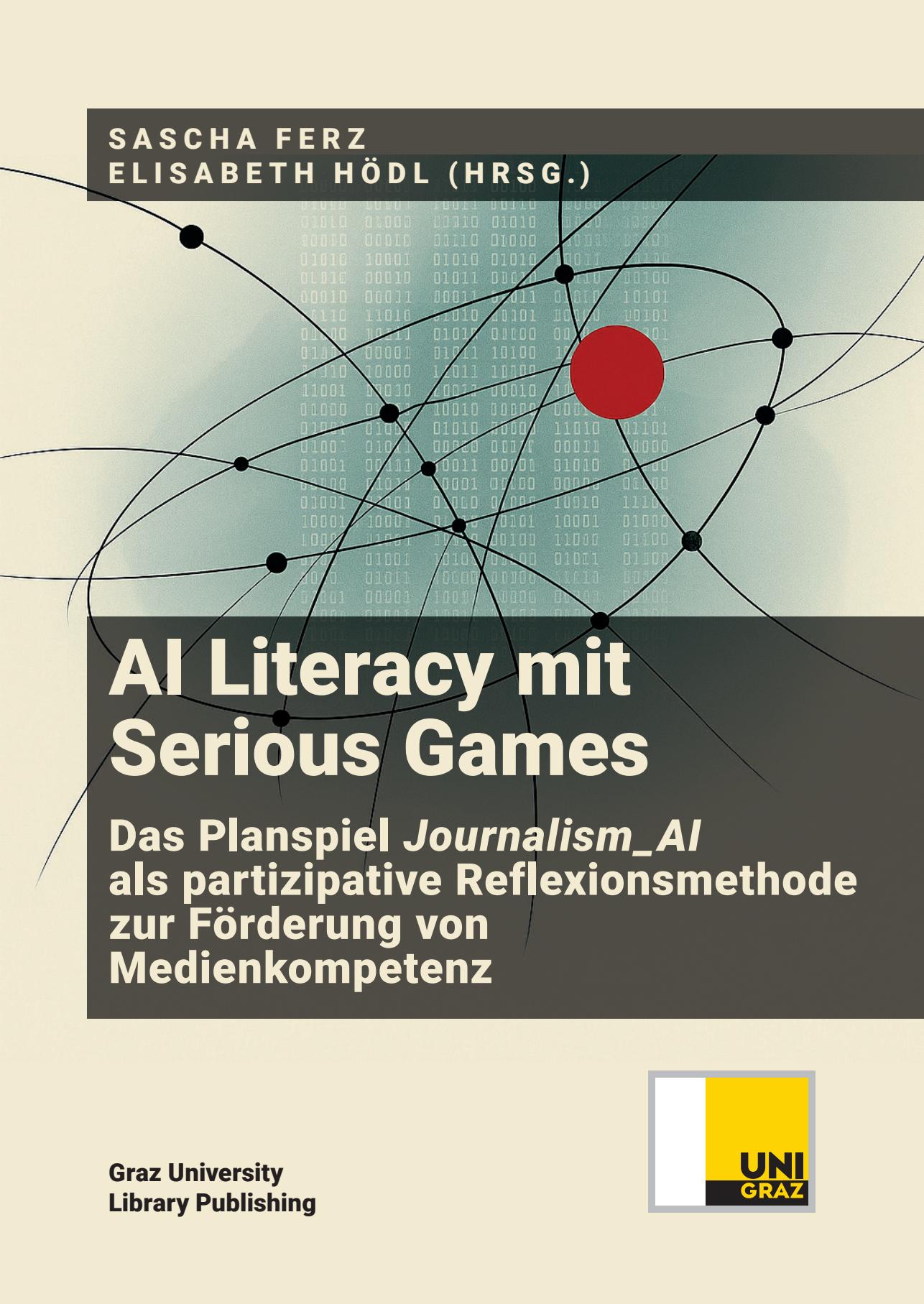


SASCHA FERZ
ELISABETH HÖDL (HRSG.)



AI Literacy mit Serious Games

Das Planspiel *Journalism_AI*
als partizipative Reflexionsmethode
zur Förderung von
Medienkompetenz

Graz University
Library Publishing



Sascha Ferz, Elisabeth Hödl (Hrsg.)

AI Literacy mit Serious Games

**SASCHA FERZ UND ELISABETH HÖDL
(HRSG.)**

AI LITERACY MIT SERIOUS GAMES

**Das Planspiel *Journalism_AI* als
partizipative Reflexionsmethode zur
Förderung von Medienkompetenz**

Gefördert von:



Ziturvorschlag:

Ferz, Sascha, und Elisabeth Hödl, Hrsg. AI Literacy mit Serious Games: Das Planspiel Journalism_AI als partizipative Reflexionsmethode zur Förderung von Medienkompetenz. Graz, 2025.

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://portal.dnb.de> abrufbar.

© 2025 bei Sascha Ferz, Elisabeth Hödl



CC BY 4.0 2025 by Sascha Ferz, Elisabeth Hödl
Sascha Ferz ORCID 0000-0002-8450-4497

Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution 4.0 Lizenz (BY). Diese Lizenz erlaubt unter Voraussetzung der Namensnennung der Urheberin die Bearbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung des Materials in jedem Format oder Medium für beliebige Zwecke, auch kommerziell. (Lizenztex: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>)

Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den:die jeweiligen Rechteinhaber:in.

Graz University Library Publishing

Universitätsplatz 3a

8010 Graz

<https://library-publishing.uni-graz.at>

Grafische Grundkonzeption: Roman Klug, Presse und Kommunikation, Universität Graz

Umschlagbild: Dr. Thomas Tripold mit Hilfe ChatGPT

Satz & Layout: Mag. Helmut Weitzer

Typografie: Source Serif Pro und Roboto

eISBN 978-3-903374-49-2

DOI 10.25364/978-3-903374-49-2

Vorwort

Nach dem kulturanthropologischen Homo Ludens-Argument von Huizinga wurzelt alle menschliche Selbsterkenntnis – inklusive der kulturellen Systeme wie Recht, Wissenschaft, Politik und Religion – im Spiel. In einer Ära des beschleunigten technologischen Wandels kommt zukunftsorientierten Forschungsmethoden eine immer größere Bedeutung zu. Insbesondere die Rolle der Künstlichen Intelligenz (KI) rückt bei der Gestaltung öffentlicher Kommunikation und Meinungsbildung in den Fokus – nicht zuletzt aus demokratischer, rechtlicher und gesellschaftlicher Perspektive. Das vom Zukunftsfonds Steiermark geförderte Projekt „Serious Game AI“ hat sich der Aufgabe gestellt, neue Wege in der Vermittlung von Demokratieverständnis bei der Nutzung Künstlicher Intelligenz in der Medienlandschaft zu gehen und diese zur Vermittlung von KI- und Medienkompetenz zu erschließen.

Ziel war die Entwicklung eines Planspiels, das den Umgang mit Künstlicher Intelligenz im Journalismus als praxisnahes Instrument im Sinne einer Medien- und KI-Kompetenz nutzbar macht. Im Rahmen des Forschungsprojektes ging es zudem um die wiederholte Durchführung des Planspiels sowie um dessen Evaluierung, um aufzuzeigen, wie die Teilnehmer:innen das Spiel erlebten und welchen Nutzen sie daraus ziehen konnten. Dem Projekt gingen intensive Vorarbeiten voraus und die Erkenntnisse entwickeln sich stetig weiter und finden Widerhall in weiteren Projekten. Derzeit setzen wir an der REWI-Fakultät Graz in der Lehre zur Vermittlung von KI-Kompetenz Planspiele ein; soweit ersichtlich, ist dies für rechtswissenschaftliche Fakultäten in Österreich einzigartig.

In diesem Sinn beleuchtet die hier vorliegende Publikation zentrale Veränderungen, die durch die globale Vernetzung und den Einsatz von KI-Technologien im Medienbereich angestoßen wurden. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Frage, wie sogenannte „Serious Games“ – also Planspiele – zur Förderung von KI-Kompetenz im Journalismus beitragen können. Das Projekt „Serious Game Journalism_AI“ hat exemplarisch gezeigt, wie durch den Einsatz spielerischer Methoden wesentliche Fähigkeiten wie systemisches Denken, konzeptionelles Verständnis, Innovationskraft, Problemlösungskompetenz und Verhandlungsgeschick gestärkt werden können.

Projektleiter Sascha Ferz bringt langjährige Erfahrung in den Bereichen Mediation, Verhandlungstechniken und innovative Lehrformate ein, Elisabeth Hödl ist Expertin für Medienrecht und verfügt über umfangreiche Praxisexpertise durch ihre Tä-

tigkeit in der Styria Media Group AG und als Mitglied des Fachbeirats Qualitätsjournalismus-Förderung und Thomas Tripold ist Soziologe und spezialisiert auf die Konzeption und Umsetzung von Planspielen mit gesellschaftlicher Relevanz.

In diesem Buch werden die Ergebnisse des Projekts dokumentiert: Der Beitrag von Hödl/Ferz „*Planspiele zur Entwicklung von Medien- und KI-Kompetenz in der juristischen Ausbildung und Lehre*“ stellt Fragen zu Demokratieverständnis und KI-Kompetenz in der Medienlandschaft, diskutiert Planspiele als ein mögliches Instrument der Partizipation, der Entwicklung von Medien und KI-Kompetenz in der juristischen Ausbildung vor und skizziert aktuelle Trends und Empfehlungen für politische und regulatorische Lösungen. Thomas Tripold liefert mit seinem Beitrag „*Zu den Risiken und Chancen Künstlicher Intelligenz im Journalismus – Das Serious Game Journalism_AI als erfahrungsorientierte Reflexionsmethode im Rahmen der Media Literacy*“ den wissenschaftlichen Rahmen aus soziologischer Perspektive. Der Beitrag führt zunächst in zentrale Konzeptionen von Media und AI Literacy ein und diskutiert, warum Serious Games als erfahrungsorientierte Trainingsmethode geeignet sind, Wissen und reflexive Kompetenzen zum Einsatz KI-gestützter Technologien zu erwerben. Anschließend wird das Serious Game *Journalism_AI* vorgestellt, das Chancen und Risiken von KI im Journalismus in einem simulationsbasierten Verhandlungssetting erfahrbar macht, und es werden dessen Spielphasen sowie eine erste empirische Evaluation beschrieben. Abschließend wird gezeigt, inwiefern solche spielbasierten Lernformate einen eigenständigen Beitrag zu einer kritischen, demokratieorientierten Media- und AI-Literacy leisten können und warum sie daher stärker in Unterricht und Hochschullehre verankert werden sollten. Die von Thomas Tripold zwischen März und August 2024 erstellten Spielunterlagen des aus dem Forschungsprojekt hervorgegangenen Planspiels sind im Anhang ausgewiesen.

Wir danken all jenen, die uns die Durchführung der Planspiele ermöglicht, uns dabei unterstützt und selbst daran teilgenommen haben: Es sind dies die mutigen Teilnehmer:innen des ersten Probetests, Mag.^a Ursula Pichler vom Zentrum für Soziale Kompetenz, in der Styria Media Group AG Vorstandsvorsitzenden Mag. Markus Mair, Dr.ⁱⁿ Margareth Koller-Prisching und Sebastian Krause, an der FH Joanneum Studiengang Journalismus und Public Relations Mag. Thomas Wolkinger, Michael Sommer, MA und Pirmin Steiner, BA sowie die teilnehmenden Studierenden.

Für die Erstellung des Layouts bedanken wir uns bei Mag. Helmut Weitzer, die notwendigen Schritte für die publikumswirksame Veröffentlichung haben dankenswerterweise Frau Dr.ⁱⁿ Lisa Schilhan sowie Mag.^a Elisabeth Stadler übernommen

und für das technische Zusammenstellen der Texte sowie das Gegenlesen danken wir Hannes Mayer sowie Julia Schurz.

Graz, im November 2025

Sascha Ferz und Elisabeth Hödl

Inhaltsverzeichnis

Elisabeth Hödl/Sascha Ferz

Planspiele zur Entwicklung von Medien- und KI-Kompetenz in der juristischen Ausbildung und Lehre	9
---	----------

Thomas Tripold

Zu den Risiken und Chancen Künstlicher Intelligenz im Journalismus – Das Serious Game Journalism_AI als erfahrungszentrierte Reflexionsmethode im Rahmen der Media Literacy	24
--	-----------

Thomas Tripold

Serious Game Journalism_AI: Spielanleitung und Spielmaterialien.....	62
---	-----------

Elisabeth Hödl/Sascha Ferz

Planspiele zur Entwicklung von Medien- und KI-Kompetenz in der juristischen Ausbildung und Lehre

AI Literacy mit Serious Games, Hrsg. v. Ferz, Hödl, 2025, S. 9–23.
https://doi.org/10.25364/978-3-903374-49-2_01

© 2025 bei Elisabeth Hödl, Sascha Ferz
Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz,
ausgenommen von dieser Lizenz sind Abbildungen, Screenshots und Logos.

Elisabeth Hödl, office@ubifacts.org
Sascha Ferz, Universität Graz, sascha.ferz@uni-graz.at, ORCID 0000-0002-8450-4497

Zusammenfassung

Untersucht wird der Wandel der Medienlandschaft unter dem Einfluss digitaler Technologien und generativer Künstlicher Intelligenz. Es wird sichtbar, wie ökonomische, politische und technologische Dynamiken den Qualitätsjournalismus und die demokratische Öffentlichkeit unter Druck setzen. Vor diesem Hintergrund werden rechtliche Rahmenbedingungen – insbesondere die KI-Verordnung der EU – sowie das Erfordernis einer breiten KI-Kompetenz diskutiert. Sichtbar wird, dass insbesondere die juristische Ausbildung neue Werkzeuge benötigt, um komplexe soziotechnische Systeme zu verstehen. Planspiele dienen als experimentelle Lernformen, die kollaboratives Problemlösen, Reflexionsfähigkeit und verantwortungsbewusstes Handeln fördern. Durch die Verbindung mit Social Labs, Design Thinking und künstlerisch-experimentellen Games eröffnen sie darüber hinaus neue Potenziale für die Vermittlung von Medien- und KI-Kompetenz. Daher wird die Entwicklung transdisziplinärer Game-Labs, modulare Spielreihen, Workshops und Forschungskooperationen empfohlen, um demokratische Diskurse im digitalen Zeitalter nachhaltig zu stärken.

Schlagwörter: Medienkompetenz, KI-Kompetenz, Qualitätsjournalismus, Desinformation, Planspiele, juristische Ausbildung, Social Labs, EU-KI-Verordnung (KI-VO), Demokratische Öffentlichkeit, Filterblasen und algorithmische Systeme, Medienethik, soziotechnische Systeme

Abstract

The article examines the profound transformation of the media landscape driven by digital technologies and generative AI. It analyses how economic pressures, political polarization, and rapid technological change undermine quality journalism and democratic public spheres. The EU AI Act's risk-based regulatory framework and the requirement for broad AI literacy are discussed as necessary responses. The authors argue that legal education requires new tools to understand complex sociotechnical systems. Simulation-based learning formats such as role-play and policy games enable collaborative problem-solving, critical reflection, and responsible decision-making. By integrating approaches from Social Labs, Design Thinking, and artistic indie/arthouse games, these methods enhance media and AI competence. The article recommends establishing transdisciplinary game labs, modular game series, workshops, and research collaborations to strengthen democratic discourse in an AI-driven society.

Keywords: Media literacy, AI literacy, Artificial intelligence, Quality journalism, Disinformation, Serious Games, Legal Education, Social Labs, EU AI Act, Democratic Public Sphere, Filter Bubbles and Algorithmic Systems, Media Ethics, Sociotechnical Systems

1. Einleitung

Das Internet hat die Art und Weise, wie Menschen auf Nachrichten und Informationen zugreifen und mit ihnen umgehen, grundlegend verändert. In den frühen Tagen der Computerkultur und mit der Einführung des World Wide Web bestand die Hoffnung auf Partizipation, Demokratisierung des Wissenszugangs und insbesondere auf eine Dezentralisierung von Macht – zunächst im Hinblick auf staatliche Souveränität. Unter diesen Gesichtspunkten wurde die Vision eines offenen und freien Kommunikationsraums entwickelt, der die Schaffung und Stärkung demokratischer Strukturen fördern sollte. Presse und Rundfunk wurden große Macht zugeschrieben: Sie verfügten über Informationshoheit und entschieden über die Relevanz von Berichterstattung. Debatte und Diskurs fanden auf der Ebene der Journalist:innen selbst statt. Das bedeutete zugleich, dass Journalismus ein Fach mit höchsten professionellen Standards war. Demokratische Defizite wurden hierbei in der mangelnden Beteiligung der Zivilgesellschaft an der Meinungsäußerung identifiziert.

2. Medienlandschaft im Umbruch

Aus verfassungsrechtlicher Sicht ist die wichtigste Funktion der Medien die Stärkung der Demokratie. Medien sollen unabhängige politische Entscheidungsprozesse ermöglichen und sicherstellen. Ebenso sollen sie die Machtausübung des Staates kontrollieren und Missstände aufdecken. Voraussetzung dafür ist die Widerstandsfähigkeit der Medien, also ihre Fähigkeit, Bedrohungen zu begegnen und sich so anzupassen, dass sie ihre Funktion als „public watchdog“ erfüllen können. Doch sind die heutigen ethischen Standards noch geeignet, Qualität und Demokratie im Journalismus zu garantieren? Arbeitsbedingungen, Populismus und autoritäre Tendenzen nehmen zu und gefährden die Sicherheit von Medienschaffenden. Shitstorms und SLAPPs (strategische Klagen gegen öffentliche Beteiligung) schränken die Meinungsfreiheit sowohl von Journalist:innen als auch von zivilgesellschaftlichen Akteuren ein. Insgesamt zeigt sich: Qualitätsjournalismus und seine demokratische Funktion (vierte Gewalt) sind gefährdet und dies zeigt sich in folgenden Problemfeldern (vgl auch P4D, 10):

(1) Komplexität: Das zentrale Problem der Medienlandschaft ist die Komplexität, die durch Globalität, den rasanten technologischen Wandel, Veränderungen der Märkte und politische Prozesse entsteht. Probleme werden heute selektiv betrachtet und es werden punktuelle Lösungen versucht. Wirtschaftliche Zwänge, Aufmerksamkeitsökonomie, Vertrauensverlust, Beschleunigung durch Digitalisierung und systemisches Versagen des Journalismus spielen hier eine Rolle. Es fehlt eine

ganzheitliche Sichtweise, die sowohl die Vogelperspektive ermöglicht, als auch konkrete Probleme in einen Gesamtkontext stellt. Nur so kann Komplexität reduziert und können neue Lösungsansätze entwickelt werden.

(2) Finanzielle Schwächung der Medienlandschaft: Früher waren Medienakteure die Hauptvermittler zwischen Bürger:innen und Informationen. Doch die Konsolidierung des digitalen Wandels und das Aufkommen sozialer Plattformen haben ihre Marktposition massiv geschwächt. Das Kerngeschäftsmodell der Verlage wurde erheblich untergraben, da Internetplattformen bisherige Wertschöpfungsketten stören und Gewinne abschöpfen (Troxrots/Pichota, 2019.) Medienorganisationen müssen daher ihre Geschäftsmodelle kontinuierlich innovieren, um wettbewerbsfähig und nachhaltig zu bleiben – und so ihre gesellschaftlichen und demokratischen Funktionen erfüllen zu können (<http://clok.uclan.ac.uk/31324/>)

(3) Geschwächte vierte Gewalt: In demokratischen Verfassungen ist die Gewaltenteilung (Legislative, Judikative und Exekutive) institutionell verankert und durch gegenseitige Kontrolle gesichert. Die Presse wird als „vierte Gewalt“ verstanden – mit der Aufgabe, die Demokratie zu stärken, unabhängige politische Entscheidungsfindung zu ermöglichen und die Machtausübung des Staates zu kontrollieren und Missstände aufzudecken (Fechner, 2021). Trotz dieser Rolle fehlt dem Journalismus rechtlicher Schutz auf derselben Ebene wie den anderen Staatsgewalten – und es fehlt an Ressourcen Regierungshandeln (Kaltenbrunner, 2021). Neue Finanzierungsmodelle müssen diskutiert werden.

(4) Qualität, Rechenschaft und Transparenz in der Medienlandschaft: Das Mediensystem durchläuft tiefgreifende Veränderungen, die die Praktiken zur Produktion qualitativ hochwertiger Inhalte beeinflussen (Persily/Tucker, 2020). Gleichzeitig untergräbt wirtschaftliche Unsicherheit die Verantwortlichkeit der Medien, die eine Schlüsselrolle im System spielt. In unsicheren Zeiten neigen Medien zu abschottenden Schutzmaßnahmen, vernachlässigen dabei aber Transparenz und Publikumsbeteiligung (García-Avilés, 2019). Dies kann die Meinungsfreiheit gefährden und der Gesellschaft wichtige Vorteile des Journalismus vorenthalten. Qualität, Rechenschaft und Transparenz erfordern Monitoring, Kontrolle, Kritik und Analyse der gesamten Medienproduktion und -verbreitung.

(5) Beiträge der Bürger:innen zu einer gesunden Demokratie über Medien: Demokratie setzt die aktive Beteiligung der Bürger:innen an pluralistischer Meinungsbildung und Medienvielfalt voraus. Derzeit fehlt es an medienkritischem Bewusstsein und aufklärerischer Mitgestaltung durch Medienkompetenz. Demokratie kann ohne eine revitalisierte Öffentlichkeit mit entscheidungsrelevanten Diskursen

nicht wiederbelebt werden. Bürger:innen müssen bereit sein zur Selbsttransformation, zu Lern- und Aufklärungsprozessen, die ihnen ermöglichen, sowohl ihre eigenen Interessen als auch die anderer abzuwägen – im Sinne des Gemeinwohls (Warren, 1993). Derzeit wird Meinungsfreiheit oft als bloßes Äußern der eigenen Position missverstanden, was gefährliche gesellschaftliche Spaltungen zur Folge hat (Fratzscher, 2021). Diese gefährden den Frieden, wenn keine echten Diskurse im Sinne einer partizipativen Demokratie geführt werden (Vitale, 2006; De Angelis, 2021) – unter Berücksichtigung der Medienrealität und der eigenen Medienproduktionen.

(6) Mangel an kooperativen Lösungsansätzen: Soweit ersichtlich, fehlt es an Allianzen zwischen Journalismus und Wissenschaft auf europäischer Ebene, die Medienforschung und journalistische Praxis synergetisch verbinden. Potenziale für neue Kooperationen, Netzwerke und Selbstorganisationen sind noch unerschlossen. Auch ein gemeinsamer europäischer Diskurs fehlt bislang. Qualitätsjournalismus als unabhängiger Akteur von überragender Bedeutung im Kommunikationsraum kann nur durch ein gemeinsames europäisches Engagement gesichert werden. Das gilt auch für Standards zum Schutz von Journalist:innen, wie sie im European Democracy Action Plan angesprochen werden (European Democracy Action Plan, 3.1 „Safety of Journalists“).

3. Künstliche Intelligenz und Medienlandschaft

Mit der Veröffentlichung von Programmen wie ChatGPT hat die Künstliche Intelligenz (KI) den medialen Alltag noch weiter verändert und die Herausforderungen vervielfacht (Helberger, 2019). Künstliche Intelligenz verändert nicht nur die Art, wie Inhalte produziert werden, sondern auch, wie Informationen wahrgenommen, verarbeitet und bewertet werden. Damit geht ein weiterer tiefgreifender Wandel der Medienlandschaft einher, der weitreichenden Folgen für Öffentlichkeit, Journalismus und Demokratie hat. KI-Systeme, insbesondere aus dem Bereich der generativen KI, sind heute in der Lage, Texte, Bilder, Audio- und Videoformate automatisiert zu erzeugen. Sie werden genutzt, um Nachrichten zu erstellen, Inhalte zu personalisieren oder große Datenmengen in verständliche Zusammenfassungen zu überführen. Was zunächst nach Effizienzgewinn klingt, schafft gleichzeitig neue Unsicherheiten: Wer hat den Inhalt erstellt – ein Mensch oder eine Maschine? Wie überprüfbar sind die Informationen? Und wie lassen sich Wahrheit und Täuschung künftig voneinander unterscheiden? Dank Deep Learning und künstlicher neuronaler Netzwerke kann KI synthetische Medien erzeugen, die Realität vortäuschen, aber manipulativ verfälschen. Diese Entwicklungen ermöglichen neue Formen der

Kommunikation – mit teils problematischen Implikationen: Deepfakes, also täuschen echte KI-generierte Audio- oder Videoaufnahmen, können für Identitätsdiebstahl, Verleumdung oder politische Manipulation missbraucht werden. Ein zentrales Problem in der KI-gestützten Medienwelt ist die wachsende Verbreitung von Desinformation. Mit Hilfe automatisierter Technologien lassen sich gezielte Falschmeldungen effizient und personalisiert verbreiten. Bots, algorithmische Verstärkung und monetäre Anreize schaffen ein Ökosystem, in dem Aufmerksamkeit belohnt wird – unabhängig von der faktischen Richtigkeit der Inhalte. Dies untergräbt Vertrauen in Medien, Institutionen und demokratische Prozesse. Neben der Gefahr gezielter Falschinformationen birgt der KI-Einsatz auch subtile Risiken für die Kommunikationsfreiheit. In einer digitalen Welt, in der Inhalte zunehmend personalisiert und algorithmisch gefiltert werden, entsteht ein Chilling Effect: Die Angst vor Überwachung, Datenprofiling oder automatisierter Sperrung von Inhalten kann dazu führen, dass Menschen – insbesondere Journalist:innen – sich selbstzensieren, um Konsequenzen zu vermeiden (Pech 2021; Bedi, 2021; Penney 2020). Virtuelle Assistenten und KI-gestützte Plattformen analysieren kontinuierlich das Verhalten ihrer Nutzer:innen. Daraus entstehen Filterblasen, in denen Nutzer:innen primär mit gleichförmigen, ihre Sichtweise bestätigenden Inhalten konfrontiert werden. So wird der öffentliche Diskurs fragmentiert und polarisiert. Wenn rechtliche Standards unklar oder willkürlich angewendet werden – etwa bei der Moderation von Inhalten – verstärkt sich dieser abschreckende Effekt weiter. Der Europäische Gerichtshof für Menschenrechte (EGMR) warnt regelmäßig davor, dass Einschränkungen journalistischer Arbeit dem öffentlichen Interesse und der demokratischen Kultur insgesamt schaden (Wizerkaniuk vs Poland). Künstliche Intelligenz verändert die Medienwelt grundlegend – in ihrer Funktionsweise, ihrer Verantwortung und ihrer Wirkung. Sie eröffnet neue Möglichkeiten der Inhaltsproduktion, trägt aber gleichzeitig zur Erosion von Vertrauen, zur Verbreitung von Desinformation und zur Einschränkung von Kommunikationsfreiheit bei. Bürger:innen, insbesondere die jüngere Generation, konsumieren Informationshäppchen, die durch maschinelles Lernen vorselektiert wurden. Dies führt sie in Echokammern und Filterblasen – weg von pluralistischen Inhalten. Fake News und Probleme wie der Kampf um Aufmerksamkeit, begleitet von Dysfunktionen wie Desinformation, Manipulation, Propaganda und Verschwörungstheorien, prägen zunehmend die mediale Realität. Medienkompetenz – also die Fähigkeit, Medieninhalte zugänglich zu machen, zu verstehen, kritisch zu bewerten und respektvoll zu teilen – nimmt ab. Viele Politiker:innen nutzen Social-Media-Kanäle zur Verbreitung ihrer Botschaften, ohne dass ihnen jemand rechenschaftspflichtig gegenübersteht. Die Medienlandschaft steht damit an einem Wendepunkt, an dem technische Innovation, ethische Reflexion und rechtliche Regulierung zusammen gedacht

werden müssen. Nur durch eine verantwortungsvolle Gestaltung des KI-Einsatzes kann sichergestellt werden, dass technologische Fortschritte nicht zur Gefahr für Demokratie, Pluralismus und Meinungsfreiheit werden – sondern zu ihrer Stärkung beitragen.

4. KI-Kompetenz

Die KI-VO (Verordnung (EU) 2024/1689) trägt den Erfordernissen datenbetriebener Ökosysteme Rechnung, indem sie durch risikobasierte Regelungen und Anforderungen an Datenqualität, Transparenz sowie Governance sicherstellt, dass der Zugang zu und die Nutzung von Daten im Einklang mit Grundrechten, dem Binnenmarkt und innovationsfördernden Rahmenbedingungen erfolgt. Die Entwicklungen bergen Gefahren und Risiken, wie die Einschränkung menschlicher Autonomie. Die KI-VO sieht das Erfordernis der KI-Kompetenz vor, womit die Fähigkeit gemeint ist, KI-Systeme sachkundig einzusetzen und gleichzeitig die damit verbundenen Chancen, Risiken und Schäden bewusst wahrzunehmen (in Art. 3 Z 56 KI-VO definiert und in Art. 4 KI-VO konkretisiert). Diese Kompetenz erfordert unter anderem die Entwicklung von Richtlinien und Standards, Fortbildungs- und Zertifizierungsprogrammen, praxisorientiertes Lernen in divers zusammengesetzten Teams sowie die Ernennung betriebsinterner KI-Beauftragter. Die Pflicht, KI-Kompetenz zu entwickeln, richtet sich in erster Linie an die Anbieter und Betreiber von KI-Systemen, die im Spannungsfeld zwischen gesellschaftlichen Werten, rechtlichen Rahmenbedingungen, institutionellen Wandelprozessen und technologischen Möglichkeiten agieren. Der risikobasierte Ansatz der KI-VO verlangt Kontextsensibilität, der es erlauben soll, auf veränderte Risikolagen flexibel und adaptiv reagieren zu können. KI-Anwendungen stehen im Spannungsfeld zwischen Innovation und Regulierbarkeit. Um diesem Problembereich begegnen zu können, finden sich unterschiedliche Möglichkeiten. Ein Beispiel sind Regulatory Sandboxes (Art. 57 KI-VO) als rechtlich geschützte Testräume, in denen neue Anwendungen von KI-Technologien unter behördlicher Aufsicht erprobt werden können. So sollen innovative Produkte und Dienstleistungen für einen begrenzten Zeitraum und in einem spezifischen Sektor getestet werden, ohne dass diese umgehend sämtlichen regulären Anforderungen unterworfen werden (Buocz/Pfotenhauer/Eisenberger, 2023). Ziel ist es, Innovation zu fördern, Rechtssicherheit zu gewährleisten und regulatorische Flexibilität zu ermöglichen. Sandboxes sollen Innovation, kreatives Denken, systemisches Handeln und verantwortungsbewusste Gestaltung in hochkomplexen und dynamischen (Um)welten fördern.

Dieses Ziel verfolgen Social Labs, in denen reale Probleme adressiert und politische Entscheidungsprozesse gestaltet werden sollen. In Laboren mit sozialem Charakter

(etwa Public and Social Innovation Labs, Social Labs, Policy Labs, Design Labs, Change Labs oder Legal Labs) geht es darum, die eingesetzten Labormethoden besser zu verstehen, sowie Managementstrukturen und finanzielle Rahmenbedingungen weiterzuentwickeln. Auf diese Weise soll es möglich sein, innovative und zugleich praktikable Lösungen für gesellschaftliche Herausforderungen zu entwickeln. Legal Labs und Design Thinking ermöglichen es, neue Themenstellungen mittels kreativer Methoden zu betrachten und zugleich unterschiedliche Zielgruppen einzubinden.

5. Planspiele in der juristischen Ausbildung

Wenn es darum geht, unterschiedliche Positionen und Bedürfnisse einzubinden und Positionen zu verhandeln haben Jurist:innen eine Tradition sogenannter Moot Courts. Teilnehmer:innen nehmen an simulierten Gerichts- oder Schiedsverfahren teil, erstellen Schriftsätze für Kläger- und Beklagtenseite und präsentieren ihre Argumente in einer mündlichen Darbietung. Das Szenario dieser Settings ist realitätsnah gestaltet. Im Kern fördert dieses Format wegen des kompetitiven Ansatzes allerdings keine kooperative Herangehensweise. In soziotechnologischen Systemen (Hödl 2024, 2024a) müssen jedoch unterschiedliche Interessen berücksichtigt werden, die in einer zunehmend komplexer werdenden Gesellschaft mit ständig neuen Teilsystemen konfrontiert sind. Es braucht Tools, die über diese Kompetenzen hinausgehen. Hier erachten wir Planspiele (Serious Games) als Methode, in denen sowohl der soziale Charakter der Sozial Labs, als auch der Blick auf Umwelten möglich ist. Ebenso können Serious Games helfen, unterschiedliche Positionen und Bedürfnisse einzubinden, insbesondere wenn sie mit kreativen Elementen verbunden werden (Ferz/Hödl, 2023). Die Teilnehmer:innen agieren in einer simulierten Realität. Auf diese Weise können komplexe Zusammenhänge aus verschiedenen Perspektiven betrachtet, diskutiert und sogar verhandelt werden. Die anschließende Reflexionsphase – in der die im Spiel getroffenen Handlungen überprüft, besprochen und bewertet werden – ist entscheidend für den kognitiven Lernprozess. Hier liegt auch das Potenzial der Planspiele für kollaborativen Wissensaufbau, insbesondere bei der Bearbeitung aktueller juristischer Fragestellungen. Das Planspiel steht somit für eine Simulation der Auswirkungen von Entscheidungen durch Menschen. Dies findet nicht in einem konzeptfreien Raum statt. Vielmehr ist es sowohl vor- als auch nachbereitet. Gemeint ist die inhaltliche und strukturelle Gestaltung, die sich an der (rechtlichen) Realität orientiert – ebenso wie die Vorbereitungs- und Reflexionsphasen, die die Simulation kontextualisieren und die gemachten Entscheidungen und erzielten Ergebnisse im Anschluss analysieren. Dabei werden die zu-

grunde liegenden Annahmen des Modells reflektiert und mit realen Situationen sowie weiterführenden Fachinhalten abgeglichen und erweitert. Planspiele eignen sich besonders zur Bearbeitung konfliktreicher Situationen mit vielen Beteiligten. Jede:r Teilnehmende übernimmt eine zugewiesene Rolle und vertritt bestimmte Interessen. Dabei bedeutet die Übernahme einer Rolle nicht, die eigene Persönlichkeit aufzugeben oder sich in eine andere Person zu verwandeln. Vielmehr soll die Rolle mit eigenen Ideen und Überzeugungen gefüllt werden. Grundsätzlich entwickeln sich Menschen durch das Einnehmen und Ausgestalten von Rollen. Die Übernahme einer Rolle im Planspiel fördert somit die persönliche Entwicklung in einem geschützten Raum. Es eröffnet die Möglichkeit zur Selbstdarstellung und zur Erprobung eigener Rollen in der Selbst- und Fremdwahrnehmung (Köck/Tafner, 2016). Damit einher geht die Auseinandersetzung mit intrapersonalen Rollen-Person-Konflikten sowie mit klassischen sozialen Rollenkonflikten – deren Klärung und Bewusstmachung geradezu notwendig ist, um in neuen, offenen Situationen selbstorganisiert und kreativ interagieren zu können. Wir möchten, dass sich die Teilnehmer:innen bei der Auseinandersetzung mit dem Thema folgende Fragen stellen:

- Was ist die Herausforderung?
- Welche Ziele sollen erreicht werden?
- Wer sind die Akteur:innen im Fall?
- Welche Interessen müssen berücksichtigt werden? Die eigenen? Die des Gegenübers?
- Was ist Ihre beste Alternative zu einer verhandelten Einigung (BATNA)?
- Was ist die BATNA Ihres Gegenübers?
- Wo verlaufen die Konfliktlinien? Die eigenen? Die Ihres Gegenübers?

Verhandeln in einem sozialen System bedeutet auch, Entscheidungen in einem Prozess zu kommunizieren und zu erarbeiten – häufig mit unterschiedlichen, teils gegensätzlichen Präferenzen. Um diesen Prozess erfolgreich gestalten zu können, braucht es neben Fachwissen auch die zuvor genannten Kompetenzen, um in herausfordernden Situationen sicher und kohärent handeln zu können. Gemeint ist ein kompetenzorientiertes Lernen, das – im Zusammenspiel mit Wissensvermittlung – das pädagogische Ideal des Planspiels, also Bildung, verwirklicht. Kompetenzen lassen sich nicht direkt lehren, aber sie können durch Erfahrung und aktives Handeln entwickelt werden – etwa in Übungsformaten wie dem Planspiel.

6. Trends und Ausblick

Dass auch der Raum der virtuellen Spiele-Welten zunehmend in diese Art des Kompetenzerwerbes verbinden, zeigt sich beispielweise im Rahmen des AMAZE-Festivals in Berlin. Dort werden Independent Games (Indie-Games) und sogenannte Arthouse Games zunehmend als relevante Ausdrucksformen im Spannungsfeld zwischen Kunst, Wissenschaft und Gesellschaft diskutiert. Sie eröffnen neue Perspektiven jenseits des Mainstream-Gamings, indem sie gesellschaftliche Herausforderungen aufgreifen, narrative wie ästhetische Konventionen hinterfragen und experimentelle Zugänge zur Wirklichkeitsverhandlung bereitstellen. Indie-Games zeichnen sich durch ihre kreative und kritische Autonomie aus. Sie bieten Raum für die Bearbeitung gesellschaftlicher Themen wie kulturelle Resilienz, Selbstwirksamkeit und soziale Transformation. Entwickelt oft außerhalb großer kommerzieller Strukturen, reflektieren sie Machtverhältnisse, Umweltfragen oder Identitätsdiskurse in einer ästhetisch wie spielmechanisch innovativen Weise. Die Förderung kollektiver Vorstellungskraft steht dabei im Zentrum ihrer Wirkung – ein zentrales Element in resilienztheoretischen Überlegungen. In Arthouse Games manifestiert sich eine interdisziplinäre Verflechtung von künstlerischer Reflexion und wissenschaftlicher Theoriebildung. Durch interaktive, spielerische Formate (vgl *Synch.ive*) werden komplexe gesellschaftliche Dynamiken erlebbar und erfahrbar gemacht. Die Spiele wirken als Vermittlungsformate zwischen Erkenntnisgewinn und emotionaler Beteiligung, was sie insbesondere für Bildungskontexte interessant macht. Gleichzeitig leisten diese Spielformate einen Beitrag zur Erprobung neuer Formen sozialen Zusammenseins. Kooperative Spielmechaniken, inklusive Narrative und partizipative Designs fördern Solidarität, Gemeinschaftsbildung und soziale Teilhabe (vgl *Tide Breakers* oder *Brainfruit*) und sie zeigen, wie Spiele kollektive Erfahrungsräume schaffen, in denen alternative Zukünfte imaginiert und verhandelt werden können. Die hier beschriebenen Entwicklungen weisen klare Schnittmengen mit den Zielsetzungen von Planspielen und Serious Games auf, wie wir sie entwickeln. Sie stärken reflexives Handeln und Resilienzkompetenzen in Politik, Bildung und Gesellschaft. Die zunehmende referenzielle Bezugnahme zwischen Indie-Games, Arthouse Games und Planspielen lässt auf eine wachsende Konvergenz schließen: Im Zentrum steht das Spiel als Medium der Erkenntnis, als kulturelle Praxis und als transdisziplinäres Werkzeug gesellschaftlicher Transformation. Die skizzierte Verflechtung von Indie-Games, Arthouse Games und Planspielen gewinnt insbesondere in Themenfeldern an Bedeutung, in denen gesellschaftliche und technologische Transformationsprozesse simultan verlaufen – etwa wie die im hier beschriebenen Problemfeld in Bezug auf Künstliche Intelligenz und Journalismus. Gerade im Spannungsfeld von KI und Medienethik wird ein

reflexiver, kritischer Zugang benötigt, der nicht nur technische Funktionalitäten simuliert, sondern auch die normativen, ethischen und gesellschaftlichen Implikationen erfahrbar macht. Planspiele, die etwa journalistische Entscheidungsprozesse unter dem Einfluss algorithmischer Systeme modellieren können analytisches Denken fördern, aber auch imaginative Kompetenzen, die uE eine zentrale Voraussetzung für die gesellschaftliche Aushandlung der Rolle von KI im demokratischen Diskurs darstellen.

7. Empfehlung

Planspiele bieten als experimentelle Lern- und Reflexionsformate ein wirkungsvolles Instrument für die Regionalpolitik – insbesondere im Kontext von KI und datengetriebenem Wandel. Sie ermöglichen es, komplexe Entscheidungsprozesse realitätsnah zu simulieren und verschiedene Perspektiven – aus Verwaltung, Wirtschaft, Zivilgesellschaft und Wissenschaft – in einen konstruktiven Aushandlungsprozess einzubinden. Gerade in der Steiermark, wo technologisches Know-how auf eine lebendige Kultur- und Kreativszene trifft, eröffnen Planspiele neue Potenziale: Sie verbinden technologische Kompetenz mit kreativer Denkweise – ein entscheidender Standortvorteil. Kreativität wird dabei zur Ressource für Innovationsfähigkeit und ermöglicht richtungsweisende Entscheidungen – insbesondere dort, wo automatisierte Systeme an ihre Grenzen stoßen. Durch die gezielte Förderung solcher Formate entsteht ein produktives Spannungsfeld zwischen Wissenschaft, Technologie und gesellschaftlicher Partizipation. Planspiele schaffen kollektive Erfahrungsräume, in denen Zusammenhänge erkannt, Muster reflektiert und nachhaltige Strategien für eine regionale KI-Governance entwickelt werden können – effizient, menschengerecht und zukunftsfähig. Auf Grundlage unserer bisherigen Erfahrungen und Erkenntnisse möchten wir für Regierung und politische Entscheidungsträger:innen eine Reihe gezielter Aktivitäten empfehlen, die das Potenzial haben, den gesellschaftlichen Diskurs rund um Künstliche Intelligenz, Medienethik und Demokratie nachhaltig zu bereichern – und dabei insbesondere innovative spielbasierte Ansätze in den Mittelpunkt stellen. Im Zentrum steht zunächst die Entwicklung eines erweiterten transdisziplinären Game-Labs, das als kollaborativer Entwicklungsraum fungiert. Hier sollen Wissenschaftler:innen, Game-Designer:innen, Journalist:innen und Studierende gemeinsam experimentelle Planspiele und Spielformate entwerfen und weiterentwickeln. Durch die systematische Integration narrativer, ästhetischer und partizipativer Elemente – insbesondere aus dem Bereich der Arthouse- und Indie-Games – entstehen kreative und zugleich reflexive Settings, die neue Perspektiven auf gesellschaftliche Herausforderungen

eröffnen können. Darauf aufbauend empfehlen wir die Konzeption einer modularen Spielereihe zum Thema „KI und Demokratie“. Diese Spielserie soll episodisch aufgebaut sein und gezielt unterschiedliche Aspekte der Wechselbeziehungen zwischen Künstlicher Intelligenz, Journalismus und demokratischer Willensbildung behandeln. Ob es um Desinformation, algorithmische Verzerrungen oder den Kontrollverlust im redaktionellen Alltag geht – solche Formate erlauben nicht nur eine tiefgreifende Auseinandersetzung mit Teilthemen, sondern lassen sich auch flexibel in unterschiedliche Bildungskontexte integrieren, von der Schule über die Hochschule bis hin zur beruflichen Weiterbildung. Ein weiteres zentrales Vorhaben besteht in der Durchführung transdisziplinärer Workshops und Summer Schools. Ziel ist es, KI-Kompetenzen in praxisnahen, spielbasierten Lernsettings zu fördern. Durch solche Angebote werden Studierende, Lehrende und Praktiker:innen dazu befähigt, eigene Spielideen zu entwickeln, gesellschaftliche Fragen über Narrative und Spielmechaniken zu modellieren und damit neue, kreative Verhandlungsräume für komplexe Themen zu schaffen. Diese Formate sollten wissenschaftlich begleitet werden. Wir empfehlen daher die Initiierung einer Forschungs-kooperation zur Analyse der Wirkungen immersiver Spielsettings. Mit einem Mix aus qualitativen und quantitativen Methoden sollen die Potenziale von Planspielen, die Elemente aus Arthouse- und Indie-Games aufgreifen, hinsichtlich ihrer Wirksamkeit für die Förderung reflexiver, ethischer und sozialer Kompetenzen empirisch untersucht werden. Langfristig schlagen wir den Aufbau eines Netzwerks „Spiel – Gesellschaft – Transformation“ vor. Dieses Netzwerk soll Akteur:innen aus verschiedenen Bereichen wie Game Design, Journalismus, Bildungsforschung, Technikethik und Kunst miteinander verbinden und Raum für regelmäßigen Austausch schaffen – etwa in Form von Think Tanks, Roundtables oder kollaborativen Entwicklungsprojekten. So kann der Diskurs an der Schnittstelle von Spielkultur und gesellschaftlichem Wandel kontinuierlich gestärkt werden. Abschließend regen wir die Publikation einer digitalen Sammlung „Spielbasierte Szenarien für den KI-Diskurs“ an. Diese kuratierte Online-Ressource soll frei verfügbare Spielanleitungen, Szenarien, Reflexionsfragen und Design-Tipps enthalten und damit Lehrenden sowie Multiplikator:innen konkrete Werkzeuge an die Hand geben, um eigenständig spielbasierte Methoden in der Bildungspraxis zu nutzen – und so den Transfer wissenschaftlicher Erkenntnisse in die gesellschaftliche Breite zu unterstützen. In der Summe verfolgen diese Vorschläge ein gemeinsames Ziel: die Stärkung demokratischer Diskurse im digitalen Zeitalter durch spielerische, partizipative und reflektierte Zugänge – mit Künstlicher Intelligenz nicht als bloßes Thema, sondern als Impulsgeber für neue Lern- und Denkprozesse im Sinne der geforderten Medien- und KI-Kompetenz.

Quellenverzeichnis

Literatur

- Bedi, S. (2020) The Myth of the Chilling Effect, Harvard Journal of Law & Technology 2021, 267.
- Buocz, T., Pfotenhauer S. & Eisenberger, I. (2023) Regulatory sandboxes in the AI Act: reconciling innovation and safety?, page(s) 357–389 | Received 24 Dec 2022, Accepted 08 Jan 2023, Published online: 18 Aug 2023.
- De Angelis, G. (2021) Habermas, democracy and the public sphere: Theory and practice, in: European Journal of Social Theory, Volume 24, page(s): 437–447.
- Eisenberger, I. (2022) Prognosemodelle und generelles Verwaltungshandeln, ÖJZ 2022/51, 418–423.
- Fechner, F. (2021) Medienrecht. 21 Aufl.
- Ferz, S. & Hödl, E. (2023) Fostering Systemic Thinking with Simulation Games in Legal Education, Graz Law Working Paper No. 23–2023.
- Fratzscher, M., Die unterschätzte soziale Polarisierung in: Die Zeit, 17. Dezember 2021.
- García-Avilés, J. A. (2019) Media Accountability in the Era of Post-Truth Politics.
- Hödl, E. (2024) Das Design sozio-technischer Systeme, in: Die Presse, i-presse, Juni 2024, page(s) 51–52.
- Hödl, E. (2024) Echtzeitdaten im urbanen Raum: Regulatorische Implikationen für die Raumordnung. In: Niemann/Wendland/Zollner (Hg.): Quick Data or Big Data. Tübingen. Mohr Siebeck, 47–57.
- Huizinga, J. („Homo ludens“, 1939) Flitner, A. (2009) (Hrsg.): Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel.
- Kaltenbrunner, A. (2021) Scheinbar transparent. Inserate und Presseförderung der österreichischen Bundesregierung.
- Köck, D. & Tafner, G. (Hrsg) (2016) Demokratie-Bausteine. Das Planspiel in Praxis und Theorie.
- Open Society European Policy Institute (Pech, L.) (2021). The Concept of Chilling Effect: Its untapped potential to better protect democracy, the rule of law, and 96 fundamental rights in the EU.
- Penney, J. W. (2020) Understanding Chilling Effects, Minnesota Law Review 2020, 1451.
- Persily N. & Tucker J.A (2020), SocialMedia and Democracy. The State of the Field, Prospects for Reform.
- P4D – PILLAR FO(U)R DEMOCRACY, A Media Transformation Model for Reshaping & Reinigorating Democracy zum Call HORIZON-CL2-2022-DEMOCRACY-01 (unveröffentlicht).
- Troxrots, T. S. & Pichota, G. (2019), Unlocking Customer Value Chain. How Decoupling Drives Consumer Disruption.

Vitale, D. (2006) Between deliberative and participatory democracy: A contribution on Habermas, in: SAGE Journals, Philosophy & Social Criticism, Volume: 32, page(s): 739–766, September 1.

Warren, M.E. (1993) Can Participatory Democracy Produce Better Selves? Psychological Dimensions of Habermas's Discursive Model of Democracy, in: Political Psychology 14, page(s) 209–234, <https://doi.org/10.2307/3791409>.

Rechtsquellen

Verordnung (EU) 2024/1689 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 13. Juni 2024 zur Festlegung harmonisierter Vorschriften für künstliche Intelligenz und zur Änderung der Verordnungen (EG) Nr. 300/2008, (EU) Nr. 167/2013, (EU) Nr. 168/2013, (EU) 2018/858, (EU) 2018/1139 und (EU) 2019/2144 sowie der Richtlinien 2014/90/EU, (EU) 2016/797 und (EU) 2020/1828 (KI-Verordnung).

European Democracy Action Plan, 3.1 „Safety of journalists, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX:52020DC0790&from=DE>.

Judikatur

Wizerkaniuk vs Poland App. no. 18990/05 (ECHR, 5 July 2011).

Thomas Tripold

Zu den Risiken und Chancen Künstlicher Intelligenz im Journalismus – Das Serious Game *Journalism_AI* als erfahrungszentrierte Reflexionsmethode im Rahmen der Media Literacy

AI Literacy mit Serious Games, Hrsg. v. Ferz, Hödl, 2025, S. 24–61.
https://doi.org/10.25364/978-3-903374-49-2_02

© 2025 bei Thomas Tripold
Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz,
ausgenommen von dieser Lizenz sind Abbildungen, Screenshots und Logos.

Thomas Tripold, ORCID 0009-0003-4518-2303

Zusammenfassung

Erst werden die durch die KI-Revolution entstehenden Herausforderungen für den Journalismus im Kontext soziologischer Beobachtungen hervorgehoben und sodann das Serious Game *Journalismus_AI* als eine Methode der AI Literacy vorgestellt. Dieses Planspiel bietet eine innovative, erfahrungsorientierte Methode, um Kompetenzen der Media- und AI Literacy praxisnah zu vermitteln. Im Spiel übernehmen Teilnehmende Rollen in einem realitätsnahen Szenario und verhandeln konkrete Problemstellungen bei der Implementierung und Regulierung von AI-Technologien im Journalismus. Dabei werden Chancen, wie Effizienzgewinne und verbesserte Informationsqualität ebenso thematisiert wie Herausforderungen, darunter ethische Risiken und Filterblasenbildung. Ziel ist es, neben AI-bezogenen Kenntnissen kritisches Denken sowie soziale und demokratiepolitische Kompetenzen praxisnah zu vermitteln, um einen verantwortungsvollen Einsatz von KI-Technologien zu fördern.

Schlagwörter: Künstliche Intelligenz (KI), Journalismus, Planspiel, KI-Kompetenzen, Medienkompetenz, Erfahrungsorientiertes Lernen, Digitaler Wandel

Abstract

This article situates the challenges the AI revolution poses for journalism within a framework of sociological observation and, on this basis, presents Serious Game *Journalism_AI* as a method for fostering AI literacy. This serious game offers an innovative, experience-based approach to practically conveying key competencies of media and AI literacy. In the game, participants assume roles within a realistic scenario and negotiate concrete issues related to the implementation and regulation of AI technologies in journalism. In doing so, they address not only opportunities such as efficiency gains and improved information quality, but also challenges, including ethical risks, the formation of filter bubbles, and data protection concerns. The aim of the game is to impart, in addition to AI-related knowledge, above all critical thinking as well as social, and democratic competencies in a practice-oriented manner, in order to promote the responsible use of AI technologies.

Keywords: Artificial Intelligence (AI), Journalism, Serious Game, AI Literacy, Media Competence, Experiential Learning, Digital Transformation

Einleitung: Von Gutenberg zu ChatGPT – Medienwandel und gesellschaftliche Reflexion

Mit Marshall McLuhan (1992, S. 18) lässt sich argumentieren, dass jedes neue Kommunikationsmedium den menschlichen Erfahrungsraum grundlegend verändert, indem es „Ausmaß und Form des Zusammenlebens gestaltet und steuert“. In diesem Sinne gilt, „The medium is the message“. „Es zwingt uns, praktisch jeden Gedanken, jede Handlung und jede Institution, die bisher als selbstverständlich galten, zu überdenken und neu zu bewerten.“ (McLuhan/Fiore, 2011, S. 8) Als technisch vermittelte Formen der Welterschließung erweitern Medien die körperlichen und geistigen Möglichkeiten des Menschen. Insofern ist „die ‚Botschaft‘ jedes Mediums oder jeder Technik [...] die Veränderung des Maßstabs, Tempos oder Schemas, die es der Situation des Menschen bringt.“ (McLuhan, 1992, S. 269).¹ Das zeigt sich retrospektiv sowohl für die Medien der Sprache als auch der Schrift, die jeweils zu einem enormen Anstieg der Kommunikation in sozialen Systemen führten und damit die Komplexität der Gesellschaft beträchtlich erhöht hatten (Luhmann, 2021a, S. 729). Besonders die Revolution des Buchdrucks, welche eine weitreichende Lösung der Kommunikation² von zeitlichen, sachlichen und räumlichen Beschränkungen erlaubte, begünstigte die Ausdifferenzierung der ständischen in eine moderne Gesellschaft mit ihren besonderen Funktionssystemen wie Wissenschaft, Kunst, Politik, Wirtschaft, Recht, Bildung oder Religion (ebd. 291 ff.).

Mit der Verbreitung digitaler Kommunikationsmedien geschieht nun wieder eine Zäsur in Form eines sozio-kulturellen Paradigmenwechsels, der das Ende der „Gutenberg-Galaxis“ einläutet und damit das Selbstverständnis moderner, vom Buchdruck geprägter Gesellschaften nachhaltig erschüttert. Dirk Baecker (2018, S. 24) resümiert hierzu, dass „(d)ie allgegenwärtige Präsenz von Ton und Bild sowie die

¹ Nach McLuhan (1995) hat jedes kulturelle Paradigma sein bevorzugtes Leitmedium. In einem vier Stadien durchlaufenden teleologischen Geschichtsmodell folgt auf die orale Stammeskultur die literale Manuskriptkultur und die durch den Buchdruck bestimmte „Gutenberg-Galaxis“. Am Ende des 20. Jh. befindet sich der moderne Mensch im „elektronischen Zeitalter“, das als „mosaikartige Konfiguration der Galaxis“ das lineare Denken der Buchdruckkultur Gutenbergs abgelöst habe (McLuhan, 1995, S. 269).

² Der Begriff der Kommunikation wird in der Systemtheorie nicht als Übertragung oder Vermittlung von Information betrachtet, sondern als Synthese dreier Selektionsvorgänge: Information, Mitteilung und Verstehen. Die Schrift als „eine Umsetzung von Sprache in ein optisches Medium“ lässt „den Zusammenhang der Selektionen Information und Mitteilung intakt [...], ermöglicht aber eine Vertagung des Verstehens [...] [und] vergrößert als Verbreitungsmittel die Reichweite der sozialen Redundanz.“ (Luhmann, 2021a, S. 258) Da die aktuellen generativen AI-Modelle als „stochastische Papageien“ funktionieren (Esposito, 2024, S. 14), entfällt hier nicht nur die für Intelligenz und Kommunikation wichtige Verstehensleistung, sie sind auch selbst unverständlich (Black Box).

Beteiligung von Rechenprogrammen an der Kommunikation (...) eine neue Medienepoche in der Evolution der menschlichen Gesellschaft (definiert)“. Jetzt sind es generative AI-Modelle, die den Anfang der Ära kommunizierender Technik einläuteten³, in der es möglich wird an einer Kommunikation teilzunehmen, die ganz ohne andere menschliche Wesen auskommt (Esposito, 2024, S. 86). Die Frage, was sich in einer Gesellschaft verändert, wenn für die Beteiligung an allen möglichen Formen von Kommunikation nicht mehr allein Menschen infrage kommen, sondern auch Computer, Maschinen und Algorithmen (Luhmann, 2021a, S. 304) lässt sich in der aktuellen „liminalen Phase“⁴ (Turner, 2005, S. 94 f) schwer abschließend beantworten. Deshalb wecken diese disruptiven Technologien einerseits utopische Hoffnungen auf eine bessere bzw. verbesserte Welt, lösen andererseits als Beschleuniger des sozio-kulturellen Wandels aber auch ein ‚krisenhaftes Bewusstsein‘⁵ aus, das immer dann virulent wird, wenn Gesellschaften auf einen neuen Horizont treffen, auf den sie, in ihren alten Selbstinterpretationen verhaftet, noch nicht vorbereitet sind. Dieses Bewusstsein geht mit einem Gefühl der Orientierungslosigkeit einher, begleitet von einer Zunahme kritischer Diskurse – meist getragen von Intellektuellen⁶ –, die auf die potenziell negativen Folgen neuer Medientechnologien aufmerksam machen. So etwa, wenn Platon davor warnt, dass die Einführung der Schrift ein ‚de-skilling‘ bewirke, da der Mensch sein Gedächtnis einem externen

³ Entsprechend seiner Beobachtungen von Medien als „extensions“ (Der Hammer für die Hand, der Computer für das Gehirn) würde McLuhan heute KI-Systeme als Erweiterung unseres kognitiven Apparats betrachten. Sie ermöglichen nicht nur eine neue Ebene der Informationsverarbeitung, indem sie Daten speichern und verbreiten, sondern sie interpretieren, kuratieren und bearbeiten diese sogar auf kreative Weise. Damit kann sich der Mensch mit Hilfe dieser „künstlichen Erweiterungen“ neue Sinneswelten erschließen, wodurch sich auch sein kollektives Bewusstsein transformieren würde.

⁴ Solche Phasen des Schwellenzustandes, sind durch ein „nicht mehr“ und „noch nicht“ charakterisiert. Das bedeutet, dass „die Hauptgruppen oder sozialen Kategorien stabiler Gesellschaften von einem in einen anderen kulturellen Zustand überwechseln“ (Turner, 2005, S. 110). Alte Wertmuster beginnen sich aufzulösen und bisher geltende Ideen werden in Frage gestellt, während ein neuer Horizont, vor dem die Dinge ihre neuen Bedeutungen gewinnen, noch nicht fraglos etabliert ist.

⁵ Ein krisenhaftes Bewusstsein zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass die als gegeben angenommenen Deutungsmuster und Orientierungen plötzlich als kontingent erscheinen. „Kontingent ist etwas, was weder notwendig ist noch unmöglich ist; was also so, wie es ist (war, sein wird), sein kann, aber auch anders möglich ist.“ (Luhmann, 2021b, S. 152) Für Luhmann ist Kontingenz das Signum der Moderne, das eine Reihe von Regeln, Methoden, Apparaten, Organisationen und Institutionen nötig macht, welche die Akteure entlasten, indem sie die Wirklichkeit derart reduzieren, dass sie mit ihr auch etwas anfangen können.

⁶ Betrachte man etwa die kulturelle liminale Phasen in den 1960iger Jahren, dann zeigt sich hier eine Häufung kritischer Diskurse als Ausdruck eines krisenhaften Bewusstseins, die durch die sozialen Bewegungen der Counter Culture, und ihrer BewegungsinTELLEktuellen artikuliert wurde (Tripold 2022).

Medium anvertraut und dadurch nicht nur Merkfähigkeiten⁷, sondern auch die Kontrolle über die grundlegenden Inhalte der Zivilisation verliere (Esposito, 2024, 18 ff). Oder wenn – ermöglicht durch den Buchdruck – Frauen Liebesromane lesen und eine als instrumentell gedachte Ehe plötzlich mit Vorstellungen von Intimität und Freundschaft überfrachten (Luhmann 1994). Die ausgelösten Spannungen werden jedenfalls in einer Vielzahl sozialer Arenen sichtbar und zwingen die diversen Systeme zur Selbstbeobachtung sowie zur Reflexion auf bisher angenommene Selbstverständlichkeiten. Mit Blick auf die digitale und insbesondere die aktuelle AI-Revolution⁸ äußert sich das darin, dass grundlegende gesellschaftliche Begriffe – wie Demokratie, Meinungsfreiheit, Autonomie, Privatheit, Gerechtigkeit, Wahrheit, Bewusstsein, Intelligenz, Kreativität usw., wie auch selbstverständlich angenommene Grenzziehungen plötzlich als kontingent und damit als diskutabel erscheinen. Vor allem die als natürlich angenommene Trennung zwischen Mensch und Maschine lässt sich auf den Weg hin zu einer posthumanen Ordnung als kontingente kulturelle Konstruktion beobachten.

Wie wir bei der Beobachtung der letzten bahnbrechenden Medieninnovation sehen, brachte der Buchdruck ganz neue Anforderungen und Kompetenzen mit sich: Die Drucktechnologie erzeugte Lesefähigkeiten und erforderte die Fähigkeit, selbstständig und unabhängig Wissen zu erwerben. Damit fördert nach Luhmann (2021a, 297) „der Buchdruck heimlich den Trend zur Individualisierung der Teilnahme an gesellschaftlicher Kommunikation“ – zum einen hinsichtlich der Eigenverantwortlichkeit der Bildung, und zum anderen in Bezug auf Förderung von Kritik und abweichenden Meinungen. Auch die aktuelle Medienrevolution durch intelligente Kommunikationstechnologien wird die Entwicklung von hierarchischen zu heterarchischen, netzwerkförmigen Gesellschaftsstrukturen⁹ beschleunigen und

⁷ „Die Erfindung des Alphabets wird die Lernenden in ihrer Seele vergesslich machen, weil sie dann das Gedächtnis nicht mehr üben; denn im Vertrauen auf die Schrift suchen sie sich durch fremde Zeichen außerhalb, und nicht durch eigene Kraft in ihrem Inneren zu erinnern.“ (Platon 2013, 603)

⁸ Im Folgenden wird der Begriff „AI“ (Artificial Intelligence) anstelle der deutschen Entsprechung „KI“ verwendet, da „AI“ im internationalen wissenschaftlichen Diskurs, in zentralen Primärquellen sowie in der Fachterminologie technischer Systeme gebräuchlicher ist

⁹ Schon der Buchdruck und die einhergehende Literalität bewirkte eine derartige Veränderung, bei der die hierarchische Autorität – gestützt durch ein Herrschaftswissen als Basis der klerikalen oder weltlichen Macht – durch die öffentliche Meinung abgelöst wurde (vgl. Luhmann, 2021a, 312). Die Digitalisierung radikalisiert gegenwärtig den Autoritätsverlust von Experten, indem Wissen frei verfügbar wird und damit potentiell jeder zu seinem eigenen Experten werden kann. Generative KI-Systeme werden in der Form von Assistenten für alle Lebensbereiche diesen Trend noch verstärken, was zu gravierenden Machtverschiebungen aufgrund neuer technologischer Abhängigkeiten führen wird.

schafft auf diese Weise völlig neue Praktiken, die wiederum neues Wissen, neue Interpretationen und neue Kompetenzen ermöglichen beziehungsweise erfordern.

Paradigmatisch zeigt sich dieser Wandel im Journalismus, wo AI-Technologien derzeit zu grundlegenden Veränderungen sowohl im Rollenverständnis von Journalistinnen und Journalisten als auch in den organisatorischen Strukturen führen. Diese Veränderungen werden sowohl als Chance wie auch als Risiko interpretiert: einerseits Effizienzgewinne durch Automatisierung, bessere Publikumsorientierung oder granularere Beobachtungsmöglichkeiten für Investigativjournalisten, andererseits Jobverlust, ethische und rechtliche Konflikte, sowie Gefahren für einen unabhängigen Journalismus wie auch für die Demokratie – vor allem dann, wenn wesentliche Entscheidungen an Maschinen delegiert oder von Big-Tech-Konzernen getroffen werden.

Zunächst steht KI hier in der Tradition von Automatisierungstechnologien, bei der menschliche Arbeit von Maschinen übernommen wird und die seit der industriellen Revolution in rasantem Tempo alle Lebens- und Arbeitsbereiche verändert. AI-Systeme automatisieren z. B. Routineaufgaben, Entscheidungsfindungen, Problemlösungen, Planungen oder Wissensaufbereitungen (Peissner et al., 2019) und verändern so grundlegend die Mensch-Technik-Interaktion. Angesichts dieser tiefgreifenden Umstrukturierungen, die neue Problemfelder und neue Möglichkeiten eröffnet, werden gegenwärtig neue Fähigkeiten und Kompetenzen im Rahmen einer AI-Aufklärung gefordert (OECD, 2023; Stowasser, 2023; Wienrich et al., 2022, 18; Strauß, 2024, 57): „However, it's already clear that generative AI is changing the structure and organization of work and putting pressure on individuals to learn new skills to keep up, while also creating new roles and opportunities within organizations.“ (Diakopoulos et al., 2024, 10) Zu diesen Kompetenzen gehört jedoch nicht nur ein technisches (Anwendungs-)Wissen, denn aus dem Einsatz AI-basierter Systeme ergeben sich komplexe ethische, soziale und rechtliche Fragen zur Gestaltung der Mensch-AI-Interaktion. Von besonderer Relevanz werden deshalb auch Kompetenzen der „AI-Reflexion“ betrachtet (Wienrich et al., 2022, 19; Jones/Jones, 2022, 1731–1755): „In the era of AI, a progressive and thriving society effectively harnesses the benefits of AI while responsibly addressing its risks and challenges“ (Fioridi et al., 2018).

Im Folgenden wird argumentiert, dass der skizzierte Wandel in der Gesellschaftsstruktur durch die aktuelle Medienrevolution sowohl neue Kompetenzen und Fähigkeiten als auch die Möglichkeit zur Reflexion über die Auswirkungen dieser Veränderungen notwendig macht. Vor diesem Hintergrund wird AI Literacy als Bündel zentraler Kompetenzen vorgestellt, die einen reflektierten Umgang mit Künstlicher

Intelligenz ermöglichen sollen. Als Methode zur Vermittlung dieser Kompetenzen werden die didaktischen Vorzüge von Planspielen bzw. Serious Games erläutert. Gerade in Phasen beschleunigten Wandels, die von einem ausgeprägten Krisenbewusstsein begleitet werden, erweist sich die Methode der Serious Games als besonders wirkungsvolles Trainingsformat: Sie schafft geschützte Reflexionsräume, ermöglicht eine antizipierende Technikfolgenabschätzung und vermittelt spielerisch zentrale Future Skills des 21. Jahrhunderts. Im entwickelten und bereits in verschiedenen Kontexten erprobten Serious Game „Journalism_AI“¹⁰ werden die Chancen und Risiken von AI im Journalismus realitätsnah simuliert. Dadurch werden nicht nur grundlegende AI-relevante Kenntnisse vermittelt, sondern zugleich auch medienpädagogische Grundsätze der Media Literacy praxisnah erfahrbar gemacht.

Was ist Media beziehungsweise AI Literacy?

Die Konzeption von AI Literacy ist eng mit dem umfassenderen Konzept der digitalen Kompetenz und generell der Medienkompetenz verknüpft, das als essenziell für alle Personen betrachtet werden kann, die sich in modernen, technologiegetriebenen Umgebungen bewegen. Nach Auffassung von Ferrari (2012) setzt sich Digital Literacy aus Kompetenzen, Kenntnissen, Fertigkeiten, Einstellungen, Strategien und Werten zusammen, die erforderlich sind, wenn digitale Medien sowie Informations- und Kommunikationstechnik genutzt werden, um Aufgaben auszuführen, Probleme zu lösen, zu kommunizieren, Informationen zu verwalten, Inhalte zu erstellen und zu teilen. Insgesamt werden zu Digital Literacy jene Kompetenzen gezählt, die in digitalen Settings ein reflektiertes, effektives, ethisches, angemessenes, autonomes, kreatives und flexibles Handeln im Kontext Arbeit, Freizeit und Lernen ermöglichen (Ferrari, 2012).

Ähnliches gilt für Konzeptionen der Medienkompetenz: Bei der Vermittlung von Medienkompetenz unterscheidet Baacke (1996) zwischen Medienkunde – sie ist sachwissenorientiert und betrifft instrumentell-qualifikatorische Fähigkeiten des Umgangs mit Hard- und Software und Medienkritik – sie kann nach analytischen, reflexiven und ethischen Faktoren unterschieden werden, sodass hier Wissen über gesellschaftliche Kontroversen und Problemlagen ebenso eine Rolle spielen wie soziale Verantwortung und die Fähigkeit komplexe Systeme zu verstehen und kritisch zu bewerten. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf dem konstruktiven Charakter

¹⁰ Wie noch zu lesen sein wird, wurde das Serious Game *Journalism_AI* in Kooperation mit der REWI Graz entwickelt und vom Zukunftsfond Steiermark finanziert.

von Medien, welche die Wirklichkeit nicht einfach abbilden, sondern gemäß ihrer spezifischen medialen Logik hervorbringen (Göttlich, 2012, 37).

Ausgehend von diesen konstruktivistischen Vorstellungen einer reflexiven Medienkompetenz verschiebt sich der bildungstheoretische Fokus hin zu AI Literacy, die als emanzipatorisches Konzept die Fähigkeit zur aktiven Sinn- und Bedeutungszuschreibung gegenüber algorithmischen Systemen betont. Gerade vor dem Hintergrund des skizzierten sozio-kulturellen Wandels durch kommunizierende Maschinen, die eine neue Medienepoche einläuten, die alle gesellschaftlichen Bereiche betrifft, sind Initiativen zur Vermittlung und Erweiterung von Kompetenzen im Umgang mit diesen neuen Technologien zentral: Individuen und Institutionen müssen folglich über potenzielle Auswirkungen von AI – einschließlich ihrer Chancen und Potenziale – informiert und dazu befähigt werden, die Technologie verantwortungsvoll und werteorientiert, sowie wirtschaftlich gewinnbringend und rechtssicher im Rahmen neuer und bestehender Verfahrensweisen einzusetzen. Zudem müssen sie für die Risiken der Technologie sensibilisiert und vor allem zu einem kompetenten Umgang mit AI und deren Folgen befähigt werden. (Schlegel et al., 2024, 19)

Im Rahmen einer AI-Aufklärung wird deshalb die Notwendigkeit des Erwerbs von AI Literacy Kompetenzen „für alle“ als notwendig erachtet (Tadimalla/Maher 2024; Bozkurt 2024; Rütti-Joy et al., 2023). Ein zentrales nachhaltiges Entwicklungsziel von Bildungseinrichtungen ist aus diesem Grund, „[e]mpowering all individuals to acquire competences for sustainable and responsible use of AI across all life-dimensions“ (Rütti-Joy et al. 2023, 176) Um verantwortungsbewusste Bürger zu fördern, die AI auf zuverlässige, vertrauenswürdige und faire Weise nutzen, ist es entscheidend, die Beteiligung an AI über alle demografischen Gruppen hinweg zu erweitern und inklusive AI-Lernkonzepte zu gewährleisten. (Ng et al., 2021).

Zusammenfassend wird AI-Kompetenz in unserer technologiegeprägten Zeit als wichtig und notwendig erachtet. Zukünftige Bildungsinitiativen sollten AI als eine grundlegende Fähigkeit im Rahmen der 21st-Century-Literacy betrachten – neben Lesen, Schreiben, Rechnen und digitalen Kompetenzen (vgl. Tadimalla et al. 2024, 2). Wie Deuze & Beckett (2022, 1913) dazu erklären, „[a]rtificial intelligence literacy is not simply knowing about AI, but also understanding and appreciating its normative dimension, as much as it is linked to impact and action“. In Anlehnung an die Vorschläge von Deuze und Beckett argumentieren Jones und Jones (2022, 1731), dass Strategien zur Förderung von Medienkompetenz so gestaltet sein müssen, dass sie kritische Reflexion anregen, die Artikulation journalistischer Werte fördern und ein Gefühl der Selbstwirksamkeit erzeugen.

Wissen und Kompetenzen: Lern-Effekte durch den Einsatz von Serious Games

„Tell me and I'll forget; show me and I may remember; involve me and I'll understand.“

(Chinesisches Sprichwort)

Serious Games zielen darauf ab, Wissen und Kompetenzen¹¹ auf erfahrungsorientierte Weise zu fördern.¹² Bei diesen Lern-Spielen erwerben die Teilnehmenden bereits während des Spiels ein spezifisches Wissen¹³, das ihnen hilft, ihre Interessensposition kompetent zu vertreten. Zusätzlich vertiefen und reflektieren sie dieses Wissen anschließend in der von Experten moderierten Debriefing-Phase, in der die Spielerfahrungen theoretisch eingeordnet und Bezüge zur Realität hergestellt werden.

Zudem ist diese Methode vor allem dazu geeignet, eine Lernatmosphäre herzustellen, in der soziale bzw. demokratie-politische Kompetenzen im Umgang mit Problemstellungen in authentischen, realitätsnahen Situationen entwickelt und eingeübt werden können, die von den Akteurinnen und Akteuren anschließend in ihre Lebenswelt übersetzbare sind (Zeiner-Fink, 2023, 42). Zu diesen Fähigkeiten zählen (Tripold, 2017, S. 68 f.):

- *Kompetenzen des Problemlösens:* Fähigkeit zu analysieren, zu kommunizieren, zu verhandeln und Kompromisse in konflikthafte Situationen zu erzielen.
- *Partizipations- und Kooperationskompetenzen:* Durch die Übernahme einer fremden Rolle wird man angeregt, Entscheidungen zu treffen, diese im Diskurs zu begründen und Win-Win-Konstellationen zu finden (Hellmuth/Klepp, 2010, 173).
- *Reflexionskompetenzen:* Förderung von Fremd- und Selbstbeobachtung hinsichtlich verdrängter oder ausgeschlossener Seiten gemäß dem Motto: „Ich sehe was, was du nicht siehst“ (Luhmann, 2005) bzw. was ich als Beobachter 1. Ordnung nicht sehen konnte.

¹¹ Wissen umfasst Informationen, Sach- und Fachwissen. Als Kompetenz wird die Kombination von „verfügbarer oder erlernbarer kognitiven Kenntnissen und Fähigkeiten sowie deren Anwendung, die zur Lösung eines Problems beitragen“ (Zeiner-Fink, 2023, 49) bezeichnet.

¹² Die Erfahrungsorientierung der Serious-Games-Methode greift Deweys Forderung auf, „mehr Gelegenheiten zum wirklichen Tun“ (Dewey, 2011, S. 208) zu schaffen, und trägt somit dazu bei, das überwiegend theorielastige, frontale Lernen im Bildungssystem auszugleichen.

¹³ Das für das Spiel benötigte Wissen kann z.B. durch fact sheets oder durch einen AI-Chatbot bereitgestellt werden. Während eines bestimmten Zeitrahmens können die Spieler dann selbst Wissen recherchieren, das sie für die Diskussionen in der Gruppe benötigen.

- **Kontingenzkompetenzen:** Fähigkeiten zum kreativen Umgang mit Unsicherheit (Ambiguitätstoleranz), Komplexität, Beschleunigung und Vorläufigkeit von sozialen und kulturellen Lösungen, welche zu den Problemen der Zukunft werden könnten.¹⁴

Damit sowohl der Wissenstransfer, als auch die Kompetenzvermittlung innerhalb eines experimentellen Serious Game Lernsettings gelingen, benötigt man ein passendes Modell, dass bestimmte problematische Situationen behandelt, welche an die Lebenswelt angelehnt sind, ohne jedoch deren Komplexitätsgrad nachzubilden. Bevor das Serious Game mit seinen einzelnen Spielphasen vorgestellt wird, gilt es zunächst, die Anwendungspraxis von AI im Journalismus zu beleuchten und die daraus entstehenden Herausforderungen zu erörtern.

Ein zentraler Fokus bei der Vermittlung von AI Literacy im Bildungsbereich liegt demnach nicht ausschließlich auf der Anwendung von AI-Technologien, sondern vor allem auf der Vermittlung von Wissen für einen informierten und kritischen Umgang damit (Strauß, 2024, 37; Bozkurt, 2024): „AI literacy equips individuals not only with the skills to use AI tools effectively and safely but also with the ability to critically understand AI implications, including recognizing biases and potential ethical issues.“ (Tadimalla, 2024, 1). Auch Long und Magerko (2020) betrachten AI Literacy als ein Konzept, das eine Reihe von Kompetenzen umfasst, die es Individuen ermöglichen, AI zu verstehen, zu nutzen und kritisch zu reflektieren. Somit kann AI-Literacy beschrieben werden als: „an individual's ability to clearly explain how AI technologies work and impact society, as well as to use them in an ethical and responsible manner“ (Chiu et al., 2024, 4). In einem ähnlichen Verständnis wird AI Literacy bezeichnet als „the comprehensive set of competencies, skills, and fluency required to understand, apply, and critically evaluate AI technologies, involving a flexible approach that includes foundational knowledge (Know What), practical skills for effective real-world applications (Know How), and a deep understanding of the ethical and societal implications (Know Why), enabling individuals to engage with AI technologies in a responsible, informed, ethical, and impactful manner.“ (Bozkurt, 2024, 285) Auf Grundlage dieser zentralen Aspekte kann AI Literacy in mehrere zentralen Fähigkeiten operationalisiert werden, die nicht nur die Bewertung technischer Fertigkeiten umfassen, sondern auch ethische, soziale und kognitive Kompetenzen berücksichtigen (Chiu et al., 2024, 4):

¹⁴ Fähigkeiten, die einen planvollen, verantwortlichen und kritischen Umgang mit neuen Medien in der Arbeit und im Alltag ermöglichen werden als „Future Skills“ bezeichnet. Dazu werden auch diese hier erwähnten nicht-digitalen Schlüsselkompetenzen gezählt (Schlegel et al., 2024, 13).

- *Wissen über die Technologie:* Fähigkeit, Funktionsweisen und Prinzipien von AI-Technologien klar zu verstehen und verständlich zu erklären, einschließlich ihrer historischen Entwicklung und grundlegender methodischer Ansätze (z. B. Maschinelles Lernen, neuronale Netzwerke).
- *Wissen über sinnvolle praktische Anwendungen:* Fähigkeit, konkrete Einsatzmöglichkeiten von AI-Technologien realistisch einzuschätzen, Grenzen der Rationalisierung und Effizienz kritisch zu erkennen und Anwendungsfelder zu identifizieren, in denen AI tatsächlich Mehrwert erzeugt – etwa durch gesteigerte Produktqualität, bessere Arbeitsbedingungen oder Effizienzgewinne.
- *Wissen und Bewusstsein über gesellschaftliche Auswirkungen sowie ethische und rechtliche Konsequenzen:* Fähigkeit, klar zu erkennen und verständlich zu beschreiben, wie AI-Technologien gesellschaftliche Strukturen, Prozesse oder einzelne Subsysteme beeinflussen. Dazu gehört, potenzielle Risiken (z. B. Diskriminierung, Transparenzprobleme, Kontrollverlust) zu erkennen, ethische Herausforderungen zu reflektieren und AI verantwortungsvoll sowie im Einklang mit grundlegenden rechtlichen Rahmenbedingungen (wie Datenschutz, Urheberrecht und Persönlichkeitsrechte) einzusetzen.
- *Bewusstsein für Selbstreflexion:* Fähigkeit, das eigene Verständnis von AI-Technologien regelmäßig kritisch zu hinterfragen, bestehende Annahmen zu prüfen, ein reflektiertes Bewusstsein aufzubauen und aufrechtzuerhalten sowie eigenverantwortliches und kontinuierliches Lernen aktiv zu gestalten.

AI-kompetente Personen kennen dementsprechend mögliche Auswirkungen von AI-Systemen auf ihre soziale Umwelt und befolgen ethische Prinzipien, die einen verantwortungsvollen Einsatz entsprechender Werkzeuge ermöglichen. Weiteres sind sie in der Lage, potenzielle Gefahren zu erkennen und zu reflektieren. Sie sind zudem rechtskompetent – also mit den Gesetzen für die Nutzung von AI vertraut – und verfügen über allgemeine Datenschutzkenntnisse. Schließlich wissen sie auch, welche Faktoren die Entscheidungen oder die Verhaltensweisen der AI-Systeme beeinflussen.

Obwohl der AI Literacy seit dem zweiten Jahrzehnt der 2000er Jahre zunehmend Aufmerksamkeit geschenkt wird (Laupichler et al., 2022) und sie spätestens seit der Veröffentlichung von ChatGPT im November 2022, welche einen tiefgreifenden Paradigmenwechsel im öffentlichen Bewusstsein ausgelöst hat, vielfach gefordert wird, steckt die Forschung in diesem Bereich noch in einem frühen Entwicklungsstadium. Desiderate liegen hier nicht nur in den Bereichen der Konzeptualisierung von AI Literacy, sondern vor allem auch in der Förderung von AI-Kompetenzen mit geeigneten Methoden und in der Entwicklung von Instrumenten zur Evaluierung von AI-Kompetenzen (Almatrafi et al., 2024).

Das vom Zukunftsfond Steiermark geförderte und zusammen mit der REWI Graz durchgeführte Projekt Serious Game *Journalism_AI* soll einen Beitrag dazu liefern, um die in der Literatur beschriebenen Lücken zu schließen. Als Methode um Media bzw. AI Literacy zu vermitteln werden Serious Games vorgeschlagen (vgl. Schlegel et al., 2024), deren Lerneffekte zum einen im erfahrungsbasierten Erwerb von Wissen (Know How) und zum anderen in der Vermittlung demokratischer Kompetenzprofile liegen. Bevor nun das konkret für diese Zwecke entwickelte Serious Game *Journalism_AI* vorgestellt wird, sollen zunächst die Lernziele und didaktischen Potenziale der Methode „Serious Games“ erläutert werden.

Spielerisch Medien- und AI-Kompetenzen erwerben: Das Serious Game *Journalism_AI*

Als Thema für das Simulationsmodell wurde der Einsatz von AI-Werkzeugen im Journalismus gewählt. Das hat vor allem den Vorteil, AI Literacy – das heißt ein fundiertes Verständnis der Funktionsweise, Chancen und Risiken von AI – zusammen mit dem Ausbau von Medienkompetenzen zu verbinden. Zudem sind, wie unten ausgeführt wird, die wahrgenommenen Chancen wie Risiken im journalistischen System ähnlich zu denen in den übrigen Funktionssystemen der Gesellschaft. Um das Simulationsmodell so passend und relevant wie möglich zu gestalten, braucht es ein grundlegendes Wissen zu den Einsatzmöglichkeiten von AI-Werkzeugen im Journalismus, als auch zu den erwarteten Chancen und Risiken.

Einsatzmöglichkeiten von AI im Journalismus

AI-Werkzeuge werden mittlerweile von Nachrichtenorganisationen in allen Phasen des Arbeitsprozesses eingesetzt (vgl. Krawarik et al., 2023; Helberger et al., 2019; Beckett/Yaseen, 2023, 14–22). Die folgende Darstellung gibt dazu einen exemplarischen Überblick:

Im Bereich des *Sourcing* hilft AI bei der Bewertung der Relevanz bzw. Vertrauenswürdigkeit von Quellen, oder bei der Automatisierung der Themensuche und -selektion. Auch für die Textanalyse wird AI verwendet – etwa bei der Sentimentanalyse, um z.B. die emotionale Sichtweise eines Textes auf ein Thema (eine Person, Organisation) bzw. Kommentare zu bewerten.

Im Bereich der *Produktion* und der automatisierten Textgenerierung. Hier werden Algorithmen eingesetzt, die in der Lage sind, grammatisch korrekte und kohärente Texte aus Eingangsdaten zu erzeugen. Produkte eines solchen „Roboter-Journalismus“ sind hier vorwiegend Sport-, Wetter- Quartals oder Finanzberichte, die auf der Basis sauberer, routinemäßiger Daten erstellt werden können und wo keine

„Kontingenzentscheidungen“¹⁵ getroffen werden müssen. Diese Technologien bilden auch die Grundlage dafür, real wirkende Bilder oder Videos zu erzeugen, die als „Deep Fakes“ bekannt sind. Einen Beitrag zur Barrierefreiheit liefern hingegen z.B. Text-to-Speech Anwendungen.

Auch im Bereich der *Distribution* finden AI-Werkzeuge bereits vielfältige Verwendungen, wobei Empfehlungen und Personalisierungen von Inhalten zurzeit die häufigsten Anwendungen im Medienbereich sind. Die dafür verwendeten Methoden suchen passende Inhalte entweder aufgrund der Ähnlichkeit zu anderen konsumierten Inhalten oder auf der Basis von Informationen zu Demographie, Interessen etc. der Konsumierenden aus.

Vom Simulationsmodell zum didaktischen Modell – Erwartete Chancen als auch Risiken durch AI im Journalismus

„Ein gutes theoretisches Modell eines komplexen Systems sollte wie eine gute Karikatur sein: Es sollte die wichtigsten Eigenschaften des Systems hervorheben und die unwichtigen Details ausblenden.“ (Herz 2019)

Um eine fundierte Reflexion über die Chancen und Risiken von AI-Anwendungen im Journalismus zu ermöglichen, müssen diese zunächst im Simulationsmodell abgebildet werden. Daraus ergibt sich ein didaktisches Modell, das Wechselwirkungen und Konflikte realitätsnah darstellt, indem zentrale Aspekte hervorgehoben und weniger relevante vernachlässigt werden. Die folgende Darstellung gibt einen knappen Überblick zu den bislang aus der Literatur bekannten Chancen und Problemstellungen:

Als positiv wird angenommen, dass AI-gesteuerte Werkzeuge einen wichtigen Beitrag zur demokratischen Funktion der Medien leisten können, wenn sie richtig eingesetzt werden. Mit ihrer Hilfe wäre es möglich die Öffentlichkeit besser zu informieren, vielfältige Informationen bereitzustellen und den öffentlichen Diskurs zu fördern, indem sie das Themenspektrum erweitern und relevante Informationen denen zur Verfügung stellen, die sie benötigen. In dieser Betrachtung macht AI den Journalismus personalisierter, relevanter, zugänglicher und interessanter. (Helberger et al., 2019: 14; Helberger et al., 2022, 1608; Arguedas/Simon, 2023, 4)

Da AI in der Tradition von Automatisierungstechnologien steht, erwartet man hier auch bedeutende Effizienzvorteile, die eine Steigerung der Qualität journalistischer

¹⁵ Die Studie von Körner (2024, S. 243) zeigt, dass sobald eine Einordnung, eine Bewertung, eine Abwägung, ein So-oder-auch-Anders, also Kontingenz vorliegt, computergenerierte Texte als nicht vertrauenswürdig betrachtet werden.

Recherchen und Produkte bewirken soll. Durch eine Entlastung von zeitraubenden und monotonen Routinearbeiten würde mehr Zeit für kreative Tätigkeiten der Journalisten bleiben, die zu tiefgreifender Berichterstattung und hochwertigeren, originelleren Storys führen kann (Attard et al., 2023; Marconi, 2020). Zudem können Inhalte erstellt werden, die mit den vorhandenen Ressourcen nicht zu bewerkstelligt wären – sei es indem mehrere Versionen derselben Geschichte aus verschiedenen Blickwinkeln, diversen Stilen und Formaten produziert werden, oder über Ereignisse berichtet wird, die nur Wenige interessieren: Der Deutsche Fußballbund bietet Medienhäusern automatisiert generierte Berichte bereits nach vier Stunden für sämtliche Spiele aller Ligen und Altersstufen innerhalb ihres Verbreitungsbereichs an – ein Service, der durch klassische Reporter:innen finanziell nicht realisierbar wäre (Goldhammer et al., 2019, 18). Vor allem in Bereichen wie Sport¹⁶, Finanzen¹⁷ oder Wetter¹⁸, in denen gut strukturierte, routinemäßige Daten verfügbar sind, zeigen sich die Effizienzgewinne der automatisierten Inhaltsgenerierung.

AI ermöglicht einen granularen Blick auf riesige Datenmengen und hilft dadurch Zusammenhänge und Muster zu erkennen, die ansonsten unbeobachtet bleiben würden – was besonders für den investigativen Journalismus hilfreich ist (Attard et al., 2023, 44; Marconi, 2020, S. 80; Körner 2024, S. 214).

AI kann auch wirksam gegen Desinformation und Fake News eingesetzt werden, indem sie dabei hilft, diese aus der verschmutzten Informationsumwelt herauszufiltern (Attard et al., 2023, S. 32; Guaglione, 2023; Stern, 2020).

Zudem können Medienorganisationen durch AI auch neue Dienstleistungen anbieten wodurch sich auch neue Finanzierungsmodelle für die ohnehin sehr angeschlagene Branche ergeben würden (Helberger et al., 2019, S. 23).

¹⁶ „The AI-powered news agency Narrativa is able to create 18,000 distinct soccer news articles for different leagues and teams, every week, in English, Spanish, and Arabic.“ (Marconi, 2020, S. 44)

¹⁷ „The Associated Press went from covering 300 companies with human writers to covering over 4400 companies with machines, a nearly fifteen-fold increase. (Marconi, 2020, S. 83)

¹⁸ „If you think about a weather report, which literally goes for less than 10 seconds on air – and we're mandated to do it – we're just saying it's 26 degrees and sunny, and it will be 26 degrees and sunny for the entire week. We are not talking about a developing situation like a cyclone coming into Cairns. It's 26 degrees and sunny, so a very short sentence. But it takes a lot of someone's time. They have to go to the Bureau of Meteorology, they have to write it, put it in the system, they have to then record it, then they have to upload it into our playout system. So there are actually quite a lot of touchpoints. Whereas if you could automate that process, and you've got 99 radio stations, you could be saving a good couple of hours of someone's time. Then they can spend that time doing the thing that the tech can't do, which is go and speak to someone in the community and develop an original story.“ Melanie Withnall, Head of News and Information, SCA (Attard et al., 2023, S. 43).

Beinahe jede der als positiv beurteilten „Chancen“ von AI-Anwendungen im Journalismus hat jedoch auch ihre Schattenseiten und birgt beträchtliche Risiken. Als besonders problematisch gelten hierbei die Bildung von Filterblasen, potenzielle Manipulationsmechanismen, verschobene Machtverhältnisse, die Erosion traditioneller Gatekeeping-Funktionen, eine Gefährdung der redaktionellen Unabhängigkeit sowie die zunehmende Metrifizierung journalistischer Werte und demokratischer Grundrechte (Helberger et al., 2022).

Das Problem der Filter Blasen Bildung wird durch automatisierte Empfehlungssysteme virulent, da diese die Macht über Sichtbarkeiten von Inhalten und die Aufmerksamkeit der Nutzer haben. Ein Nachrichtenempfehlungssystem trifft automatisierte Entscheidungen darüber, welche Nachrichteninhalte den Nutzer:innen präsentiert werden (vgl. Duberry, 2022). Werden diese Empfehlungsalgorithmen nicht speziell für den demokratischen Prozess gestaltet, wo sie die Aufgabe haben, für eine diverse und ausgewogene Mediendiät zu sorgen, dann folgen sie der kommerziellen Logik „Mehr vom Selben“ (Bernstein et al., 2021). Hier können Empfehlungssysteme in die Autonomie einzelner Nutzer eingreifen, indem sie Empfehlungen geben, die sie in eine bestimmte Richtung lenken, und die Bandbreite der ihnen zugänglichen Optionen einschränken. „Recommender systems appear to function as, sticky traps' [...] insofar as they are trying to ‚glue‘ their users to some specific solutions.“ (Milano et al., 2019, S. 11) Die Macht, die Nachrichtenexposition von Individuen aktiv zu lenken und zu gestalten, bringt neue Verantwortlichkeiten und grundlegende Fragen über die Rolle von Nachrichtenempfehlungssystemen bei der Erfüllung demokratischer Aufgaben der Medien mit sich: Welche Ziele und Werte sollten bei der Optimierung von Empfehlungen berücksichtigt werden? Die Reflexion über die Rolle von Nachrichtenempfehlungssystemen führt somit auch zu einer weitergehenden Diskussion über die Funktion des Journalismus, journalistische Werte und darüber, welches Verständnis von Demokratie¹⁹ bevorzugt wird (Helberger, 2019).

¹⁹ Helberger (2019) vergleicht drei Konzeptionen von Demokratie und diskutiert, wie diese in einem Recomendersystem berücksichtigt werden können: Bei der liberalen Konzeption geht es um einen Kampf der Weltanschauungen auf dem „Marktplatz der Ideen“ ohne, dass der Staat oder anderer Institutionen Einfluss nehmen. Diese basiert auf den Grundrechten der Privatsphäre, der freien Meinungsäußerung und der Autonomie. Bei den partizipativen oder deliberativen Modellen ist hingegen die aktive Teilnahme der Bürger am öffentlichen Diskurs zentraler, da Werthaltungen und Präferenzen erst ausgehandelt werden müssen. Ein wichtiges Argument dafür, das Diversität in Nachrichtenempfehlungssystemen Berücksichtigung finden soll, ist, dass Nutzer oft gar nicht wissen, dass sie bestimmte Informationen nicht haben und somit auch nicht gezielt danach suchen können.

Weiters besteht eine Gefahr für die Autonomie der Nachrichtenorganisationen und für einen unabhängigen Journalismus, wenn diese in eine zu starke Abhängigkeit von Technologieunternehmen geraten, die AI-Angebote und -Infrastrukturen bereitstellen. Die daraus resultierenden Lock-in-Effekte bergen das Risiko, dass Nachrichtenorganisationen an Technologieunternehmen gebunden bleiben, welche ihre Entscheidungsfreiheit einschränken und journalistische Werte auf subtile Weise beeinträchtigen (Simon, 2024, 4; Strauß, 2024, S. 55). Als Gefangene ihrer eigenen Strategie – AI um jeden Preis zu implementieren – könnten sich Nachrichtenorganisationen so schnell in einer „Hotel California“-Situation wiederfinden: „You can check out any time you like. But you can never leave.“

Generative AI-Modelle neigen auch dazu, unzuverlässige Ergebnisse zu produzieren (z.B. durch „Halluzinieren“ oder Bias), was nicht nur die erhofften Effizienzgewinne beeinträchtigt, sondern auch einen Qualitäts- und daraus resultierenden Vertrauensverlust bewirken kann (Simon, 2024). Die Ergebnisse der WAN-IFRA-Umfrage (Radcliffe et al., 2024, S. 40) zeigen, dass die wichtigsten Bedenken der Verlage im Zusammenhang mit AI-generierten Inhalten Genauigkeit, Plagiat und Urheberrechtsverletzungen sind. Befürchtet wird eine massive Verschlechterung der Informationsumwelt, da durch generative AI qualitativ minderwertiger Content in viel größeren Mengen hergestellt und in Umlauf gebracht werden kann, und auch die Verbreitung von Fehlinformationen in größerem Maßstab möglich ist (Attard et al., 2023, S. 25). Der daraus nachweislich resultierende Vertrauensverlust (Ternovski et al., 2022) führt zu einer Fragmentierung von Öffentlichkeit und delegitimiert die Funktion des Journalismus als vierte Gewalt, der in Demokratien die wichtige Aufgabe zukommt, die Regierung und die Mächtigen zu beobachten und die Bevölkerung darüber zu informieren. Die Problemstellungen der mangelnden Sicherheit und Qualität von AI generierten Inhalten sollen durch Human-in-the-Loop Konzepte in den Griff gebracht werden, die sicherstellen, dass der Mensch die Kontrolle über AI-Systeme behält (Coeckelbergh, 2020).

Die automatisierte Contentgenerierung wird aufgrund der schieren Masse an produzierter Information zu einer Überflutung mit Inhalten führen. Die Sorge besteht hier, dass Information an Qualität und an Wert verlieren: „The danger is, it's rubbish in, rubbish out, and, in this case, rubbish all about“ (Attard et al., 2023, S. 27).

Mit der Automatisierung von Tätigkeiten ist zudem die Schwierigkeit eines „Deskilling“ verbunden, also, dass Kompetenzen verloren gehen und auch das ganzheitliche Zusammenspiel von Arbeitsschritten und Prozessen nur noch schwer nachvoll-

zogen werden kann. Automatisierung wird besonders in Zusammenhang mit Jobverlusten gesehen. Die Sorge besteht, dass es auch im Journalismus zu einem „Tsunami“ an Arbeitsplatzverlusten kommt (Attard et al., 2023, S. 27).

Rechtliche Probleme reflektieren auf die virulente Fragestellung, wem die Rechte an Inhalten gehören, wenn etwa eine AI automatisiert Fakten aus unterschiedlichen Nachrichtenquellen extrahiert und sie in einem völlig neuen Format präsentiert, oder Tech-Giganten Nachrichtenartikel von Webseiten absaugen, um ihre eigenen Datenbanken zu entwickeln (Marconi, 2020, S. 105).

Als ein ganz grundsätzliches Problem in Medienorganisationen im Umgang mit AI-Werkzeugen ist der Mangel an konkreten AI-Richtlinien, was in der Nachrichtenindustrie auch als bedenklich wahrgenommen wird (Diakopoulos et al., 2024, 25). Die WAN-IFRA Studie (Radcliffe et al., 2024, S. 44) zeigt, dass „an overwhelming majority of companies (72%) do not have a clear framework for AI adoption and implementation.“ Einen detaillierten Einblick in die Verbreitung und die Inhaltlichen Schwerpunkte von AI-Richtlinien zeigt die Studie von Becker et al. (2023). Hier wurde eine Stichprobe von 52 AI-Richtlinien aus Europa, den USA und Kanada untersucht, von denen die meisten nach April 2023 veröffentlicht wurden. Die Inhalte dieser Richtlinien verweisen auf die wahrgenommenen Risiken von AI im Journalismus. Diese betreffen zunächst die Anwendungsbereiche von AI im journalistischen Prozess. Hier geben 86,5% der Dokumente ausdrücklich an, wo AI erlaubt ist, während 13,5% solche Informationen nicht bereitstellen. 67,3% der Richtlinien legen fest, wo AI nicht eingesetzt werden darf, während 32,7% keine Angaben zu verbotenen Anwendungen machen. (ebd. S. 16). Zu den potenziellen Fallstricken der AI, auf die das Personal achten sollte machen 69% Angaben, während sich bei 31% nichts dazu findet. Die drei am häufigsten genannten Fallstricke sind: Halluzination, Bias in den AI-Modellen und Probleme durch das Urheberrecht und Verstöße gegen Rechte am geistigen Eigentum (ebd. 17). Weitere Kriterien in den AI-Richtlinien sind „Transparenz“ (90,4% der AI-Richtlinien verweisen darauf, dass der Einsatz von AI offengelegt werden muss. 83% geben jedoch nicht an, wie diese Transparenz kommuniziert werden soll); „Menschliche Aufsicht über AI“ (85 % der Organisationen geben an, dass eine Aufsicht in irgendeiner Form erforderlich ist. In welcher Form ist uneinheitlich (Immer 65%, Manchmal 10%, Nie 0%; Nicht spezifiziert 20%); „Abhängigkeit und Autonomieverlust“ (Alle Medienorganisationen betonen Autonomie, jedoch nur ca. 10% verweisen auf bestimmte Abhängigkeiten); „Datenschutz“ (54% beziehen sich auf den Datenschutz und ebenso viele auf den Quellschutz) (ebd. S. 18–21).

Die Studie erwähnt auch die blinden Flecken in den AI-Richtlinien. Diese zeigen sich in einem Mangel an Durchsetzungs-, Kontroll- und Rechenschaftsmechanismen (nur 7,7% der Dokumente erwähnen eine Überwachung der Einhaltung von Richtlinien ausdrücklich, während 92,3% dies nicht tun.) Auch findet sich sehr wenig zur Notwendigkeit der Aktualisierung von Richtlinien, was angesichts der sich rasch entwickelnden Natur des Feldes als eine bemerkenswerte Lücke beschrieben wird. Wenig Bewusstsein gibt es auch zu Fragen der technologischen Abhängigkeit, dem Schutz der redaktionellen Unabhängigkeit als auch zu umfassenderen Fragen der sozialen Gerechtigkeit im Zusammenhang mit AI (ebd. S. 22).

Damit sind die wesentlichen Chancen und Risiken benannt, wie sie aus der Forschungsliteratur bis dato bekannt sind. Bei der Konzeption des didaktischen Modells stand im Vordergrund, diese idealtypisch auf eine Weise abzubilden, sodass konflikthafte Aushandlungsprozesse zwischen den Rollen möglich sind und ein Problembewusstsein bei den Spieler:innen entsteht, welches sie am Ende der Spielerfahrung gemeinsam mit der Spielleitung reflektieren können. Um sowohl den Wissenstransfer als auch den Erwerb von Medien bzw. AI-Kompetenzen zu gewährleisten, folgen viele Serious Games einem idealtypischen Verlaufsschema mit drei Hauptphasen: Identifikations-, Spiel-, und Debriefingphase. Anhand dieser soll im Folgenden das Serious Game *Journalism_AI* vorgestellt werden.

Die Spielphasen des Serious Game *Journalism_AI*

Das Serious Game *Journalism_AI* ermöglicht es verschiedene Rollen einzunehmen, deren spezielle Interessen und Werthaltungen zu vertreten, Entscheidungen zur Regulierung von AI in der journalistischen Praxis zu treffen, über Risiken als auch Potentiale im Umgang mit AI im Journalismus zu reflektieren und dadurch einen Beitrag zur Technikfolgenabschätzung zu leisten. Damit das Spiel gelingt und ein Lerntransfer gewährleistet werden kann, werden von der Spielleitung zu Beginn die Spielregeln und -ziele, sowie das Ausgangszenario erklärt: Die Spieler:innen sind im fiktiven Land „Infopolis“ verortet, wo sich nicht nur die ‚finanzielle Lage‘ der Medien zu Beginn des Spiels als äußerst prekär gestaltet, sondern auch die ‚Informationsumwelt‘ zunehmend durch Fake News und unseriöse Infotainment-Inhalten verschmutzt ist. Wie in der realen Welt, so ist die Medienbranche auch in Infotopia finanziell angeschlagen:

Der digitale Werbemarkt wird zunehmend von großen Technologiekonzernen dominiert, die einen erheblichen Teil der Werbeeinnahmen auf sich ziehen und damit traditionelle Medienunternehmen unter Druck setzen. Zugleich konsumieren

immer mehr Menschen Nachrichten in digitaler Form und informieren sich verstärkt über Social Media Plattformen, was zu einem Rückgang der Abonnements bei traditionellen Medien führt. Damit einher geht ein sukzessiver Verlust der einst privilegierten Rolle von Journalistinnen und Journalisten als ‚Gatekeeper‘ des öffentlichen Diskurses. Hinzu kommt, dass viele Nutzer:innen nicht bereit sind, für journalistische Inhalte zu zahlen, da sie erwarten, diese kostenlos im Internet zu finden. Der daraus resultierende Kostendruck zwingt zahlreiche Medienunternehmen zu Einsparungen, was sich unter anderem in einer personellen Reduktion und in einem Rückgang von Investitionen in qualitätsjournalistische Angebote niederschlägt. Diese Entwicklungen verschärfen die strukturelle Ungleichheit innerhalb der Medienbranche, da besonders kleinere Anbieter Schwierigkeiten haben, notwendige digitale Transformationsprozesse umzusetzen – was ihre Wettbewerbsfähigkeit nachhaltig beeinträchtigt. (Sängerlaub, 2020, S. 107 f; Attard et.al., 2023, S. 58) Durch den AI-Boom haben sich diese Trends noch verstärkt, da AI-Werkzeuge mittlerweile von Nachrichtenorganisationen in allen Phasen des Arbeitsprozesses eingesetzt werden (vgl. Krawarik et al., 2023; Helberger et al., 2019; Beckett & Yaseen, 2023, 14–22).

Aufgrund der Dringlichkeit der geschilderten Problemlagen durch die Spielleitung wird eine nationale AI-Konferenz veranstaltet, zu der die Spieler:innen eingeladen werden und wo sie darüber entscheiden, wie AI-Werkzeuge in den journalistischen Prozess implementiert werden können. Dabei verfolgen die Spieler:innen zwei Ziele:

1. Aus den jeweils verhandelten Entscheidungen ergeben sich bestimmte Maßnahmen zur Regulierung von AI im Journalismus. Diese werden nach Abschluss jeder Verhandlungsrunde gesammelt und am Ende des Spiels von allen unterzeichnet, wodurch symbolisch ein verbindlicher Code of Conduct entsteht, der ethische, rechtliche und ökonomische Richtlinien zum Einsatz von AI im Journalismus enthält.
2. Um Spieler:innen mit den Auswirkungen ihrer verhandelten Entscheidungen zu konfrontieren dienen die zwei Skalen „Informationsumwelt“ und „Ökonomische Lage“ als Feedbackinstrumente. Beide Skalen sind in drei Segmente unterteilt (rot = schlecht; gelb = mittelmäßig; grün = gut), wobei sich die Skalenwerte nach jeder Verhandlungsrunde entsprechend ändern. Für die Spieler:innen in Infopolis ist es hier wichtig, dass sie zu Lösungen finden, die sowohl ein ausgewogenes Informationsökosystem schaffen, als auch die Medienproduktion rentabel gestalten.

Das übergeordnete Spielziel ist es somit einen Journalismus zu stärken, der seine demokratiepolitischen Funktionen für die Öffentlichkeit erfüllen kann. Damit die Übernahme einer mitunter fremden Perspektive und das daraus folgende vertreten von Interessen und Argumenten gelingt, muss zunächst Raum für Identifikation bereitgestellt werden.

Identifikationsphase

Im Spieldesign wurde darauf geachtet, dass relevante Rollenpositionen mit ihren Zielsetzungen und Werthaltungen abgebildet werden, die sich zum Teil ähneln, um Koalitionen zu ermöglichen, die aber auch in Kontrast zueinanderstehen, um einen kooperativen Aushandlungsprozess von Interessenskonflikten zu gewährleisten. Folgende Rollenprofile wurden hierzu entwickelt, die an die Spieler zufällig verteilt werden: Der Chefredakteur, der Verleger eines großen Medienunternehmens, der Medienethiker, der Datenschutzexperte, der AI-Entwickler, der Medienanwalt, der Soziologe, sowie jeweils vier politische Vertreter einzelner Fraktionen (siehe Spielmaterialien). Damit keine Rolle alleine ist und sich die Spieler:innen beim gemeinsamen Erarbeiten einer Verhandlungsstrategie und beim Problemlösen gegenseitig helfen und unterstützen können, werden sie in vier Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe besteht aus einem politischen Vertreter, mit jeweils zwei dazu passenden Stakeholdern der erwähnten Rollenprofile, die zusammen homogene Interessenspositionen vertreten, die aber zwischen den Gruppen konfliktträchtig sind. Während die Stakeholder-Rollen als Experten:innen auf ihrem jeweiligen Fachgebiet eine beratende Funktion haben und „ihre/n“ Politiker:in bei der Erarbeitung von Standpunkten unterstützen, können nur die Politiker:innen Entscheidungen treffen und am Ende jeder Verhandlungsrunde über Maßnahmen abstimmen.

Neben diesen Hauptrollen gibt es noch zwei Moderationsrollen, die sich um den Spielablauf und die Gesprächsleitung während der AI-Konferenz kümmern, und zwei Journalistenrollen, die den Verhandlungsprozess beobachten und ihn aus ihrer jeweiligen Medienlogik (Qualitäts- bzw. Boulevardmedium) kommentieren.²⁰

Um eine affektive Identifikation mit ihrer Rolle zu ermöglichen, lesen sich die Spieler nicht nur in die Rollenprofile ein, sie können diese auch gleich kommunikativ erproben.²¹ Hierzu ist im Spiel eine Come-Together-Veranstaltung vorgesehen, bei

²⁰ Da diese Sonderrollen spezielle Anforderungen stellen, werden sie nicht zufällig verteilt, sondern die Spielleitung vergibt diese an jene Teilnehmer:innen, die auch Lust haben diese zu spielen.

²¹ Das sich einlassen auf eine bestimmte Rolle regt zum Perspektivenwechsel an, indem man von den eigenen Meinungen, Absichten und Interessen abweicht. Dadurch ergeben sich Einblicke in andere

der sich die Spieler:innen mit ihren Rollen vorstellen und gegenseitig kennenlernen können. Hier besteht auch die Möglichkeit für einen ersten Interessensaustausch und der Anbahnung von Koalitionen für die späteren Verhandlungsrunden auf der AI-Konferenz.

Hauptspielphase – die AI-Konferenz

Die Hauptspielphase besteht aus mehreren Verhandlungsrunden, bei denen jeweils ein spezielles Problem im Umgang mit AI behandelt wird. Die Problemstellungen, die als besondere Herausforderungen im Kontext von AI-Anwendungen im Journalismus reflektiert werden und die sich aus dem Simulationsmodell ergeben (siehe oben) sind: Auswirkungen automatisierter Contenterstellung und das Probleme der Verantwortung; Auswirkungen von Empfehlungssystemen und das Problem der Filterblasenbildung; Auswirkungen von Fake News und das Problemen der Manipulation und des Vertrauensverlustes; sowie Datenschutz- und Transparenzkriterien als Kontrollprojekte.

Da die Runden immer gleich strukturiert sind, gewöhnen sich die Spieler:innen schnell an den Ablauf: Anfangs melden sich die Journalisten:innen zu Wort, die mit einem besonderen Ereignis in ein Thema einführen und damit Dringlichkeit bzw. Betroffenheit²² suggerieren. Danach beginnt die Recherche phase. Hier haben die Spieler:innen Zeit, sich ihre Standpunkte zum Thema zu erarbeiten. Damit die Spieler den ihrer Rolle entsprechenden Expertenstatus einnehmen können, benötigen sie relevantes Fachwissen und Hintergrundinformationen. Zu diesem Zweck steht ein speziell konfigurierter ChatGPT-Bot zur Verfügung, der auf eine kuratierte Wissensdatenbank zurückgreift.²³ Mithilfe des Chatbots können die Teilnehmenden kompetenter diskutieren, ihre Argumente in den Verhandlungen fundierter einbringen und gleichzeitig wird ein zusätzlicher Lerneffekt durch die eigenständige Recherche erzielt. So erhalten sie rasch und unkompliziert das nötige Expertenwissen für ihre Rolle – beispielsweise rechtliche Rahmenbedingungen, ethische Richtlinien oder technische Details zu AI-Anwendungen im Journalismus. In dieser Phase

Rationalitäten und es bietet sich die Möglichkeit zur Horizoneiterweiterung, indem man verstehen lernt, warum jemand so und nicht anders handelt.

²² Stehen als Verhandlungsthema etwa Entscheidungen zur automatisierten Contentgenerierung an, machen die Journalisten:innen zuvor auf die prekäre wirtschaftliche Lage der Medienunternehmen aufmerksam, wonach Abonnent:innenzahlen rückläufig und die Werbeeinnahmen der Medienhäuser dramatisch eingebrochen sind. Nach der Verkündung dieser Meldung ändert sich auch gleich der Skalenwert zur „Ökonomisch Lage“ ins Negative, was für die Spieler:innen eine sichtbare Auswirkung darstellt die ein Problembewusstsein schaffen soll, dass sie zum Handeln motiviert.

²³ Link zum Chatbot: <https://chatgpt.com/g-pf0xj33xh-fritzi>.

ist es wichtig, dass die Spieler:innen innerhalb ihrer Gruppe gemeinsame Standpunkte und Handlungspläne entwickeln, sodass sie ihre Positionen nach außen hin stringent vertreten können.

Haben die Gruppen jeweils zu einer bestimmten Haltung zu den anstehenden Problemstellungen gefunden, beginnt die Konferenz und der Verhandlungsprozess (vgl. Abbildung 1)²⁴. Im Plenum am Verhandlungstisch informieren zunächst die jeweiligen Experten zu den Themen und geben ihre Meinungen und Einschätzungen dazu ab. Dann müssen sich die Politiker:innen auf konkrete Maßnahmen²⁵ einigen. Da es zwischen den Gruppen unterschiedliche Interessen und Ansichten dazu gibt, wie eine optimale Lösung ausschauen soll, ist die vorherrschende Diskussionsform hier die „Argumentation“, um trotz gegensätzlicher Positionen eine Konsensbildung zu ermöglichen. Die Spieler:innen lernen hier eine Perspektive im moralischen Raum einzunehmen und diese zu vertreten und zu verteidigen. Durch die teils kooperative, teils durch Konflikt geprägte Interaktion im gemeinsamen Arbeiten an Problemstellungen, werden die oben skizzierten demokratie-politischen Kompetenzen²⁶ wie Artikulationsfähigkeit, Konfliktfähigkeit und Ambiguitätstoleranz geübt. Zeichnet sich eine Lösung ab, leitet die Moderation die



Abbildung 1: Verhandlung bei der KI-Konferenz

²⁴ Die Bildrechte der Fotos, die während der Workshops mit den Teilnehmenden des Lehrgangs FH Journalismus und PR aufgenommen wurden, liegen beim Autor.

²⁵ Um hier die Komplexität der Problemstellungen wie auch der Verhandlung zu reduzieren, stehen zu den jeweiligen Themen schon bestimmte Maßnahmen, mit einer passenden Code of Conduct-Formulierung zur Auswahl.

²⁶ Als „politisch“ lassen sich diese Kompetenzen deshalb begreifen, da man mit Chantal Mouffe (2007, 46) Politik als „mixed game“ von Zusammenarbeit und Konflikt verstehen kann, bei dem die Fähigkeiten unterschiedliche Positionen und Perspektiven einzunehmen, konstruktiv zu kommunizieren und Kompromisse auszuhandeln sowie kritisch und reflektiert mit Unsicherheit und Komplexität in demokratischen Entscheidungsprozessen umzugehen von essentieller Bedeutung für Aushandlungsprozesse sind.

Abstimmung über die zur Auswahl stehenden Maßnahmen ein, wobei eine qualifizierte Mehrheit den Ausschlag gibt. Hat die Abstimmung eine Entscheidung für eine bestimmte Maßnahme gebracht, wird die dazu passende Code of Conduct-Formulierung von der Moderation verlesen. Dann werden die Spieler:innen mit den Auswirkungen ihrer Entscheidung konfrontiert. Das geschieht zunächst in Form eines Medienspiegels, wo die Presse die Möglichkeit hat, allgemein das Verhandlungsgeschehen und die Kompromissbildung zu kommentieren und speziell die Folgen der Entscheidungen kritisch zu betrachten und als Schlagzeilen aufzubereiten (vgl. Abbildung 2). Durch die Spielleitung werden diese Folgen dann auf den beiden Skalen „Informationsumwelt“ und „finanzielle Lage“ sichtbar gemacht.

Dieser Ablauf aus Wissensrecherche, Standpunktfindung, Verhandlung, Abstimmung und Feedback zu den getroffenen Entscheidungen wiederholt sich bei jedem der Themenbereiche. Nach der letzten Runde werden die durch die Moderation gesammelten Beschlüsse in eine allgemeine Richtlinie zur Reglementierung von AI-Tools im Journalismus überführt, von allen unterschreibenden und auf einer finalen Pressekonferenz präsentiert (vgl. Abbildung 3). Danach passiert der Rollenausstieg, der in die finale und für den Lerntransfer bedeutsame Phase des Debriefings überleitet.



Abbildung 2: Kommentare der Presse



Abbildung 3: Präsentation des finalen Code of Conduct durch die Politiker:innen

Debriefing/Reflexion

Ein zentrales Element von Serious Games ist das Debriefing²⁷ bzw. eine Reflexions- oder Nachbereitungsphase (Crookall, 2014), die von der Spielleitung moderiert wird. Der entscheidende Schritt für die Teilnehmer ist der Übergang von einem involvierten Beobachter erster Ordnung (*first order observer*) zu einem reflektierenden Beobachter zweiter Ordnung (*second order observer*), der in der Lage ist, seine eigenen Erfahrungen – einschließlich aller getroffenen Entscheidungen und Bewertungen – zum Gegenstand der Beobachtung zu machen (Heinz von Foerster, 1993, 86 ff). Sie werden gemeinsam diskutiert, reflektiert und in einen erweiterten Kontext gestellt, um Lernprozesse zu fördern und ein vertieftes Verständnis der behandelten Themen zu ermöglichen. Erst wenn das gelingt können Spielteilnehmer zu echten Lernenden werden. Crookall (2014, 426) fasst dies treffend zusammen, wenn er unterstreicht: „The learning begins when game engagement stops and when debriefing engagement is under way.“

Die Reflexionsphase vervollständigt damit den zyklischen Prozess des erfahrungsbasierten Lernens, wie er von Kolb (2015) formuliert wurde: Während des Spiels entwickeln und erproben die Teilnehmenden im Rahmen der Recherche und der Verhandlungen neue Ideen und Gedanken durch praktische Anwendung zur

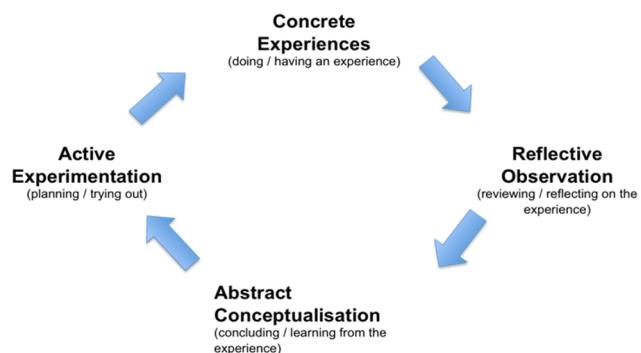


Abbildung 4: Adaption des erfahrungsbasierten Lernmodells nach Lewin (Kolb, 2015: 32)

autonomen und selbstorganisierten Lösung von Problemen (*Active Experimentation*). Sie erleben sowohl die beabsichtigten als auch unbeabsichtigten Konsequenzen ihrer Entscheidungen und Handlungen (*Concrete Experiences*), die

²⁷ Diese Phase bezieht sich auf die Spieler:innen – es muss jedoch erwähnt werden, dass auch die Spielleitung bzw. die Spieldesigner:innen über den Ablauf des Spielgeschehend mit samt den eingesetzten Spielinstrumenten regelmäßig reflektieren sollen. Das wird als „Metadebriefing“ bezeichnet, bei der nicht nur die gesamte Durchführung der Simulation analysiert wird, sondern auch die Darstellung der Realität im Spieldesign. Debriefing und Metadebriefing haben einen evaluativen Charakter. Darüber hinaus ist es notwendig, den Nutzen und die Qualität des Simulationsspiels zu bewerten. Dieser Transferansatz trägt dazu bei, die Wirkung und Benutzerfreundlichkeit kontinuierlich zu verbessern.

auf den Skalen „Informationsumwelt“ und „Finanzielle Lage“ sichtbar gemacht werden. Anschließend reflektieren sie im Debriefing über ihre wichtigsten Erlebnisse im Spiel (*Reflektive Observation*), bevor diese Erfahrungen mit Hilfe der Spielleitung in einen theoretischen Rahmen eingeordnet werden (*Abstract Conzeptualisation*).

Im Debriefing werden also zunächst die psychischen (kognitive/emotionale) und gruppendiffusiven Aspekte des Spielverlaufs reflektiert. Die Spieler:innen haben hier die Möglichkeit, über emotional aufwühlende Ereignisse oder Herausforderungen zu sprechen, die sich aus den eingenommenen Rollenperspektiven oder aus gruppendiffusiven Prozessen ergeben haben. Wie Crookall (2014, 418) betont, können Serious Games während des Spielverlaufs starke Emotionen hervorrufen – sowohl positive als auch negative. Dazu gehören Frustration, Ärger, Zufriedenheit, Ehrgeiz, Gruppenzugehörigkeit, Freude, Überforderung durch Komplexität oder kognitive Dissonanz. Insbesondere negative Emotionen können die Verarbeitung von Erfahrungen blockieren und somit den Lernprozess behindern. Diese Emotionen können nicht während des Spiels adressiert werden, sondern müssen in der Debriefing-Phase aufgearbeitet werden.

Anschließend erfolgt eine fachliche Auswertung, bei der die konkreten Entscheidungen und deren Auswirkungen besprochen werden. Als Ausgangspunkt der Diskussion dienen hier die beiden Skalenwerte, an denen sich ablesen lässt, wie und mit welchen Konsequenzen die Spieler:innen entschieden haben. Die Spielleitung stellt dabei den Bezug zur realen (Medien-)Welt her. Zum Simulations- bzw. didaktischen Modell und zeigt Parallelen zu tatsächlichen Herausforderungen, Chancen und Risiken im Umgang mit AI-basierten Werkzeugen auf. So wird das im Spiel erlebte Handeln in einen größeren Kontext gestellt und Lernimpulse für den Erwerb von Medien- bzw. AI-Kompetenzen werden nachhaltig gefestigt.

Evaluierung und Studienlage zu den Effekten von Serious Games

Die Evaluation des entwickelten Planspiels ist entscheidend, um dessen Wirksamkeit auf den Lernerfolg empirisch zu belegen. Ein Mangel in der aktuellen Forschung zu Serious Games besteht jedoch darin, dass bislang nur wenige umfassende Studien zu deren lerndidaktischem Potenzial existieren. Dennoch sollen einige zentrale empirische Befunde aus bereits durchgeföhrten Untersuchungen auf-

gezeigt werden, um die Evaluation des Serious Games *Journalism_AI* fundiert einordnen zu können. Das ist auch deshalb wichtig, da die Stichprobe für dieses Serious Game aufgrund seiner bislang lediglich dreimaligen Durchführung noch vergleichsweise klein ausfällt.

Wie ausgeführt wurde, zeigen sich die Vorteile von Simulationsspielen darin, dass gezielte Lernfortschritte erreicht und – je nach Schwerpunkt – fachliche, methodische, soziale und persönliche Kompetenzen gefördert werden können. Umfangreiche Evaluationsstudien belegen die positiven Effekte von Simulationsspielen hauptsächlich auf drei Ebenen: 1. Unmittelbare subjektive Reaktionen²⁸, 2. Objektive Lerneffekte²⁹, 3. Langfristige Verhaltensänderungen³⁰ (Kirkpatrick 1960, Ruohomäki 2003).

Die Evaluationsstudien von Köck/Lacheiner/Tafner (2011) und Horn/Karner/Leber et al. (2017) zu einem politischen Simulationsspiel verdeutlichen unter anderem dessen Einfluss auf die Förderung sozialer und kognitiver Kompetenzen. Natürlich kann nicht erwartet werden, dass die einmalige Anwendung der Methode die Einstellungen der Teilnehmenden grundlegend verändert. Doch auf Basis eines Mixed-Methods-Ansatzes kommen die Studien zu dem Ergebnis, dass Simulationsspiele vielfältige Kompetenzen stärken – darunter die Handlungskompetenz, also die Fähigkeit, fundierte Entscheidungen zu treffen und überlegter zu handeln, Kommunikationskompetenzen sowie kognitive und emotionale Kompetenzen, die ein tieferes Verständnis für das simulierte persönliche und soziale System ermöglichen. Die Fragebogenuntersuchung zur Zufriedenheit mit dem Planspiel als Lernmethode im Unterricht, die unter 181 Jugendlichen diverser Schultypen durchgeführt wurde, zeigt eine überwiegend hohe Zustimmung. Daraus lässt sich schließen, dass die Teilnehmenden die investierte Zeit als sinnvoll erlebt haben und das das Spiel

²⁸ Die Teilnehmer empfinden eine hohe Motivation und Engagement, da die spielerische Herangehensweise Neugier weckt und eine interaktive Auseinandersetzung mit komplexen Themen ermöglicht. Durch die immersive Natur des Spiels entsteht eine emotionale Beteiligung, die den Lernprozess intensiviert.

²⁹ Diese äußern sich in einer verbesserten kognitiven Verarbeitung und einem tieferen Verständnis für Zusammenhänge. Da Simulationsspiele reale Problemstellungen nachbilden, können Teilnehmende ihr Wissen praxisnah anwenden und durch eigenes Handeln neue Erkenntnisse gewinnen. Dies fördert nicht nur die Fähigkeit zur Problemlösung, sondern auch das kritische Denken und die Fähigkeit, komplexe Entscheidungen zu treffen.

³⁰ Teilnehmende entwickeln eine gesteigerte Reflexionsfähigkeit, die es ihnen ermöglicht, ihr eigenes Denken und Handeln kritisch zu hinterfragen. Zudem verbessern sich soziale Kompetenzen wie Kommunikationsfähigkeit, Kooperationsbereitschaft und Empathie, da viele Simulationsspiele auf Interaktion und gemeinschaftliche Entscheidungsfindung setzen. Durch diese Erfahrung können langfristig Einstellungen und Handlungsweisen positiv beeinflusst werden.

als motivierend erfahren und mit Freude gespielt wurde (Horn/Karner/Leber et al., 2017, 148).

Obwohl der empirische Forschungsstand noch wenig gesättigt ist, deuten mehrere Studien auf die Potentiale des spielesbasierten Lernens hin. Eine Leistung von Serious Games ist es, dass sie aufgrund ihres spielerischen Charakters einen hohen Grad an Engagement und intrinsischer Motivation schaffen. Eine hohe intrinsische Motivation wird häufig als Bedingung für kreative Leistung, Arbeitszufriedenheit und langanhaltende Motivation angesehen. Hier zeigen Studien zu spielesbasierten Lernumgebungen, dass Personen durch die hohe Involviertheit, gestellte Aufgaben und Lernprozesse als weit weniger anstrengend wahrnehmen und offenbar auch bereit sind, mehr Zeit für das Spiel aufzuwenden als gefordert wurde (Sailer/Homner, 2020, Ninaus et al., 2021). Lernen wird durch Gamifizierung als leichter, interessanter, ertragreicher und insgesamt motivierender wahrgenommen (Dicheva et al., 2015, 83) und Bovermann et al. (2018) konnten zeigen, dass dadurch auch die Zufriedenheit der Lernenden mit dem Lernangebot steigen kann (zum hohen Maß an Zufriedenheit siehe auch Geithner/Menzel, 2016). Insbesondere im Vergleich zum Frontalunterricht in Bildungsinstitutionen bestätigt die Studie von Eckardt et al. (2017), dass „das Serious Game bessere Werte in allen betrachteten Kategorien (Lernerfolg, Motivation, Spaß, Zufriedenheit) [...] erzielen konnte.“ (ebd. 148) Das zeigen auch die erhobenen Selbsteinschätzungen von 188 Teilnehmenden, die direkt nach dem Planspiel befragt wurden, wobei 87 Prozent angaben, dass die aktivernde Methode „Planspiel“ besser als andere Lehr- bzw. Lernformate geeignet ist, Inhalte zu vermitteln (Lohmann/Kranenpohl 2023, 126). In einer Auswertung von insgesamt 137 als relevant identifizierten Planspielstudien bestätigen 107 Studien das Planspiele Lernen ermöglichen, während 63 Studien bestätigen, dass Planspiele aufgrund ihres multidimensionalen Lernarrangements, Handlungskompetenzen nahe an der Erfahrungswelt der Lernenden fördern (Zeiner-Fink, 2023, 50).

Ein Mangel in der Studienlage ist, dass die Beurteilung des Lerntransfers in zeitlich eher kurzer Distanz zum Planspiel erfolgt und dass es zur Erforschung mittel- und langfristiger Wirkungen kaum Studien gibt. Eine Ausnahme ist hier die Untersuchung von Lohmann und Kranenpohl (2023), welche systematisch den Kompetenzerwerb durch die Teilnahme an einem Planspiel mit dem Kompetenzerwerb durch die Teilnahme an einer Vorlesung über einen Zeitraum von 2015 bis 2019 vergleicht. Das Ergebnis bestätigt die Annahme, dass Studierende aktiv gespielte Elemente eines Planspiels kurzfristig deutlich besser verinnerlichen als passiv vermittelte Inhalte und dass es auch einen deutlichen Effekt auf den langfristigen Wissenserwerb durch die Teilhabe an Planspielen gibt. Die Autoren resümieren: „dass im Planspiel besser gelernt wird als etwa in einer Vorlesung.“ (ebd. 126)

Evaluierung des Serious Games *Journalism_AI*

Das Serious Game *Journalism_AI* wurde in den Monaten April-Juni 2024 entwickelt. Im Juli konnte der Prototyp am Zentrum für soziale Kompetenz in Graz mit Studierenden und Teilnehmern:innen aus unterschiedlichen beruflichen Kontexten getestet werden. Der Workshop erwies sich als großer Erfolg, da die grundlegenden Spielmechaniken funktionierten und die Teilnehmer:innen wertvolles Feedback für Verbesserungen lieferten.³¹

Im Oktober fanden dann zwei Workshops mit Studierenden von der FH Joanneum Graz „Journalismus und digitale Medien“ in Kooperation mit der Styria Media AG³² mit insgesamt 29 Teilnehmer:innen statt. Eine Woche nach der Spielerfahrung nahmen die Studierenden an einer Online-Befragung zur Evaluation teil. Die Fragestellungen bezogen sich auf Kategorien wie Rollenidentifikation, Kommunikation und Zusammenarbeit, das Verständnis des Themas „AI im Journalismus“, Kompetenzen, emotionale Aspekte und Motivation sowie auf Einschätzungen zum Lernerfolg.

Im Rahmen der empirischen Evaluierung des Planspiels zur Anwendung von Künstlicher Intelligenz im Journalismus konnten mehrere relevante Trends identifiziert werden:

Die Rollenprofile ermöglichen die Identifikation mit einer fremden Perspektive. Das kann mehr oder weniger gut gelingen. Die Teilnehmenden hatten überwiegend das Gefühl, dass ihre Rolle klar definiert war und sie ihre Aufgaben gut verstehen konnten (Mittelwert (MI) 3,8; Median (ME) 4 Standardabweichung (SD) 1)³³. Hier zeigt sich ein deutlicher Einfluss der Motivation auf die Bereitschaft der Rollenübernahme: Etwa 70 % der Befragten, die während des Planspiels motiviert bis sehr motiviert waren, gaben zugleich an, sich gut bis sehr gut in ihre Rolle hineinversetzen zu können. Bei der offenen Frage zu den Schwierigkeiten bei der Rollenübernahme wurden folgende Kommentare (exemplarische Auswahl) angeführt:

³¹ Siehe <https://soziale-kompetenz.uni-graz.at/de/neuigkeiten/willkommen-in-infopolis/>. Besonders zu Beginn der Spielentwicklung ist nach solchen Testläufen ein „Metadebriefing“ entscheidend. Dies bezeichnet die Reflexion der Spieldesigner:innen, bei der nicht nur die gesamte Durchführung der Simulation analysiert wird, sondern auch die Darstellung der Realität im didaktischen Modell, um die Qualität und die Benutzerfreundlichkeit kontinuierlich zu verbessern.

³² Zum einen stellte die Styria Media AG die Räumlichkeiten im Styria Media Center bereit, zum anderen konnte Sebastian Krause, Journalist bei der Kleinen Zeitung, vor dem Spiel einen praxisnahen Einblick in die aktuellen Anwendungen von KI geben.

³³ Für die Antworten wurde eine fünfstufige Likert-Skala verwendet. Angesichts der geringen Stichprobe werden neben den Mittelwerten auch die Medianwerte angegeben, da der Median gegenüber Ausreißern weniger anfällig ist.

„Schwierig war es überzeugend zu argumentieren, wenn die Rolle nicht den eigenen Überzeugungen entsprach“ „Ich selbst hab mich nicht mit meinen Werten aus dem Spiel identifizieren können, das hat es spannend gemacht“.

Beim Thema Kommunikation und Zusammenarbeit zeigt sich, dass die Zufriedenheit mit der Kooperation innerhalb der Gruppen als sehr hoch (MI 4,28; ME 5 (sehr zufrieden); SD 0,95) eingestuft wurde, während die Zusammenarbeit mit den anderen Rollen am Verhandlungstisch zwar geringer (vgl. Ingroup Bias), aber dennoch überwiegend positiv bewertet wurde (MI 3,5; ME 4 (zufrieden); SD 0,78).

Hinsichtlich der offenen Frage, wie Konflikte und Missverständnisse im Spiel gelöst wurden, verwiesen 19 Teilnehmende auf „Diskussion“ als Hauptstrategie. Exemplarische Kommentare lauteten etwa: „Nach längeren Debatten konnte alles gelöst werden“ oder „Es kam zu hitzigen Diskussionen, aber es wurde dann an das große Ganze appelliert.“

Die für das Funktionieren des Serious Games besonders wichtigen Faktoren Motivation und Engagement sind bei den Befragten hoch ausgeprägt. Die Mehrheit der Teilnehmenden war während des Planspiels motiviert bis sehr motiviert (MI 4,15; SD 0,78). Auch gaben rund zwei Drittel an, während des Spiels positive Gefühle wie Freude, Zufriedenheit, Neugier und Verbundenheit erlebt zu haben.³⁴ Dies zeigt eine insgesamt hohe Akzeptanz und Engagement gegenüber der Methode – beides Aspekte, die in engem Zusammenhang mit verbesserten Lerneffekten stehen (Fischer et al., 2017).

Der größte Teil der Teilnehmenden fühlte sich nach dem Serious Game sowohl (sehr) gut über Chancen und Risiken von AI-Anwendungen im Journalismus informiert, als auch kompetenter, über die ethischen Herausforderungen von AI im Journalismus zu diskutieren (jeweils knapp die Hälften).³⁵

Bei der Relevanz von ethischen Code-of-Conduct-Regelungen zeigen die Daten deutlich, dass die Serious Game Methode dazu beigetragen hat, dass die Teilnehmenden diese als wichtig für einen transparenten und verantwortungsvollen Journalismus wahrgenommen haben (MI 3,86; ME 4 und SD 0,8).³⁶ Damit hat das Serious

³⁴ Zwei Personen fühlten sich jedoch isoliert und sieben waren von der Komplexität der Aufgaben überfordert.

³⁵ Die Standardabweichung liegt hier jeweils bei ca. 1, was auf eine gewisse Streuung in der Verteilung hinweist. Zwar finden sich bei beiden Antwortkategorien überwiegend positive Bewertungen – jedoch hat auch jeweils ein Drittel eher keinen Zuwachs an Informationen bzw. an ethischer Diskussionskompetenz wahrgenommen.

³⁶ Die konkrete Fragestellung lautete hier: „Das PS hat mir gezeigt, dass Code of Conduct-Regelungen bei AI-Anwendungen wichtig für einen transparenten und verantwortungsvollen Journalismus

Game einen Beitrag dazu geleistet, das Bewusstsein für die Bedeutung ethischer Regelungen beim Einsatz von AI im Journalismus zu schärfen. Beispielhaft steht dafür folgende Aussage: „Ich habe gelernt, dass Datenschutz eine große Rolle spielt. Außerdem sollte die letzte Kontrolle immer durch Menschen erfolgen, da sonst falsche Ergebnisse multipliziert werden könnten.“

Bei der offenen Frage, nach den Fähigkeiten oder Kompetenzen, die während des Serious Games angewendet bzw. entwickelt werden konnten, kam es zu vielfältigen Rückmeldungen: „Wissensbasiertes argumentieren und nicht einfach drauf los diskutieren“; „Rücksicht nehmen“; „Lösungsfindung“; „Meine Konfliktfähigkeit entwickelte sich weiter, da ich die Meinung unseres Teams durch Argumentation vertreten musste.“; „Es war auf jeden Fall eine gute Übung, um kritische Themen zu diskutieren und seine eigenen Argumente einzubringen damit diese überzeugen.“; „Kritisches Denken, Konfliktmanagement, Argumentationstechniken“; „Moderationsskills, Menschenkenntnis“.

Ein Mittelwert von 3,9 zeigt deutlich, dass das Serious Game von der Mehrheit als sinnvolle Ergänzung zu traditionellen Lernmethoden angesehen wurde (MI: 3,9; ME 4; SD 1). Schaut man sich die Auswertung nach Geschlecht an, so bewerten die männlichen Teilnehmer in der Stichprobe (N=11) den Einsatz von Serious Games positiver (MI 4,4; ME 5 (Total); SD 0,8), als die weiblichen Teilnehmer, deren Einschätzung dazu dennoch positiv ausfiel (MI 3,5; ME 4 („Eher schon“); SD 1,1).

Bei der offenen Frage, was den Teilnehmern am besten am Serious Game gefallen hat wurde sehr häufig „die Diskussion“ genannt. Weitere Rückmeldungen waren: „Das realistische Setting“; „Bei so einem wichtigen Thema die verschiedene Perspektiven zu erfahren.“; „In neue Rollen zu schlüpfen und auch ganz andere Perspektiven kennenzulernen“; „Ich finde Plausielle Spiele sind eine großartige Methode um Wissen zu vermitteln, die sich vom traditionellen Frontalunterricht unterscheidet.“

Anmerkung zur Stichprobe und Gruppenzusammensetzung

Die hier vorgestellten empirischen Ergebnisse müssen vor dem Hintergrund einer relativ kleinen Stichprobe mit Vorsicht interpretiert werden ($N = 29$). Insbesondere in kleinen Gruppen können einzelne Teilnehmende mit ausgeprägten Haltungen das Gesamtbild stark beeinflussen. Wie bei allen Lehr- und Lernmethoden gilt: Die „perfekte“ Methode, mit der alle vollends zufrieden sind, gibt es nicht. Wie das Spiel

sind“. Der Median liegt klar bei „gut“ (4) was eine breite Zustimmung in der Stichprobe zeigt und die Standardabweichung von ca. 0,8 verweist auf eine moderate Streuung.

von den Teilnehmenden wahrgenommen wurde hängt auch stark von gruppodynamischen Prozessen und der Zusammensetzung der Teilnehmenden sowie von der Bereitschaft ab, sich auf neue Themen, ungewohnte Perspektiven und eine gewisse performative Handlungsebene einzulassen.

Im vorliegenden Fall zeigte sich etwa, dass drei Personen der Gruppe A bereits im Vorfeld eine stark ablehnende Haltung gegenüber dem Thema „AI und Journalismus“ einnahmen. Dies erklärt auch einige der negativen Bewertungen und Ausreißer. In Gruppe B wirkte sich hingegen eine spezielle Gruppodynamik auf die Wahrnehmung und Bewertung des Planspiels aus. Konkret wurde das Planspiel in zwei Gruppen mit jeweils verschiedenen Dynamiken durchgeführt. Während in Gruppe B wiederkehrende Konflikte mit der Moderation zu beobachten waren – was sich auch in der Akzeptanz des Spiels widerspiegeln – wurde die Moderation in der Gruppe A voll anerkannt und respektiert. Diese Unterschiede beeinflussten zudem die Wahrnehmung der einzelnen Rollen im Planspiel: Die Unterschiede zwischen den Gruppen verdeutlichen etwa getrennte Analysen der Journalist:innen-Rollen: In der Gruppe A äußerten die Journalist:innen Kritik darüber, dass sie wenig Einfluss auf das Spielgeschehen gehabt hätten, während dieselben Rollen in Gruppe B, gerade den großen Einfluss und die damit verbundene positive, teilweise humorvolle Spielerfahrung hervorhob.

Diese Beobachtungen zeigen, wie stark bestehende Gruppodynamiken und Konflikte die Bewertung und Wahrnehmung des Planspiels beeinflussen können. Da das Serious Game *Journalism_AI* bislang nur in wenigen Durchführungen erprobt werden konnte, haben auch die empirisch festgestellten Zusammenhänge nur eine bedingte Reichweite. Dennoch lassen sich einige Trends klar erkennen: Die Teilnehmenden empfanden es mehrheitlich als hilfreich, in neue Rollen zu schlüpfen, um fremde Perspektiven einzunehmen, und bewerteten Kommunikation und Zusammenarbeit überwiegend positiv. Ein hoher Anteil fühlte sich nach dem Planspiel gut über Chancen und Risiken von AI informiert und war motiviert, über ethische Herausforderungen zu diskutieren. Die Relevanz von Code-of-Conduct-Regelungen im Journalismus wurde in den Rückmeldungen mehrfach betont, und viele Teilnehmende sahen das Planspiel als sinnvolle Ergänzung zu traditionellen Lernmethoden – insbesondere die lebhaften Diskussionen wurden als Bereicherung hervorgehoben. Trotz punktueller Schwierigkeiten, etwa wenn sich eigene Überzeugungen nicht mit der zugewiesenen Rolle vereinbaren ließen, verdeutlichen die Ergebnisse – und das zeigen auch die oben erwähnten Studien –, dass Serious Games ein hohes Potenzial besitzen, sowohl fachbezogenes Wissen, als auch soziale Kompetenzen zu fördern.

Um diese Trends empirisch fundiert zu bestätigen, sind weiterführende Untersuchungen mit größeren und diverseren Stichproben notwendig, um die Generalisierbarkeit und Übertragbarkeit der Evaluationsergebnisse zu erhöhen und die Rolle von Serious Games als innovatives, lerndidaktisch wirksames Instrument umfassender zu belegen.

Ausblick

„Alle Medien krempeln uns völlig um. Sie sind so weitreichend in ihren persönlichen, politischen, wirtschaftlichen, ästhetischen, psychologischen, moralischen, ethischen und sozialen Konsequenzen, dass sie keinen Teil von uns unangetastet, unberührt und unverändert lassen. Das Medium ist die Massage. Jedes Verständnis sozialer und kultureller Veränderung ist unmöglich, wenn man nicht weiß, wie Medien als Umwelten funktionieren.“ (McLuhan/Fiore, 2011, S. 26)

Neue Kommunikationsmedien prägen grundlegend die Art und Weise, wie Gesellschaften ihre Welt erfahren und interpretieren. Nach der Medienrevolution des Buchdrucks fordert der aktuelle mediale Paradigmenwechsel – ausgelöst durch kommunizierende Maschinen – erneut die gesellschaftlichen Selbstverständnisse heraus und zwingt diese zu reflektieren und neu zu verhandeln. Gerade in einer Zeit tiefgreifender Veränderungen durch die gegenwärtige Medienrevolution und die stetig voranschreitende Digitalisierung besteht daher ein erheblicher gesellschaftlicher Bedarf, sich kritisch mit AI-gestützten Prozessen auseinanderzusetzen. „Um diesem Bedarf gerecht zu werden, ist eine inklusive AI-Aufklärung im Rahmen einer umfassenden Media- und AI-Literacy erforderlich, die neben technischem Wissen insbesondere ethische, rechtliche und demokratische Kompetenzen³⁷ fördert, sodass aktuelle Herausforderungen einer zunehmend digitalisierten Welt angemessen bewältigt werden können.“

Das vorgestellte Serious Game ‚Journalism_AI‘ greift diese Herausforderung auf und bietet den Teilnehmenden einen experimentellen, kollaborativen Lernraum, in dem sie unterschiedlichste Perspektiven mit jeweils speziellen Eigennationalitäten einnehmen und eigenständig Wissen recherchieren können, um kompetente Entscheidungen zur AI-Regulierung zu treffen. Diese Entscheidungen werden an-

³⁷ Zu den demokratischen Kompetenzen, die es einzuüben gilt, meint Mark Coeckelbergh (2024, 97): „Moreover, we need communities and institutions that train and cultivate communicative skills and epistemic virtues of citizens, such as being willing to listen to each other’s perspective and tolerance, being prepared to render one’s own view vulnerable to public discussion, and being ready to imagine and work towards the common good and a common future.“

schließend gemeinsam reflektiert und hinsichtlich ihrer Sinnhaftigkeit, Verantwortbarkeit oder möglicher Probleme bewertet. Auf diese Weise fördert das Serious Game nicht nur Medien Kompetenz und kritisches Denken, sondern insbesondere das Bewusstsein für ethische, soziale und rechtliche Fragestellungen, die aktuell von großer Relevanz sind. Die Vermittlung von Media- und AI-Literacy kann also entscheidend dazu beitragen, den Umgang mit AI-basierten Technologien in einer sich rasch wandelnden Medienlandschaft reflektierter, verantwortungsvoller und sozial verträglicher zu gestalten – eine Herausforderung, die insbesondere in der gegenwärtigen „liminalen Phase“ des medieninduzierten Wandels unverzichtbar ist. Serious Games bieten hierfür eine geeignete erfahrungsorientierte Methode, um diese „Future Skills“ effektiv und praxisnah zu fördern.

Literatur

- Arguedas, A. R. & Simon, F. M. (2023) Automating Democracy: Generative AI, Journalism, and the Future of Democracy (p. 21). Balliol Interdisciplinary Institute, University of Oxford.
- Almatrafi, O., Johri, A. & Lee, H. (2024) A systematic review of AI literacy conceptualization, constructs, and implementation and assessment efforts (2019–2023). Computers and Education Open, 6, 100173. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100173>.
- Attard, M., Davis, M. & Main, L. (2023) Gen AI and Journalism. Centre for Media Transition, University of Technology Sydney, Australia, cmt.uts.edu.au. DOI: 10.608/m9.figshare.24751881.
- Baacke, D. (1996) Medienkompetenz als Netzwerk. Reichweite und Fokussierung eines Begriffs, der Konjunktur hat. In: Medien praktisch, S. 4–10.
- Baecker, D. (2018) 4.0. Die Lücke die der Rechner lässt. Merve.
- Beckett, C. & Yaseen, M. (2023) Generating Change: The Journalism AI report. Polis, London School of Economics and Political Science. <https://www.journalismai.info/research/2023-generating-change>.
- Becker, K. B., Simon, F. & Crum, C. (2025) Policies in Parallel? A Comparative Study of Journalistic AI Policies in 52 Global News Organisations. Digital Journalism, 1–21. <https://doi.org/10.1080/21670811.2024.2431519>.
- Bernstein, A.; Vreese, C., Helberger, N., Schulz, W., Zweig, K., Baden, C., Beam, M., Hauer, M., Heitz, L., Jürgens, P., Katzenbach, C., Kille, B., Klimkiewicz, B., Loosen, W., Moeller, J., Radanovic, G., Shani, G., Tintarev, N., Tolmeijer, S. & Zueger, T. (2021) Diversity in News Recommendation. <https://drops.dagstuhl.de/entities/document/10.4230/DagMan.9.1.43>.
- Bovermann, K., Weidlich, J. & Bastiaens, T. (2018) Online Learning Readiness and Attitudes Towards Gaming in Gamified Online Learning – A Mixed Methods Case Study. International Journal of Educational Technology in Higher Education. 15. 10.1186/s41239-018-0107-0.

- Bozkurt, A. (2024) Why Generative AI Literacy, Why Now and Why it Matters in the Educational Landscape? Kings, Queens and GenAI Dragons. *Open Praxis*, 16(3), pp. 283–290. <https://doi.org/10.55982/openpraxis.16.3.739>.
- Coeckelbergh, M. (2020) Artificial Intelligence, Responsibility Attribution, and a Relational Justification of Explainability. *Sci Eng Ethics* 26, 2051–2068. <https://doi.org/10.1007/s11948-019-00146-8>.
- Coeckelbergh, M. (2024) Why AI Undermines Democracy and What to Do About It. Polity Press.
- Chiu, T. K.F., Ahmad, Z., Sanusi, Ismailov, M. & Sanusi, I. T. (2024) What are artificial intelligence literacy and competency? A comprehensive framework to support them. *Computers and Education Open*. 6. 100171. 10.1016/j.caeo.2024.100171.
- Crookall, D. (2014) Engaging (in) Gameplay and (in) Debriefing. *Simulation & Gaming*, 45(4–5), 416–427. <https://doi.org/10.1177/1046878114559879>.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G. & Angelova, G. (2015) Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Educational Technology & Society*. 18. S. 75–88.
- Diakopoulos, N., Cools, H., Li, C., Helberger, N., Kung, E. & Rinehart, A. (2024) Generative AI in Journalism: The Evolution of Newswork and Ethics in a Generative Information Ecosystem. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.31540.05765>.
- Dewey, J. (2011): Demokratie und Erziehung: Eine Einleitung in die philosophische Pädagogik. 5. Aufl. Weinheim, Basel.
- Deuze, M. & Beckett, C. (2022) Imagination, Algorithms and News: Developing AI Literacy for Journalism. *Digital Journalism*, 10(10), 1913–1918. <https://doi.org/10.1080/21670811.2022.2119152>.
- Duberry, J. (2022) Artificial Intelligence and Democracy. Risks and Promises of AI-Mediated Citizen–Government Relations. Elgar. <https://doi.org/10.4337/9781788977319>.
- Eckardt, L., Körber, S., Becht, E. J., Plath, A., Al Falah, S. & Robra-Bissantz, S. (2017) Führen Serious Games zu Lernerfolg? – Ein Vergleich zum Frontalunterricht. In: Strahringer/Leyh (Hg.): Gamification und Serious Games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen. Springer Fachmedien Wiesbaden, 139 – 150. DOI 10.1007/978-3-658-16742-4.
- Esposito, E. (2024) Kommunikation mit unverständlichen Maschinen. Residenz.
- Ferrari, A. (2012) Digital competence in practice: An analysis of frameworks. Seville, Spain: Institute for Prospective Technological Studies, European Commission. <http://www.ifap.ru/library/book522.pdf>.
- Fischer, H., Heinz, M., Schlenker, L., Münster, S., Follert, F. & Köhler, T. (2017) Die Gamifizierung der Hochschullehre – Potenziale und Herausforderungen. In: Strahringer/Leyh (Hg.): Gamification und Serious Games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen. Springer Fachmedien Wiesbaden, 113 – 126. DOI 10.1007/978-3-658-16742-4.
- Floridi, L., Cowls, J., Beltrametti, M., Chatila, R., Chazerand, P., Dignum, V., Luetge, C., Madelin, R., Pagallo, U., Rossi, F., Schafer, B., Valcke, P. & Vayena, E. (2018) AI4People – An Ethical Framework for a Good AI Society: Opportunities, Risks, Principles, and Recommendations. *Minds & Machines* 28, 689–707. <https://doi.org/10.1007/s11023-018-9482-5>.
- Foerster von, H. (1995) KybernEthik. Merve.

- Geithner, S. & Menzel, D. (2016) Effectiveness of Learning Through Experience and Reflection in a Project Management Simulation. *Simulation & Gaming*, 228–256.
<https://doi.org/10.1177/1046878115624312>.
- Goldhammer, K., Dieterich, K. & Prien, T. (2019) Wissenschaftlicher Bericht. Künstliche Intelligenz, Medien und Öffentlichkeit. Goldmedia.
- Göttlich, U. (2012) Media Studies. In: Moebius (Hg.) *Kultur. Von den Cultural Studies bis zu den Visual Studies*. Bielefeld: Transcript, S. 34–47.
- Guaglione, S. (2023) The case for and against open-source large language models for use in newsrooms. *Digiday*. <https://digiday.com/media/the-case-for-and-against-open-source-large-language-models-for-use-in-newsrooms/>.
- Helberger, N., Eskens, S., van Drunen, M., Bastian, M. & Moeller, J. (2019) Implications of AI-driven tools in the media for freedom of expression. Institute for Information Law.
<https://hdl.handle.net/11245.1/64d9c9e7-d15c-4481-97d7-85ebb5179b32>.
- Helberger, N. (2019) On the Democratic Role of News Recommenders. *Digital Journalism*, 7(8), 993–1012. <https://doi.org/10.1080/21670811.2019.1623700>.
- Helberger, N., van Drunen, M., Moeller, J., Vrijenhoek, S. & Eskens, S. (2022) Towards a normative perspective on journalistic AI: Embracing the messy reality of normative ideals. *Digital Journalism*, 10(10), 1605–1626. <https://doi.org/10.1080/21670811.2022.2152195>.
- Hellmuth, T. & Klepp, C. (2010) Politische Bildung. Wien, Köln, Weimar: Böhlau.
- Herz, A.V.M. (2019) Das Denken ist hartes Brot, verehrte Maschine! Frankfurt a. M.: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 12.7.2019, Nr. 134, S. N1.
- Horn, L., Karner, M., Leber, C., Peterlin, A. & Tafner, G. (2017) Empire. In: Köck/Tafner (Hrsg.): *Planspiel – Einsatz in der politischen Bildung*. Schwalbach: Wochenschau Verlag, S. 45–120.
- Jones, B. & Jones, R. (2022) AI ‘Everywhere and Nowhere’: Addressing the AI Intelligibility Problem in Public Service Journalism. *Digital Journalism*, S. 1731–1755.
- Krawarik, V., Schell, K., Ertelthalner, V., Thallinger, G. & Bailer, W. (2021) AI.AT.Media. AI and the Austrian Media Sector: Mapping the Landscape, Setting a Course. Bundesministerium für Klimaschutz, Umwelt, Energie, Mobilität, Innovation und Technologie.
<https://apa.at/wp-content/uploads/2022/04/AI-and-the-Austrian-Media-Sector.pdf>.
- Kirkpatrick, D. (1960) Techniques for evaluation training programs. In: *Journal of the American Society of Training Directors*, 14, p. 13–32.
- Köck, D., Lacheiner, B. & Tafner, G. (2013) Die Evaluierung des Planspiels. In: Verein beteiligung.st (Hg.): *Demokratie-Bausteine. Supranationalität im Planspiel performativ erleben*. Graz, S. 97–150.
- Köck, D. & Tafner, G. (2017) Demokratie-Bausteine. Das Planspiel in Praxis und Theorie. Wochenschau-Verlag.
- Kolb, D. A. (2015) *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. (Second Edition)* New Jersey.

- Körner, T. (2024) Generalisiertes Vertrauen in automatisierten Journalismus Bedeutung und Einflussfaktoren auf das Vertrauen deutscher Leser*innen. Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-42735-1>.
- Laupichler, M. C., Aster, A., Schirch, J., & Raupach, T. (2022) Artificial intelligence literacy in higher and adult education: A scoping literature review. Computers and Education: Artificial Intelligence, 3, 100101. <https://doi.org/10.1016/j.caear.2022.100101>.
- Lohmann, J. & Kranenpohl, U. (2023) Learning by playing – wie Studierende spielerisch lernen. Eine Langzeitstudie über Planspiele. In: Schwanholz/Goldmann (Hg.) Planspiele in der Hochschullehre. Zeitschrift für Hochschulentwicklung. Jg. 18, Sonderheft Planspiele, 113–133. <https://doi.org/10.21240/zfhe/SHP-01>.
- Long, D. & Magerko, B. (2020) What is AI literacy? Competencies and Design Considerations. Conference on human factors in computing systems (CHI), Honolulu, HI, USA, 1–16. <https://doi.org/10.1145/3313831.3376727>.
- Luhmann, N. (1994 [1982]) Liebe als Passion. Zur Codierung von Intimität. Suhrkamp.
- Luhmann, N. (2005 [1990]) Ich sehe was, was Du nicht siehst. In: Soziologische Aufklärung 5. Konstruktivistische Perspektiven. Springer 220–226. DOI 10.1007/978-3-663-11449.
- Luhmann, N. (2021a [1998]) Die Gesellschaft der Gesellschaft. 11. Aufl., Suhrkamp.
- Luhmann, N. (2021b [1987]) Soziale Systeme: Grundriss einer allgemeinen Theorie. 18. Aufl., Suhrkamp.
- Marconi, F. (2020) Newsmakers. Artificial Intelligence and the Future of Journalism. Columbia University Press.
- McLuhan, M. (1992 [1964]) Die magischen Kanäle. Understanding Media. Econ: Düsseldorf.
- McLuhan, M. (1995) Die Gutenberg-Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters, Bonn/Paris.
- McLuhan, M. & Fiore, Q. (2011) Das Medium ist die Massage. Tropen.
- Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W. & Qiao, M. S. (2021) Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. Computers and Education: Artificial Intelligence, Volume 2, <https://doi.org/10.1016/j.caear.2021.100041>.
- Milano, S., Taddeo, M. & Floridi, L. (2019) Recommender Systems and their Ethical Challenges. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3378581>.
- Mouffe, C. (2007) Pluralismus, Dissens und demokratische Staatsbürgerschaft. In: Nonhoff, M. (Hg.): Diskurs, radikale Demokratie, Hegemonie: Zum politischen Denken von Ernesto Laclau und Chantal Mouffe. Bielefeld: Transcript. S. 41–54.
- Ninaus, M., Kiili, K., Wortha, S. & Moeller, K. (2021) Empirische Arbeit: Motivationsprofile bei Verwendung eines Lernspiels zur Messung des Bruchverständnisses in der Schule – Eine latente Profilanalyse. Psychologie in Erziehung Und Unterricht, 68(1), 42–57. <http://dx.doi.org/10.2378/peu2021.art03d>.
- OECD (2023) The Impact of AI on the Workplace: Evidence from OECD Case Studies of AI Implementation. OECD social, employment and migration working papers No. 288. JT03533166 <https://one.oecd.org/document/DELSA/ELSA/WD/SEM%282023%297/en/pdf>.
- Platon (2013) Sämtliche Werke. Bd. 2. Lysis, Symposion, Phaidon, Kleitophon, Politeia, Phaidros. Rowohlt.

- Peissner, M., Kötter, F. & Zaiser, H. (2019) Künstliche Intelligenz – Anwendungsperspektiven für Arbeit und Qualifizierung. Digitalisierung und Künstliche Intelligenz, Berufsbildung in Wissenschaft und Praxis: BWP, Vol. 48, Nr.3, S. 9 – 13.
- Radcliffe, D., Nel, F., Henriksson, T. & Roper, D. (2024) World Press Trends Outlook 2023–2024. WPT Outhlook 2023–2024, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4969772> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4969772>.
- Ruohomäki, V. (2003) Simulation gaming for organizational development. In Simulation and Gaming, 34, p. 531–549.
- Rütti-Joy, O., Winder, G. & Biedermann, H. (2023) Building AI Literacy for Sustainable Teacher Education. Zeitschrift für Hochschulentwicklung, 18(4), 175–189. <https://doi.org/10.21240/zfhe/18-04/10>.
- Sängerlaub, A. (2020) Im Zeitalter von Fake News. Warum sich der (Nachrichten-) Journalismus neu erfinden muss. In: Köhler (Hg.) *Fake News, Framing, Fact-Checking: Nachrichten im digitalen Zeitalter. Ein Handbuch*. Transcript, S. 99–117.
- Sailer, M. & Homner, L. (2020) The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>.
- Schlegel, M., Blauroc, M., Gabrian, J. & Seitz, J. (2024) Einführung in das interdisziplinäre Lehrkonzept von IKID: Ziele und Programmatik einer integrierten KI-Didaktik: In: White-paper-Serie zum Forschungsprojekt IKID: Interdisziplinäres KI-Exploratorium. Digipolis. <https://doi.org/10.70481/bs7g-xrdj>.
- Schwanholz, J. & Goldmann, A. (2023) Planspiele in der Hochschullehre. Zeitschrift für Hochschulentwicklung, Jg. 18, Sonderheft Planspiele.
- Simon, F. (2024) Artificial intelligence in the news: how AI retools, rationalizes, and reshapes journalism and the public arena. Tow Center for Digital Journalism, Columbia University. https://www.cjr.org/tow_center_reports/artificial-intelligence-in-the-news.php.
- Stern, J. (2020) Fact-Checking und Verifikation. Neue Formen des Faktenprüfens im Nachrichtenjournalismus. In: Köhler (Hg.) *Fake News, Framing, Fact-Checking: Nachrichten im digitalen Zeitalter. Ein Handbuch*. Transcript, S 119–150.
- Stowasser, S. (2023) Künstliche Intelligenz (KI) und Arbeit: Leitfaden zur soziotechnischen Gestaltung von KI-Systemen. Ifaa-Edition, Institut für angewandte Arbeitswissenschaft, Springer Vieweg.
- Strahringer, S. & Leyh, C. (2017) Gamification und Serious Games Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen. Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Strauß, S. (2024) CAIL – CRITICAL AI LITERACY. Kritische Technikkompetenz für konstruktiven Umgang mit Ki-basierter Technologie in Betrieben. Österreichische Akademie der Wissenschaften. Projektbericht. www.oeaw.ac.at/ita.
- Tafner, G. (2017) Didaktik des Planspiels. In: Köck/Tafner (Hg.) *Demokratie-Bausteine. Das Planspiel in Praxis und Theorie*. Wochenschau-Verlag, S. 95–126.
- Tadimalla, S. Y. & Maher, M. L. (2024) AI Literacy for All: Adjustable Interdisciplinary. Socio-technical Curriculum. IEEE Frontiers in Education Conference <https://doi.org/10.48550/arXiv.2409.10552>.

- Ternovski, J., Kalla, J. & Aronow, P. M. (2022) The Negative Consequences of Informing Voters about Deepfakes: Evidence from Two Survey Experiments. *Journal of Online Trust and Safety*, 1(2). <https://doi.org/10.54501/jots.v1i2.28>.
- Tripold, T. (2017) Soziologische Perspektiven auf erfahrungsorientiertes Lernen in postmodernen Gesellschaften – Die Planspielmethode als Instrument des Einübens demokratischer Kompetenzen. In: Köck/Tafner (Hg.) *Demokratie-Bausteine. Das Planspiel in Praxis und Theorie*. Wochenschau-Verlag, S. 26–75.
- Tripold, T. (2023) „Tools of liberation“ – Der informationstechnologische Vitalismus des Silicon Valley und seine Wurzeln in der Counter Culture. In: Di Fabio/Dörr/Kowalski (Hg.) *Made in California. Beiträge zur normativen Grundlage der Gesellschaft*. Mohr Siebeck, S. 69–118.
- Turner, V. (2005) *Das Ritual: Struktur und Anti-Struktur*. Campus.
- Wienrich, C., Carolus, A., Markus, A. & Augustin, Y. (2022) AI Literacy: Kompetenzdimensionen und Einflussfaktoren im Kontext von Arbeit. *Observatorium Künstliche Intelligenz in Arbeit und Gesellschaft* https://www.denkfabrik-bmas.de/fileadmin/Downloads/Publikationen/AI_Literacy_Kompetenzdimensionen_und_Einflussfaktoren_im_Kontext_von_Arbeit.pdf.
- Zeiner-Fink, S., Geithner, S. & Bullinger-Hoffmann, A. C. (2023) Lerneffekte und Akzeptanz von Planspielen: Ein systematischer Literatur-Review. In: Schwanholz/Goldmann (Hg.) *Planspiele in der Hochschullehre. Zeitschrift für Hochschulentwicklung*. Jg. 18, Sonderheft Planspiele, 41 – 60. <https://doi.org/10.21240/zfhe/SF-PS/01>.

Thomas Tripold

Serious Game *Journalism_AI:* Spielanleitung und Spielmaterialien

Spielverzeichnis

Spielanleitung.....	64
Rollenprofile.....	76
Unterstützende Materialien für die Moderation	144
Themen der Verhandlungsrunden mit den jeweiligen Maßnahmen für die Politiker:innen, die Moderation und die Journalist:innen	149
Ereignisse für die Ankündigung der Themen durch die Presse.....	162
Zu den zwei Skalen „Ökonomische Lage“ und „Informationsumwelt“....	166
Zusätzliches Material: Informationen und Studien zu KI-Tools im Journalismus für die Presse; Glossar zu den wichtigsten Begriffen zum Thema KI, Ethik und Journalismus; Exemplarischer Überblick zu den Einsatzmöglichkeiten von KI in Nachrichtenorganisationen	171
Reflexionsfragen zum Debriefing des Serious Game <i>Journalism_AI</i>	179

Spielanleitung

Im Rahmen eines partizipativen Verfahrens zur Technikfolgenabschätzung soll dieses Planspiel auf Risiken sowie Potentiale im Umgang mit KI im Journalismus aufmerksam machen. In diesem Spieldesign wird darüber informiert und entschieden, wie KI-Werkzeugen in den journalistischen Prozess implementiert werden können um ein ausgewogenes Informationsökosystem zu schaffen und die Medienproduktion rentabel zu gestalten, damit der Journalismus seine demokratiepolitischen Funktionen für die Öffentlichkeit erfüllen kann.

In einigen Spielrunden wird zunächst über verschiedene problematische als auch gewinnbringende Anwendungsbereiche von KI-Werkzeugen in der Medienproduktion bzw. -distribution durch die Rollen diverser Experten:innen informiert. Auf der Basis dieser Informationen entscheiden die Rollen der Politiker:innen jeweils über bestimmte Maßnahmen zur Reglementierung von KI-Anwendungen. Dabei gilt es Ideen zu vertreten, Koalitionspartner:innen zu finden und Einfluss auszuüben. Am Ende der Verhandlungsrunden ergibt sich aus den getroffenen Entscheidungen eine Richtlinie, die den Umgang mit KI im Journalismus regelt. Es wird sich zeigen, ob diese Richtlinien zu einer ausgewogenen Informationsumwelt beiträgt und dabei auch die ökonomische Situation der Journalisten nicht vernachlässigt. Im Zentrum steht also die Erfahrung – trotz divergierender Interessen – an einem gemeinsamen Ziel für die bestmögliche Versorgung der Bürger mit Informationen mitzuwirken.

Ausgangssituation: Notwendigkeit der Regulierung von KI-Anwendungen im Journalismus im fiktiven Land „Infopolis“ – Medienbranche finanziell angeschlagen; Informationsumwelt zunehmend mit Fake News verschmutzt. Durch den KI Boom haben sich diese Trends verstärkt. Eine KI-Konferenz zur Regulierung von KI-Werkzeugen im Journalismus wird veranstaltet.

Skizzierter Ablauf:

Identifikationsphase: Spieler:innen lesen sich in die Rollenprofile ein. Vor der Konferenz findet ein „Come Together“ für die Akteure statt, bei dem sie sich kennen lernen und sich über ihre Standpunkte austauschen können.

Hauptspielphase: Danach findet eine Konferenz zur KI-Regulierung im Journalismus statt bei der über 4 Themenblöcke diskutiert und Maßnahmen zur Regulierung beschlossen werden. Die Presse führt jedes Thema mit einer Ereigniskarte ein. Vor jedem Themenblock treffen sich die Akteure in Kleingruppen um Standpunkte zum Thema zu erarbeiten: Expertenrollen recherchieren Wissen, während sich die Po-

litikerrollen mit jenen Maßnahmen beschäftigen, über die am Ende jeder Verhandlungsrunde entschieden werden soll. Bei der Konferenz wird immer jeweils eine Themenstellung verhandelt. Vor jeder Verhandlungsrunde darf pro Gruppe ein/e Experte:in seinen/ihren Standpunkt zum Thema erklären. Dann findet eine offene Diskussion zum Thema und über die Maßnahmen statt. Abschließend müssen sich die Politiker:innen auf konkrete Maßnahmen einigen. Diese gehen mit Richtlinien einher, die von den Politiker:innen unterzeichnet für den finalen Code of Conduct von der Moderation gesammelt werden. Die Entscheidungen für bestimmte Maßnahmen wirken sich auf die finanzielle Lage der Medienorganisationen und auf die Informationsumwelt des Landes aus und werden über die entsprechenden Skalen sichtbar gemacht. Dieser Ablauf wiederholt sich bei jeder der vier Themenstellungen. Nach der letzten Runde werden die gesammelten Beschlüsse in eine allgemeine Richtlinie zur Reglementierung von KI-Tools im Journalismus überführt und auf einer finalen Pressekonferenz präsentiert.

Debriefing: Im Anschluss an den Rollenausstieg kommt es zur Nachbearbeitungsphase: 1. Aufarbeitung der psychischen (kognitiv/emotionalen) und gruppendiffusiven Aspekte des Spielverlaufs; 2. Fachliche Auswertung, bei der die konkreten Entscheidungen und deren Auswirkungen besprochen werden, um den Wissenstransfer zu gewährleisten. Als Ausgangspunkt der Diskussion dienen die bereits erwähnten Skalenwerte, an denen sich ablesen lässt, wie und mit welchen Konsequenzen die Spieler:innen entschieden haben. Die Spielleitung stellt dabei den Bezug zur realen (Medien-)Welt her und zeigt Parallelen zu tatsächlichen Herausforderungen, Chancen und Risiken im Umgang mit KI-basierten Werkzeugen auf.

Erfahrungsdimensionen

- Teamarbeit muss strukturiert werden.
- Gemeinsam entwickelt man viele wichtige und gute Ideen.
- Unterschiedliche Perspektiven bereichern nicht nur, sie helfen auch, Aufgaben besser zu lösen.
- Kompromisse sind notwendig und Kooperationen hilfreich für die Bewältigung mancher Aufgaben.

Rahmenbedingungen

Zeitrahmen: ca. 5–6 Stunden

Anzahl der Spieler:innen: mind. 14 bis max. 18

Setting: großer Saal mit ausreichend Tischen, Stühlen, Beamer, siehe Skizze Setting

Material: siehe Materialliste

Anleitungsteam: je nach Gruppengröße, 1–2 Personen

Rollenübersicht

4 Gruppen mit je 3 TN: Einzelrollen mit besonderen Aufgaben:

Gruppe 1: *KI-Entwickler:in, Verleger:in + Politikvertreter:in* (lila)
Rolle *Präsident:in*: Moderation

Gruppe 2: *Medienethik-Expert:in, Chefredakteur:in + Politikvertreter:in* (silber)
Rolle 2x *Presse*: Berichtet über Entscheidungen

Gruppe 3: *Medienanwaltschaft, Datenschutzexpert:in + Politikvertreter:in* (türkis)
und Ereignisse

Gruppe 4: *Soziolog:in, Leservertreter:in + Politikvertreter:in* (gelb)

Vorbereitung Setting

Kongress Bar:	
Tische für Getränke (Wasser, Saft etc.) und Stühlen rundherum Ständer mit Schild „Café-Bar“	
Arbeitsinseln Gruppen:	Arbeitsplatz Presse:
Rollenprofile	2x Pinnwand
Zugang zu ChatGpt mit Fritzzi: https://chatgpt.com/g/g-pf0xj33xh-fritzi	2x Laptops
Flipchartpapier	Drucker
Plakatstifte	Flipchartpapier,
Gruppenschild	Fotoapparat klein, evtl. Aufnahmegerät
Plenum: Die „AI im Journalismus“ Konferenz	Treffpunkt „Präsident“:
Stühle in TN-Zahl	Ausgedruckte Fakt-Sheets (Statistiken, Grafiken),
Flipchartpapier	Moderationskarten
Pinnwand	

Plenum 1 EINFÜHRUNG					
Zeit	Thema	Methode	Setting	Anmerkungen	Material
5'	Ankommen	Begrüßen, willkommen heißen Einstieg: – WC/Jause/Zeit/Pausen/Fotos Vorstellung Team: – Wer leitet an, ist Ansprechpartner:in? – Wer beobachtet warum?	Großgruppe	TN kommen in den Saal, werden zum Plenum gebracht, nehmen Platz	Plenum: Stühle in TN-Zahl
5'	Szenario I	– Was ist ein Planspiel? – Spielidee und -ziele; Nutzungen von KI – Das Land „Infopolis“ wird vorgestellt. Problematische Lage der Medien und des Journalismus im Land. Notwendigkeit zur Regulierung von KI auf einer Konferenz	Großgruppe	TN erhalten Infos über die besondere Situation der Medien im Land	PPP Beschreibung des Settings
5'	Rollen I	Suche nach Präsident:in (Moderator:in) und 1-2 Journalist:innen – Profil Präsident: repräsentieren, unterstützen, integrativ, offen, geschäfts bereit, engagiert, mit dem Herz dabei, leutselig. – Profil Presse: Freude an Sprache, Informationen aufbereiten, gerne mit Leuten reden, neugierig – Übrige Rollen werden zufällig verteilt	Großgruppe	„Infopolis hat viele interessante Einwohner:innen – Das seid ihr! Bevor Infopolis bevölkert wird, suchen wir 2-3 Personen, die eine spezielle Rolle einnehmen. Wer kann sich vorstellen, diese Rollen zu übernehmen?“ Bitte: Rollenbeschreibung erst noch in Mappe!	PPP Rollenbeschreibungen

Zeit	Thema	Methode	Setting	Anmerkungen	Material
10'	Szenario II	<ul style="list-style-type: none"> - Anlass und Ziele der „Medien-KI Konferenz“ werden vorgestellt. (Folie 9) - Ablauf der Konferenz (Folie 10) - Auswirkungen der Entscheidungen auf die Barometer (Folie 11) - Vorbereitung auf die Konferenz (Folie 12) - Hinweis, dass der Präsident Infos zum Thema hat, als auch über die Tagessordnung Bescheid weiß. - Hinweis, dass Presse diesen Prozess natürlich mit großem Interesse verfolgt! Alles beim PRESSE-PLATZ 	Großgruppe	<p>„Infopolis steht vor einer besonderen Herausforderung...“</p> <p>- Treffpunkt „Präsident“ wird eingeführt</p> <p>Signalton einspielen als Info!</p> <p>- Vorbereitung mit FRITZI</p> <p>- Presse wird eingeführt als Infopunkt: Berichtet über Ereignisse, Maßnahmen und Auswirkungen auf die Barometer</p> <p>Signalton einspielen als Info!</p>	PPP Spielregeln, Allgemeine KI-Richtlinien Chatgpt
5'	Rollen II	<p>Einführung Rollen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ihr seid alle Bewohner:innen von Infopolis - Ihr gehört zu einer bestimmten Interessensvertretung <p>Einführung in Mappe: Materialien kurz vorstellen</p> <p>Auftrag:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alle gehen in ihre Gruppen - Optional: alle können sich am Weg in die Gruppen etwas aus der „Verkleidungskiste“ nehmen - Aufforderung zum Einlesen in die Rollenprofile 	Großgruppe	<p>„Jetzt erfolgt der Start“</p> <p>„Schaut was ihr in euren Mapper findet: Namenskartenhalterung, dort bitte dann euer Schild von der Gruppenlösung rein geben und euren fiktiven Namen darauf schreiben. Ihr findet auch eine kurze persönliche Rollenbeschreibung, die ihr im Spiel berücksichtigen sollt. Auf der „Arbeitsanweisung“ steht genau, was ihr nun bei euren Gruppenarbeitsplätzen machen sollt.“</p>	PPP Rollenverteilung Mappen austeilien Verkleidungskiste
30'	Gesamt				

Gruppenphase 1 IDENTIFIZIERUNG & POSITIONIERUNG					
Zeit	Thema	Methode	Setting	Anmerkungen	Material
20'	Rollen- & Gruppen-identität	<p>TN finden ihre Gruppen, setzen sich in ihre Arbeitsinseln</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bearbeiten der Arbeitsanweisung 1³⁸: gestalten der Rolle, Standpunkte, Werthaltungen und Aufgaben <p>Präsident:in:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einlesen, gestalten Rolle - Gestalten ihren „Treffpunkt“ - Lesen sich in Unterlagen ein und mit den Standpunkten der Rollen vertraut machen. <p>Presse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einlesen, gestalten Rolle - Planen der Berichterstattung zur KI-Konferenz 	Kleingr.	<p>1 Teamer unterstützt Gruppen</p> <p>1 Teamer unterstützt Präsident + Presse</p> <p>Die Teamer achten darauf, dass die Rollenfindung zu einem bestimmten Zeitpunkt abgeschlossen ist.</p>	PPP
5'	Überleitung	<p>Überleitung in die nächste Phase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einladung zur „Come Together“ Veranstaltung: - Eröffnung durch die/den Präsident:in; 	Kleingr.	<p>Die TN sollen angeregt werden, zu einem vorläufigen Ende in der Erarbeitung zu kommen.</p> <p>Veranstaltung: <i>Come Together</i> wird durch den Präsidenten eröffnet (siehe Ereigniskarte).</p> <p>„Auch die Presse ist eingeladen.“</p>	PPP
25'	Gesamt				

³⁸ Arbeitsanweisung 1 für Interessensvertreter: Wie möchtest du heißen? Einlesen in das Rollenprofil mit den vertretenen Werthaltungen und Standpunkten und Aufgabenbereiche. Für Politiker:in: Wie möchtest du heißen? Einlesen in das Rollenprofil mit den vertretenen politischen Standpunkten und Aufgabenbereiche sowie in die Themenblöcke und Maßnahmen.

Gruppenphase 2
KENNENLERNEN, INTERAKTIONEN & EINFLUSSNAHMEN
„COME TOGETHER“:

Zeit	Thema	Methode	Setting	Anmerkungen	Material
25'	Informeller Austausch	<p>Lockere Atmosphäre, Selbstbedienung bei Getränken und Jause</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen mit Kurzpräsentation (Wer sind wir, woher kommen wir, was ist unser wichtigstes Anliegen) - Danach informeller Austausch <p>Präsident:</p> <p>Hat Einsicht in die verschiedenen Standpunkte und kann evtl. zu Allianzen/Koalitionen anregen.</p> <p>Presse:</p> <p>Kann erste Interviews führen, Standpunkte publik machen, ist aber auch interessiert an neuen Entwicklungen</p> <p>Möglichkeit zum Austausch, Bildung von Koalitionen, Überzeugungsarbeit.</p>	Cafè-Bar	<p>Teamer behalten Buffet im Auge</p> <p>Teamer halten Prozesse im Auge</p> <p>Wenn Diskussionen sehr angeregt, vielleicht mehr Zeit geben</p>	PPP evtl. Musik
5'	Überleitung	<p>Überleitung in die nächste Phase: AI-Media Konferenz</p> <p>Am Ende des „Come Together“ verweist der Präsident auf die anstehende Konferenz. Die Gruppen sollen sich auf den ersten Themenblock vorbereiten.</p> <p>Alle TN gehen in ihre Gruppen und recherchieren ihre Standpunkte zum ersten Thema.</p>	Cafè-Bar		PPP
30'	Gesamt				

Gruppenphase 3 RECHERCHE & POSITIONIERUNG (wiederholt sich vor jeder neuen Themenstellung)					
Zeit	Thema	Methode	Setting	Anmerkungen	Material
15'	Vorber- eitung	<p>Arbeitsanweisung 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expertenrollen: Wissensrecherche zur ersten Themenstellung und Positionierung aufgrund der speziellen Rolle - Politikerrollen: Bestimmt jeweils eine/n Expertin/Experter als Delegationsleiter:in. Machen sich mit den Maßnahmen vertraut, über die abgestimmt werden sollen, Holen sich Expertise von ihren Expert:innen <p>Präsident:in:</p> <p>Vorbereitung auf Moderation bei AI-Media Konferenz, Besucht die Gruppen, gibt gegebenenfalls Infos zum Ablauf der Konferenz</p> <p>Presse:</p> <p>Recherche zur Thematik. Informiert sich über die diversen Standpunkte. Formulierung von Schlagzeilen je nach Ausrichtung der Zeitung auf Pinnwänden</p>	Kleingr.	<p>vgl. personalisierte Fragestellungen in den Rollenprofilen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Delegationsleiter:in pro Gruppe haben bei Konferenz das Rederecht - Teamer unterstützt Präsident:in bei Vorbereitungen 	PPP KI-Bot FRITZI hilft bei der gezielten Wissensrecherche; Einige wichtige Fakt Sheets liegen bei/m Präsident:in.
5'	Überlei- tung	<p>Überleitung in die nächste Phase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bevor die Verhandlung beginnt, wird eine Ereigniskarte durch die Presse eingeführt. - Aufforderung mit allen Unterlagen und TN zur Konferenz zu gehen 		Passend zum Thema geschieht ein Ereignis, dass durch die Presserollen verlesen wird (Nachrichten) und Betroffenheit erzeugt.	
20'	Gesamt				

Plenum 2 AI-Media Konferenz					
Zeit	Thema	Methode	Setting	Anmerkungen	Material
15'	Versamm-lung	<p>Alle finden sich bei der Ver-sammlung ein</p> <p>Präsident:in:</p> <p>Eröffnet die Veranstaltung, verweist auf den Grund der Versammlung und die Ziele die erreicht werden sollten</p> <p>Er/sie stellt den Ablauf der Veranstaltung und die Regeln für die Versammlung vor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zuerst kommen die Expert:innen zu Wort. Sie schildern ihre Standpunkte zum Thema - Präsident:in fasst Diskus-sion zusammen und konfron-tiert mit bestimmten Maß-nahmen, über die die Politiker:innen abstimmen sollen - die Politiker:innen diskutie-ren die politische Umsetzung und stimmen über einen Be-schluss ab <p>Presse:</p> <p>erfasst Stimmungsbild, be-richtet über den Beschluss, Schildert die Auswirkungen</p> <p>Barometer:</p> <p>Auswirkungen werden sicht-bar gemacht</p>	Groß-gruppe	<p>Beschluss zur Re-gulierung wird vom Präsidenten gesammelt und von allen Parteien unterzeichnet</p> <p>Präsident:in even-tuell Zusammen-fassung der diskutierten Stand-punkte.</p> <p><u>Feedback der Ent-scheidungen über:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Medienspiegel: Nach jedem Maß-nahtnahmenbeschluss betrachtet die Presse die Folgen der Entscheidung kritisch und bereitet Schlagzeilen vor. 2. Beschluss hat Auswirkungen auf das Barometer „In-formationsum-welt“ und die „fi-nanzielle Lage“ 	PPP
5'	Pause	für informellen Austausch	Kleingr.	Evtl. auch in der Café-Bar	PPP

Zeit	Thema	Methode	Setting	Anmerkungen	Material
15'	Nächste Gruppenphase; neue Themenstellung; Fortsetzung der Konferenz.	In den nächsten 2–3 Spielrunden trifft man sich wieder in der Kleingruppe, um sich auf den nächsten Themenblock vorzubereiten. Dann wiederholt sich die Phase PLENUM 2 und die Konferenz wird fortgesetzt.	Kleingr. / Großgr.	Abstimmung erfolgt über eine qualifizierte Mehrheit Wenn sich abzeichnet, dass eine Einigung sehr schwierig sein wird, kann der/die Präsident:in eine Methode der Konsensfindung vorschlagen.	PPP
10'	Abschluss mit Feier	Code of Conduct: ergibt sich aus den Beschlüssen. Er wird final unterzeichnet und auf einer Pressekonferenz präsentiert		Zudem werden die Auswirkungen der Beschlüsse am Barometer zur Informationsumwelt und zur ökonomischen Situation gezeigt.	Barometer
200'	Gesamt (Bei verhandelten 3 Themenblöcken mit jeweils 2 Unterthemen: Versammlung (15*6=90); Vorbereitung (15*6=90), Pausen nach Themenblöcken (je 5'=10)				

Debriefing – Reflexionsphase		ROLLENAUSSTIEG & REFLEXION			
Zeit	Thema	Methode	Setting	Anmerkungen	Material
5'	Ausstieg Rollen	Ausstieg aus den Rollen: - Alle TN geben ihre Namens-karten in Box ab - Alle verabschieden sich von allen ODER - Abstreifen der Rollen	Plenum		Box
40'	Reflexion	Moderierte Gruppendiskussion: - über die Bewertungen der im Spiel aufgetretenen psychischen und sozialen Aspekte; - über die themenspezifischen Aspekte - in Beziehung setzen zu Situationen der Alltagswelt	Plenum	Ausarbeitung einer Anleitung zur Reflexion über die „Rollen rationalitäten“ und die verhandelten The-menstellungen	Flip-chart
5'	Verab-schie-dung	Dank und Anerkennung an alle Mitspieler:innen! Kurzer Ausblick			
50'	Gesamt	Gesamtspielzeit: ca. 360 Minuten= 6 Stunden			

Rollenprofile

Die entwickelten Rollenprofile setzen sich aus Entscheidungsrollen (Politiker:innen) und beratende Rollen (Chefredakteur:in, Verleger:in eines großen Medienunternehmens, Medienethiker:in, Datenschutzexperte:in, KI-Entwickler:in, Medienanwalt:in, Soziologe:in) zusammen. Die Rollen bilden vier Gruppen:

Gruppe 1: *KI-Entwickler:in, Verleger:in + Politikvertreter:in* (lila)

Gruppe 2: *Medienethik-Expert:in, Chefredakteur:in + Politikvertreter:in* (silber)

Gruppe 3: *Medienanwältin, Datenschutzexpert:in + Politikvertreter:in* (türkis)

Gruppe 4: *Soziolog:in, Leservertreter:in + Politikvertreter:in* (gelb)

Zudem finden sich zwei Moderationsrollen, die sich um den Spielablauf kümmern, sowie zwei bis vier Journalist:innenrollen (je nach Teilnehmer:innenzahl), die den Verhandlungsprozess beobachten, Schlagzeilen als Feedback formulieren und Themenstellungen mit speziellen Ereignissen einleiten.

Rollenprofil: Chefredakteur:in

Motto: „Menschen brauchen seriöse Informationsquellen, denen sie vertrauen können um an demokratischen Entscheidungen zu partizipieren“



1. Identität und Hintergrund

- **Name:** ?
- **Arbeitsplatz:** Du bist Chefredakteur:in der renommierten nationalen Tageszeitung *Der Tagessblick*, die bekannt für ihre tiefgehende Berichterstattung und ihren Einsatz für Qualitätsjournalismus ist.
- **Kompetenzbereich:** Du hast umfassende Erfahrung in der Nachrichtenredaktion und im Journalismus. Du bist verantwortlich für die gesamte redaktionelle Richtung, Überwachung der journalistischen Standards und Entwicklung redaktioneller Inhalte.

2. Werthaltungen und Zielsetzungen

- **Wertehaltungen:** Journalistische Integrität und Ethik sind dir besonders wichtig. Du glaubst fest daran, dass Qualität und Glaubwürdigkeit die wichtigsten Säulen des Journalismus sind. Dazu zählen:
 1. *Sorgfältige Recherche und Genauigkeit* (Faktenprüfung und Quellenvielfalt);
 2. *Transparenz und Rechenschaftspflicht* (Offenlegung von Quellen, Bereitschaft zur Fehlerkorrektur und Klarstellung);
 3. *Unabhängigkeit und Unparteilichkeit* (Frei von externen Einflüssen und Interessenskonflikten, Ausgewogene und faire Berichterstattung);
 4. *Tiefe und Kontext* (Hintergrundinformationen, Erklärungen und Analysen);
 5. *Ethik und Verantwortung* (Wahrung von Genauigkeit, Fairness und Wahrhaftigkeit, Bewusstsein für die Auswirkungen der Berichterstattung).

Du bist davon überzeugt, dass im Rahmen dieser Werte verlässliche Informationen entstehen, die Vertrauen erzeugen und Vertrauen ist der Schlüssel zum Aufbau und zur Festigung einer Publikumsbeziehung.

- **Zielsetzungen:** Du bist stolz darauf, vertrauenswürdige und zuverlässige Nachrichten zu veröffentlichen. Dein hauptsächliches Bestreben ist es, die journalistische Qualität zu bewahren und zu fördern. Neue Technologien sollen nur dort zum Einsatz kommen, wo sie diesem Ziel dienen.

3. Befürwortung und Bedenken hinsichtlich KI im Journalismus

- **Befürwortung:** Du betrachtest KI als Werkzeug, das die journalistische Arbeit unterstützen und verbessern kann, insbesondere bei der Datenanalyse, der Recherche und beim Überprüfen von Fakten. Du bist offen für den Einsatz von KI, um die Effizienz zu steigern und neue Möglichkeiten für investigative Berichterstattung zu erschließen. Hier siehst du KI als ein wertvolles Werkzeug, das zur *Befreiung von lästigen und zeitintensiven Routineaufgaben* beiträgt. Dadurch können sich Journalist:innen auf kreativere und wertschöpfendere Tätigkeiten konzentrieren, wie investigative Recherchen und das Erstellen hochwertiger und tiefgehender Storys. Auch hier kann KI dabei helfen, *neue Perspektiven* und damit Geschichten zu finden, da mehr Daten in Kombination mit zunehmender Rechenleistung zu einem neuen Verständnis der Welt und unserer unmittelbaren Umgebung führen. KI ermöglicht auch die Entwicklung *neuer, interaktiver Erzählformate und Visualisierungen*, die das Publikum auf neue Weise ansprechen können. Von interaktiven Infografiken bis hin zu datengetriebenen Geschichten bieten KI-Technologien vielfältige Möglichkeiten, Inhalte zu präsentieren.

Wenn man die Technologie also im Rahmen journalistischer Werthaltungen richtig nutzt, hat die Kombination aus KI und Journalismus sogar das Potential zu einer besser informierten Gesellschaft beizutragen, da sie die Journalist:innen ermächtigt, Zusammenhänge tiefer zu analysieren, Korruption aufzudecken – und all das effizienter als je zuvor.

- **Bedenken:** Deine größten Bedenken gelten der Möglichkeit, dass KI den Menschen im Journalismus ersetzen könnte. Weitere Themen, die du kritisch betrachtest, sind:
 1. *Qualität und Glaubwürdigkeit:* Der Einsatz von KI darf nicht ohne angemessene menschliche Kontrolle erfolgen.
 2. *Falschmeldungen und Manipulation:* KI-Technologien können zur Erstellung und Verbreitung von Falschinformationen und manipulierten Inhalten missbraucht werden.
 3. *Verantwortlichkeit und Transparenz:* Die Verantwortlichkeit für durch KI generierte Inhalte bleibt oft unklar, was zu Vertrauensproblemen führen kann. Hier glaubst du, dass die Herstellung von Transparenz eine entscheidende Schlüsselkompetenz von Medienschaffenden sein wird, um Vertrauen und Glaubwürdigkeit in journalistische Arbeitsweisen und Produkte zu festigen, denn wenn das Publikum den Beweggründen und Prozessen der Medien

nicht mehr vertraut, hat das zur Folge, dass es wichtiger journalistischer Arbeit wie den Faktenchecks genauso wenig vertraut. Deshalb ist es wichtig, dass alle Informationen über die Funktionsweise und Entscheidungsprozesse der KI-Systeme transparent sind und KI-Beteiligung im journalistischen Prozess ausgewiesen wird.

4. *Bias in den Daten:* KI-Modelle können durch voreingenommene Trainingsdaten beeinflusst werden, was zu einer verzerrten Berichterstattung führt. Hier bereitet dir die Fehleranfälligkeit von KI-generierten Inhalten sorgen, die das Vertrauen in die Medienorganisation untergraben.

4. Persönliche Motivation und ethische Überlegungen

- **Motivation:** Du bist motiviert durch das Streben, dein Publikum mit zuverlässigen und gut recherchierten Nachrichten zu informieren, um Orientierung zu stiften. Möglichst objektive Informationen, die verschiedene Perspektiven berücksichtigen, sind wichtig, um als mündige/r Bürger:in am demokratiepolitischen Diskurs teilnehmen zu können. Zudem ist es dir ein Anliegen, einen kritischen Journalismus zu fördern, der auf Missstände aufmerksam macht und Institutionen in ihrer Machtausübung kontrolliert. Du möchtest sicherstellen, dass dein Medium als vertrauenswürdige Quelle bestehen bleibt, auch in einem zunehmend digitalisierten Umfeld.
- **Ethische Überlegungen:** Du bist bestrebt, ethische Überlegungen in den Vordergrund zu stellen, besonders in Bezug auf Transparenz über die Nutzung von KI in der Berichterstattung.

Deine Aufgaben als Expert:in:

In der Gruppe:

1. Wissensrecherche

- Recherchieren und Aufbereiten von relevanten Informationen zu den Themen, die bei der Konferenz verhandelt werden (siehe Fragestellungen zu den Themenblöcken).
- Nutze dafür den KI-Assistenten FRITZI, der dir bei der Wissensrecherche hilflich ist.

2. Politiker:innen informieren

- Präsentation und Diskussion der recherchierten Informationen und Daten mit deinem/r Politiker:in.
- Aufklärung und Diskussion zu den potenziellen Maßnahmen, über die die Politiker:innen abstimmen werden.

Im Plenum am Verhandlungstisch:

3. Expertise in Verhandlungsrunden

- Aktive Teilnahme an den Verhandlungsrunden und Einbringen der fachlichen Expertise.
- Unterstützung deines/r Politikers/Politikerin bei der Entscheidungsfindung durch fundierte Argumentation.

Wissensrecherche: Fragestellungen zum Themenblock

1. Verhandlungsthema: Effizienz und Kostenreduktion durch KI

- Was spricht aus redaktioneller Sicht für und gegen eine voll- bzw. teilautomatisierte Content-Erstellung?
- Welche Maßnahmen sind notwendig, um die hohe journalistische Qualität trotz Automatisierung zu gewährleisten?

2. Verhandlungsthema: Empfehlungssysteme und Wirtschaftlichkeit

- Beschreibe kurz die Unterschiede zwischen einem personalisierten und einem diversitätsfördernden Empfehlungsalgorithmus sowie einem Empfehlungsalgorithmus bei dem die Nutzer:innen die Kontrolle haben.
- Welcher Empfehlungsalgorithmus wäre aus redaktioneller Sicht zu bevorzugen?

3. Verhandlungsthema: Fake News und Manipulation

- Warum sind Fake News aus redaktioneller Sicht ein Problem und welche Rolle spielt KI dabei?

4. Welche Strategien können eingesetzt werden, um die Verbreitung von Fake News durch KI im Redaktionsprozess zu verhindern?

5. Verhandlungsthema: Datenschutz und Transparenz

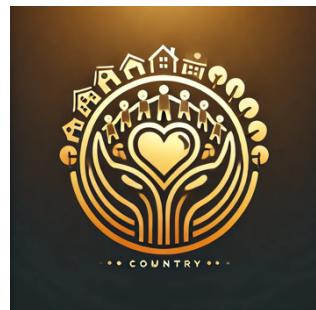
- Welche Vorteile bringen strenge Datenschutzrichtlinien und der Einsatz von datenschutzfreundlichen KI-Systemen in Anbetracht von KI-Nutzungen für die Medienhäuser?
- Was bedeutet mangelnde Transparenz und Kontrolle im journalistischen Prozess bei der Nutzung von KI-Werkzeugen?

6. Verhandlungsthema: Bias und Diversität

- Warum ist aus redaktioneller Sicht „Bias“ im Kontext von KI-Anwendungen ein Problem für den Journalismus und seine demokratiepolitischen Aufgaben?

Rollenprofil: Soziolog:in

Motto: „Technologie für soziale Gerechtigkeit und zur Förderung des Gemeinwohls.“



1. Identität und Hintergrund

- **Name:** Prof. Dr. ?
- **Arbeitsplatz:** Universität Stanfurt, Institut für Mediensoziologie
- **Kompetenzbereich:** Du bist ein/e renommierte/r Soziolog:in, spezialisiert auf die Untersuchung der gesellschaftlichen Auswirkungen von Medientechnologien. Deine Forschung konzentriert sich auf die Wechselwirkungen zwischen Technologie, Medien und Gesellschaft, insbesondere im Hinblick auf die Auswirkungen der Integration von KI in den Journalismus.

2. Werthaltungen und Zielsetzungen

- **WERTHALTUNGEN:** Du glaubst an die Verantwortung der Medien, das gesellschaftliche Gemeinwohl zu fördern und zur Bildung einer informierten Öffentlichkeit beizutragen. Du bist überzeugt davon, dass Technologien gerecht und zum Nutzen aller eingesetzt werden sollten.
- **ZIELSETZUNGEN:** Dein Hauptziel ist es, das Bewusstsein für die sozialen und ethischen Implikationen des Einsatzes von KI im Journalismus zu schärfen. Du strebst danach, Strategien zu entwickeln, die sicherstellen, dass KI-Innovationen inklusiv sind und nicht zu sozialer Ungleichheit beitragen bzw. diese verstärken.

3. Befürwortung und Bedenken hinsichtlich KI im Journalismus

- **Befürwortung:** Du erkennst bestimmte positive Potenziale von KI, wie etwa die Analyse großer Datenmengen um damit tiefere Einblicke in gesellschaftliche Trends zu gewähren. Du unterstützt den Einsatz von KI zur Verbesserung der Genauigkeit und Objektivität in der Berichterstattung.
- **Bedenken:** Deine größten Bedenken beziehen sich auf folgende Punkte:
 1. *Verstärkung bestehender Ungleichheiten:* Du bist besorgt, dass KI-Technologien bestehende soziale Ungleichheiten verstärken könnten. In der Medienlandschaft bedeutet dies, dass Akteure mit einer guten Ressourcenausstattung im Vorteil sind und immer mächtiger werden, während weniger gut ausgestattete Medienorganisationen weiter benachteiligt werden. Diese Ungleichheit kann die Vielfalt und Pluralität der Medienlandschaft gefährden.

2. Abhängigkeit von Tech-Konzernen: Du betrachtest die zunehmende Abhängigkeit von großen Tech-Konzernen als problematisch. Diese Abhängigkeit kann das Autonomie-Gebot des Journalismus untergraben, da Medienunternehmen möglicherweise gezwungen sind, die Interessen und Bedingungen dieser Konzerne zu berücksichtigen, was ihre Unabhängigkeit und Integrität gefährdet.

3. Bias und verzerrte Daten: Du befürchtest, dass KI-Systeme aufgrund voreingenommener oder unvollständiger Trainingsdaten Verzerrungen in der Berichterstattung verstärken könnten. Diese Bias könnten bestehende Vorurteile und Ungleichheiten in der Gesellschaft widerspiegeln und verstärken.

4. Recommendation und Echokammern/Filterblasen: Du bist sehr besorgt darüber, dass KI-gestützte Empfehlungssysteme dazu führen könnten, dass Nutzer:innen hauptsächlich Inhalte sehen, die ihre bestehenden Ansichten bestätigen. Dies kann zu einem Echokammer-Effekt führen, der die Meinungsvielfalt einschränkt und die gesellschaftliche Polarisierung verstärkt. Eine von dir durchgeführte Studie zeigt folgenden Zusammenhang: Wenn Mediennutzer:innen nur Geschichten zu Themen angezeigt werden, die sie bereits interessieren, und sie somit nicht mit unterschiedlichen Standpunkten konfrontiert werden, führt diese ‚eindimensionale Mediendiät‘ zu einer Verstärkung vorgefasster Meinungen. Zudem bist du davon überzeugt, dass Recommendations und Personalisierungen ausschließlich dazu dienen, den Profit der Unternehmen zu steigern. Die Tech-Unternehmen erhöhen ihre Einnahmen, indem sie Daten von Bürger:innen sammeln, um gezielte Werbung zu schalten.

5. Sensationslüsterne Inhalte und Clickbaiting³⁹: KI-Empfehlungen und Algorithmen können dazu führen, dass Journalist:innen nur noch über Themen schreiben, die als trendig oder populär gelten. Dies könnte darauf hinauslaufen, dass Nachrichtenmedien zunehmend auf sensationslüsterne Inhalte setzen, um Klicks zu generieren, was die Qualität der Berichterstattung beeinträchtigt. Angesichts der finanziell angespannten Lage der Medienhäuser könnte der Trend zum Clickbaiting verstärkt werden, sodass seriöse Nachrichtenmedien immer mehr zum Entertainment verkommen und letztlich nur noch oberflächlichen „Infotainment-Müll“ produzieren.

6. Jobverlust: Du befürchtest, dass der Einsatz von KI zu einem signifikanten Verlust von Arbeitsplätzen im Journalismus führen könnte.

³⁹ **Clickbaiting** bezeichnet die Praxis, reißerische oder irreführende Schlagzeilen zu verwenden, um Nutzer:innen zum Klicken auf Links zu bewegen; siehe Glossar

4. Persönliche Motivation und ethische Überlegungen

- **Motivation:** Du bist motiviert durch das Bestreben, einen Beitrag zur Schaffung einer gerechteren Gesellschaft zu leisten, in der Technologie als Mittel zur Förderung sozialer Gerechtigkeit dient.
- **Ethische Überlegungen:** Besonders wichtig sind dir ethische Standards in der Entwicklung und Anwendung von KI, um sicherzustellen, dass diese Technologien die soziale Gerechtigkeit unterstützen und nicht untergraben. Du setzt dich für Maßnahmen ein, die die Inklusion und Chancengleichheit fördern und die Abhängigkeit von mächtigen Tech-Konzernen reduzieren. Medien haben für dich eine eminent wichtige Bedeutung für eine liberale Demokratie. Hier ist es eine ihrer wichtigen Funktionen, für Diversität in der Berichterstattung zu sorgen – also Informationen bereitzustellen und Zusammenhänge zu zeigen, an welche die Bürger:innen vielleicht gar nicht gedacht haben.

Deine Aufgaben als Expert:in:

In der Gruppe:

1. Wissensrecherche

- Recherchieren und aufbereiten von relevanten Informationen zu den Themen, die bei der Konferenz verhandelt werden (siehe Fragestellungen zu den Themenblöcken).
- Nutze dafür den KI-Assistenten FRITZI, der dir bei der Wissensrecherche hilflich ist.

2. Politiker:innen informieren

- Präsentation und Diskussion der recherchierten Informationen und Daten mit deinem/r Politiker:in.
- Aufklärung und Diskussion zu den potenziellen Maßnahmen, über die die Politiker:innen abstimmen werden.

Im Plenum am Verhandlungstisch:

3. Expertise in Verhandlungsrunden

- Aktive Teilnahme an den Verhandlungsrunden und Einbringen der fachlichen Expertise.
- Unterstützung deines/r Politikers/Politikerin bei der Entscheidungsfindung durch fundierte Argumentation.

Wissensrecherche: Fragestellungen zu den Themenblöcken

1. Verhandlungsthema: Effizienz und Kostenreduktion durch KI

- Welche gesellschaftlichen Auswirkungen hat die voll- und teilautomatisierte Content-Erstellung auf die Medienlandschaft und deren demokratiepolitische Funktionen?

2. Verhandlungsthema: Empfehlungssysteme und Wirtschaftlichkeit

- Beschreibe kurz die Unterschiede zwischen einem personalisierten und einem diversitätsfördernden Empfehlungsalgorithmus, sowie einem Empfehlungsalgorithmus bei dem die Nutzer:innen die Kontrolle haben.
- Welche sozialen Probleme können beim Einsatz von Empfehlungsalgorithmen entstehen und welcher Empfehlungsalgorithmus wäre aus gesellschaftlicher Sicht zu bevorzugen?

3. Verhandlungsthema: Fake News und Manipulation

- Welche gesellschaftspolitischen Auswirkungen haben die Verbreitung von Fake News und manipulativen Inhalten durch KI
- Was ist aus soziologischer Sicht problematisch an *Clickbait-Titel*?

4. Verhandlungsthema: Datenschutz und Transparenz

- Welche gesellschaftlichen Auswirkungen haben laxen Datenschutzrichtlinien, die es etwa KI-Systemen erlauben alle möglichen Daten abzuschöpfen und zu verwerten?
- Aus soziologischer Sicht: Welche Rolle spielen Transparenz, Kontrolle und Vertrauen des Publikums bei der Nutzung von KI im Journalismus?

5. Verhandlungsthema: Bias und Diversität

- Welche sozialen Probleme können durch „Bias“ im Kontext journalistischer KI-Nutzung entstehen?
- Welche demokratiepolitischen Auswirkungen hat ein Mangel an Diversität im Journalismus und wie verschärft sich das Problem durch KI?

Rollenprofil: Medienethik-Expert:in

Motto: „Nur eine ethische Reflexion kann zu einem verantwortungsvollen und nachhaltigen Einsatz von Technik für das Gemeinwohl führen.“



1. Identität und Hintergrund

- **Name:** Prof. Dr. ?
- **Arbeitsplatz:** Institut für Medienethik und Kommunikationsforschung an der renommierten Universität Ochsenfurt.
- **Kompetenzbereich:** Du bist Expert:in im Bereich „ethische Grundlagen des Journalismus“ und die Auswirkungen neuer Technologien auf Medien und Gesellschaft. Du berätst Medienunternehmen und bildest Journalist:innen in ethischen Fragen aus.

2. Werthaltungen und Zielsetzungen

- **Wertehaltungen:** Du vertrittst die Überzeugung, dass Medien eine gesellschaftliche Verantwortung tragen und ethische Prinzipien im Journalismus unabdingbar sind. Dir sind Verantwortlichkeit und Transparenz, Fairness und Respekt vor der Privatsphäre besonders wichtig.
- **Zielsetzungen:** Dein Hauptziel ist die Förderung ethischer Standards im Umgang mit KI im Journalismus. Du möchtest sicherstellen, dass KI-Technologien dazu genutzt werden, die Qualität der Berichterstattung zu verbessern, ohne dabei ethische Prinzipien zu kompromittieren – Dafür braucht es Richtlinien, die eine Vielzahl von Perspektiven berücksichtigen und uns sagen was ein akzeptabler und was nicht akzeptabler Einsatz generativer KI ist.

3. Befürwortung und Bedenken hinsichtlich KI im Journalismus

- **Befürwortung:** Du sieht durchaus das Potenzial von KI als Assistenzsystem, die Recherche zu vertiefen und Daten umfassender und schneller zu analysieren, was zu präziseren und faktengestützten Berichten führen kann.
- **Bedenken:** Deine größten Bedenken gelten folgenden Problemen:
 1. **Verantwortung und Transparenz:** Du bist besorgt darüber, dass bei der Nutzung von KI-Systemen die Verantwortlichkeit oft unklar bleibt. Wer trägt die Verantwortung für Fehler, Verzerrungen oder schädliche Inhalte, die durch KI erzeugt werden? Zudem fehlt es oft an Transparenz darüber, wie KI-Algorithmen Entscheidungen treffen und Daten verarbeiten. Erklärbarkeit ist aber eine notwendige Voraussetzung für verantwortungsvolles Verhalten und verantwortliche Entscheidungen.

2. Falschmeldungen und Manipulation: Du bist besorgt, dass KI-Technologien zur Erstellung und Verbreitung von Falschinformationen und manipulierten Inhalten missbraucht werden könnten. Dies stellt nicht nur eine ernsthafte Bedrohung für die Demokratie und die öffentliche Meinungsbildung dar – auch das Vertrauen in die Medien könnte dadurch weiter untergraben und die Glaubwürdigkeit des Journalismus gefährdet werden.

3. Bias in den Daten: Ein Problem, auf das du aufmerksam machen möchtest, ist die Möglichkeit, dass KI-Modelle durch voreingenommene Trainingsdaten verzerrt werden. Dies kann zu einer einseitigen Berichterstattung führen, die bestehende Vorurteile und Ungerechtigkeiten in der Gesellschaft widerspiegelt und verstärkt.

4. Personalisierung und Empfehlungssysteme: Du glaubst, dass diese KI-Anwendungen problematische Auswirkungen auf die Demokratie haben, und zwar in dem Maße, dass sie Menschen daran hindern, mit anderen Ansichten als ihren eigenen in Berührung zu kommen. Das begünstigt die Entstehung von Echokammern und Filterblasen. Machine-Learning-Algorithmen verwenden Daten, die durch Verhaltensverfolgung und Cookie-Technologien gesammelt werden, um zu identifizieren, welcher Inhalt für den Nutzer zu einem bestimmten Zeitpunkt am relevantesten ist. Ihr Ziel ist es, die Nutzer:innen so lange wie möglich online zu halten, um persönliche Daten zu sammeln und sie dann gezielt mit Werbung anzusprechen bzw. zu manipulieren. Für dich bedeutet das ganz klar eine Gefahr für die pluralistische Demokratie, da die Bürger:innen nicht mehr mit relevanten und pluralistischen Informationsquellen konfrontiert werden und damit auch nicht gut informiert sein können.

4. Persönliche Motivation und ethische Überlegungen

- **Motivation:** Du bist motiviert durch das Streben nach einem verantwortungsvollen Journalismus, der dem Wohl der Gesellschaft dient. Du möchtest eine führende Rolle in der Entwicklung von Richtlinien spielen, die den ethischen Einsatz von KI in den Medien gewährleisten. Du bist der Meinung, dass diese neuen Technologien dazu beitragen können, das Gemeinwohl zu stärken und demokratische Prozesse zu fördern, wenn sie dementsprechend ethisch angeleitet werden.
- **Ethische Überlegungen:** Du bist davon überzeugt, dass eine unkontrollierte Algorithmenentwicklung große Risiken, speziell für ein gesundes Informationsökosystem, bergen. Deshalb setzt du dich dafür ein, dass ethische Überlegungen in jeder Phase der Entwicklung und Anwendung von KI-Technolo-

gien berücksichtigt werden. Du plädiertest für klare Richtlinien, die sicherstellen, dass KI nicht nur effizient, sondern auch gerecht und transparent eingesetzt wird. Dich beschäftigen besonders langfristige gesellschaftliche Auswirkungen des Einsatzes von KI im Journalismus auf die Demokratie und die öffentliche Diskussion, einschließlich der Gefahren von Manipulation und Kontrolle der öffentlichen Meinung.

Deine Aufgaben als Expert:in:

In der Gruppe:

1. Wissensrecherche

- Recherchieren und aufbereiten von relevanten Informationen zu den Themen, die bei der Konferenz verhandelt werden (siehe Fragestellungen zu den Themenblöcken).
- Nutze dafür den KI-Assistenten FRITZI, der dir bei der Wissensrecherche behilflich ist.

2. Politiker:in informieren

- Präsentation und Diskussion der recherchierten Informationen und Daten mit deinem/r Politiker:in.
- Aufklärung und Diskussion zu den potenziellen Maßnahmen, über die die Politiker:innen abstimmen werden.

Im Plenum am Verhandlungstisch:

3. Expertise in Verhandlungsrunden

- Aktive Teilnahme an den Verhandlungsrunden und Einbringen der fachlichen Expertise.
- Unterstützung deines/r Politikers/Politikerin bei der Entscheidungsfindung durch fundierte Argumentation.

Wissensrecherche: Fragestellungen zu den Themenblöcken

1. Verhandlungsthema: Effizienz und Kostenreduktion durch KI

- Was spricht aus ethischer Sicht gegen eine voll- oder teilautomatisierte Content-Erstellung im Journalismus?
- Wie können ethische Standards die journalistische Qualität und Integrität bei der automatisierten Content-Erstellung sichern?

2. Verhandlungsthema: Empfehlungssysteme und Wirtschaftlichkeit

- Beschreibe kurz die Unterschiede zwischen einem personalisierten und einem diversitätsfördernden Empfehlungsalgorithmus, sowie einem Empfehlungsalgorithmus bei dem die Nutzer:innen die Kontrolle haben.
- Welche ethischen Problemstellungen stellen sich bei den drei Empfehlungsalgorithmen?

3. Verhandlungsthema: Fake News und Manipulation

- Zu welchen ethischen Problemstellungen kann die Verbreitung von Fake News und manipulativen Inhalten durch KI führen und wie können Nachrichtenorganisationen diesen Problemstellungen begegnen?
- Was ist aus ethischer Perspektive problematisch an *Clickbait-Titeln*⁴⁰

4. Verhandlungsthema: Datenschutz und Transparenz

- Welche ethischen Rechtfertigungen lassen sich anführen, um strenge Datenschutzrichtlinien und datenschutzfreundliche KI-Systeme im Journalismus zu implementieren?
- Warum ist aus ethischer Sicht Transparenz und Kontrolle im Journalismus bei der Nutzung von KI-Werkzeugen wichtig?

5. Verhandlungsthema: Bias und Diversität

- Welche ethischen Überlegungen sind notwendig, um „Bias“ in den KI-Modellen zu vermeiden?
- Was bedeutet Diversität im Kontext der Medienproduktion und warum ist aus ethischer Sicht die Förderung von Diversität eine wichtige Werthaltung?

⁴⁰ Clickbaiting bezeichnet die Praxis, reißerische oder irreführende Schlagzeilen zu verwenden, um Nutzer:innen zum Klicken auf Links zu bewegen; siehe Glossar.

Rollenprofil: Medienanwalt/-anwältin

Motto: „Für einen gerechten und verantwortungsvollen Einsatz von Technologie“



1. Identität und Hintergrund

- **Name:** Dr. ?
- **Arbeitsplatz:** *Media Law Consultancy*, eine renommierte Anwaltskanzlei, die sich auf Medienrecht spezialisiert hat.
- **Kompetenzbereich:** Du hast umfassende Erfahrung in medienrechtlichen Fragen, einschließlich Urheberrecht, Datenschutz, und der Regulierung von digitalen Technologien. Du berätst Medienunternehmen und Journalist:innen in rechtlichen Angelegenheiten, um sicherzustellen, dass diese innerhalb der gesetzlichen Rahmenbedingungen operieren.

2. Werthaltungen und Zielsetzungen

- **Wertehaltungen:** Du legst großen Wert auf Rechtschaffenheit und die Einhaltung gesetzlicher Vorgaben. Du glaubst, dass das Recht als Werkzeug dienen sollte, um Gerechtigkeit und Fairness in der Medienlandschaft zu fördern.
- **Zielsetzungen:** Dein Hauptziel ist es, Medienunternehmen dabei zu unterstützen, rechtliche Herausforderungen zu reflektieren, insbesondere im Hinblick auf den Einsatz von KI im Journalismus. Dabei strebst du danach, deine Klienten vor rechtlichen Risiken zu schützen und es ihnen zu ermöglichen, Technologien verantwortungsvoll zu nutzen.

3. Befürwortung und Bedenken hinsichtlich KI im Journalismus

- **Befürwortung:** Du erkennst das Potenzial von KI, um die Effizienz in der Nachrichtenproduktion zu steigern und datengetriebene Recherche zu ermöglichen. Du unterstützt die Nutzung von KI, solange diese im Einklang mit bestehenden rechtlichen Normen steht.
- **Bedenken:** Deine größten Bedenken gelten der möglichen Verletzung von Datenschutzbestimmungen, von Urheberrechten und dem Problem der Verantwortlichkeit durch den Einsatz von KI:
 1. *Haftungsfragen und rechtliche Risiken bei mangelnder Transparenz und unklarer Verantwortlichkeit:* Du bist besorgt über die potenziellen rechtlichen Risiken, die mit dem Einsatz von KI verbunden sind, insbesondere in Bezug auf Haftungsfragen. Wer trägt die Verantwortung, wenn KI generierte Inhalte Fehler enthalten oder diese Schäden verursachen? Es muss eindeutig geregelt sein, wer die Verantwortung trägt, wenn Probleme aus der Nutzung von KI

entstehen. Zudem fehlt es häufig an Transparenz darüber, wie KI-Algorithmen Entscheidungen treffen und Daten verarbeiten.

2. Urheberrechtliche Herausforderungen: Du befürchtest, dass KI-Systeme urheberrechtlich geschütztes Material ohne entsprechende Genehmigungen verwenden, was zu Urheberrechtsverletzungen führen kann.

3. Datenschutz und Privatsphäre: Bedenken bereitet dir zudem der mangelnde Schutz personenbezogener Daten und die Einhaltung von Datenschutz-bestimmungen bei der Nutzung von KI im Journalismus. Für dich spielen die Rechte auf Privatsphäre, Meinungsbildung und Nichtdiskriminierung eine zentrale Rolle in der journalistischen Praxis. Dementsprechend sollten Nachrichtenmedien darauf verzichten, Technologien auf eine Weise zu nutzen, die Nutzer:innen manipuliert, stereotypisiert oder in anderer Form ihre Meinungsfreiheit einschränkt, anstatt sie zu erweitern. Hier siehst du besonders Empfehlungssysteme kritisch, da diese automatisierten Sortierentscheidungen das Recht der Nutzer:innen auf Privatsphäre sowie die Freiheit, Informationen zu empfangen, beeinflussen. Du forderst klare Richtlinien der Medienorganisationen im Umgang mit der wachsenden Datenmenge, die diese über ihre Nutzer:innen besitzen, da diese je nach politischem und wirtschaftlichem Klima in einem Land hochsensitiv sein können, wenn sie mit Dritten geteilt werden.

4. Persönliche Motivation und ethische Überlegungen

- **Motivation:** Du bist motiviert durch das Bestreben, die Integrität des Rechtssystems zu wahren und sicherzustellen, dass Medienunternehmen sowohl innovativ als auch gesetzeskonform handeln können.
- **Ethische Überlegungen:** Du setzt sich dafür ein, dass rechtliche Überlegungen nicht von technologischen Fortschritten überschattet werden und dass die Rechte von Individuen geschützt bleiben. Das bedeutet, dass alle neuen Technologien rechtlichen Standards entsprechen und die Menschenrechte respektieren. Du forderst klare Regelungen und Transparenz in der Nutzung von KI, um Verantwortlichkeit sicherzustellen und rechtliche Risiken zu minimieren.

Deine Aufgaben als Expert.in:

In der Gruppe:

1. Wissensrecherche

- Recherchieren und aufbereiten von relevanten Informationen zu den Themen, die bei der Konferenz verhandelt werden (siehe Fragestellungen zu den Themenblöcken).
- Nutze dafür den KI-Assistenten FRITZI, der dir bei der Wissensrecherche hilflich ist.

2. Politiker:in informieren

- Präsentation und Diskussion der recherchierten Informationen und Daten mit deinem/r Politiker:in.
- Aufklärung und Diskussion zu den potenziellen Maßnahmen, über die die Politiker:innen abstimmen werden.

Im Plenum am Verhandlungstisch:

3. Expertise in Verhandlungsrunden

- Aktive Teilnahme an den Verhandlungsrunden und Einbringen der fachlichen Expertise.
- Unterstützung deines/r Politikers/Politikerin bei der Entscheidungsfindung durch fundierte Argumentation.

Wissensrecherche: Fragestellungen zu den Themenblöcken

1. Verhandlungsthema: Effizienz und Kostenreduktion durch KI

- Welche rechtlichen Problemstellungen sind zu beachten, wenn KI an der voll- und teilautomatisierte Content-Erstellung beteiligt ist?

2. Verhandlungsthema: Empfehlungssysteme und Wirtschaftlichkeit

- Beschreibe kurz die Unterschiede zwischen einem personalisierten und einem diversitätsfördernden Empfehlungsalgorithmus, sowie einem Empfehlungsalgorithmus bei dem die Nutzer:innen die Kontrolle haben.
- Welcher der drei Empfehlungsalgorithmen ist aus rechtlicher Sicht empfehlenswert?

3. Verhandlungsthema: Fake News und Manipulation

- Was ist aus juristischer Sicht problematisch an der Verbreitung von KI generierten Fake News und manipulativen Inhalten durch Nachrichtenorganisationen?
- Was spricht für das Verhängen von Strafen für die Verbreitung von Fake News?
- Was kann aus rechtlicher Sicht ein Verzicht von Clickbait-Titeln⁴¹ bringen?

4. Verhandlungsthema: Datenschutz und Transparenz

- Was spricht für strengere Datenschutzrichtlinien an die sich Medienhäuser halten müssen – insbesondere, wenn sie KI einsetzen?
- Warum sind rechtlich verbindliche Kontroll- und Transparenzvorschriften für den Einsatz von KI im Journalismus wünschenswert?

5. Verhandlungsthema: Bias und Diversität

- Was ist aus rechtlicher Sicht problematisch am Phänomen „Bias“ im Kontext von KI-Nutzungen im journalistischen Prozess?
- Warum ist aus juristischer Perspektive Diversität im Kontext von KI-Nutzungen im journalistischen Prozess eine zentrale Werthaltung?

⁴¹ **Clickbaiting** bezeichnet die Praxis, reißerische oder irreführende Schlagzeilen zu verwenden, um Nutzer:innen zum Klicken auf Links zu bewegen; siehe Glossar

Rollenprofil: Datenschutzexpert:in

Motto: „Privatsphäre schützen, Technologie verantworten.“



1. Identität und Hintergrund

- **Name:** Dr. ?
- **Arbeitsplatz:** National Data Protection Agency, eine Behörde, die für die Überwachung und Durchsetzung von Datenschutzbestimmungen zuständig ist.
- **Kompetenzbereich:** Du hast tiefgehende Kenntnisse in den Bereichen Datenschutzrecht und Informationssicherheit. Du berätst Organisationen bezüglich der Implementierung datenschutzkonformer Prozesse und Technologien und führst systematische Überprüfungen durch, um die Einhaltung von Datenschutzvorschriften sicherzustellen.

2. Werthaltungen und Zielsetzungen

- **Wertehaltungen:** Du glaubst an das Recht jedes Einzelnen auf Privatsphäre und den Schutz persönlicher Daten. Du siehst Datenschutz als Grundpfeiler der digitalen demokratischen Gesellschaft.
- **Zielsetzungen:** Dein Hauptziel ist es, dass strengere Datenschutzstandards in allen Sektoren, einschließlich des Journalismus, gefördert und in der Praxis auch eingehalten werden. Zudem arbeitest du daran, Bewusstsein für die Risiken und Herausforderungen im Umgang mit persönlichen Daten zu schaffen, insbesondere in Bezug auf KI-Anwendungen.

3. Befürwortung und Bedenken hinsichtlich KI im Journalismus

- **Befürwortung:** Du erkennst die Möglichkeiten, die KI zur Verbesserung der Datensicherheit und zur effizienteren Datenverarbeitung bietet, solange diese im Einklang mit Datenschutzgesetzen stehen.
- **Bedenken:** Deine größten Bedenken beziehen sich auf folgende Punkte:
 1. *Missbrauch von Daten durch KI-Systeme:* Du bist besorgt darüber, dass KI-Systeme personenbezogene Daten für Zwecke verwenden könnten, für die sie nicht bestimmt sind, wie etwa gezielte Werbung, Überwachung oder unethische Profilerstellung. Der Missbrauch könnte auch darin bestehen, dass Daten ohne Zustimmung der Betroffenen weitergegeben oder verkauft werden.
 2. *Probleme bei automatisierten Entscheidungen:* Diese können zu Diskriminierung und Ungerechtigkeit führen, insbesondere wenn sie auf fehlerhaften

oder voreingenommenen Daten basieren. Dies könnte etwa bei der Stellenbesetzung, der Kreditvergabe oder bei der Veröffentlichung von bestimmten Nachrichteninhalten der Fall sein.

3. *Mangelnde Transparenz*: Du äußerst Bedenken, dass KI-Systeme oft als „Black Boxes“ fungieren, bei denen die Entscheidungsprozesse für Außenstehende nicht nachvollziehbar sind. Dies erschwert die Überprüfung und das Verständnis davon, wie bestimmte Ergebnisse oder Entscheidungen zustande gekommen sind, was das Vertrauen in die Technologie untergraben kann.

4. *Umsetzung von Regulierungen*: Kritisch betrachtest du auch die Herausforderungen bei der konkreten Umsetzung von Regulierungen im Bereich der KI. Es gibt oft eine Diskrepanz zwischen theoretischen Datenschutzrichtlinien und deren praktischer Anwendung. Schwierigkeiten bestehen darin, sicherzustellen, dass alle Beteiligten die Vorschriften einhalten und dass Verstöße wirksam kontrolliert und sanktioniert werden können.

5. *Schutz vulnerabler Gruppen*: Für vulnerable Gruppen setzt du dich besonders ein, da diese im digitalen Raum besonderen Risiken ausgesetzt sind. Dazu gehören Kinder, ältere Menschen, sozial benachteiligte Personen und Minderheiten, die möglicherweise weniger in der Lage sind, sich gegen Datenschutzverletzungen und den Missbrauch ihrer Daten zu wehren. Du fordernst, dass Datenschutzrichtlinien speziell darauf ausgerichtet sind, diese Gruppen zu schützen und ihnen die notwendigen Werkzeuge und Informationen zur Verfügung zu stellen, um ihre Datenschutzrechte wahrzunehmen.

4. Persönliche Motivation und ethische Überlegungen

- **Motivation:** Du bist motiviert durch das Streben, eine sichere und vertrauenswürdige digitale Umgebung zu schaffen, in der die Rechte aller Bürger:innen geschützt sind. Du möchtest vor allem auch sicherstellen, dass technologische Fortschritte nicht auf Kosten der Autonomie und der individuellen Freiheiten der Bürger:innen gehen.
- **Ethische Überlegungen:** Du betonst die Notwendigkeit ethischer Überlegungen bei der Entwicklung und Nutzung von KI, insbesondere in Bezug auf den Schutz personenbezogener Daten, vor allem auch von vulnerablen Gruppen und die Gewährleistung der Sicherheit und Integrität von Datenverarbeitungsprozessen.

Deine Aufgaben als Expert.in:

In der Gruppe:

1. Wissensrecherche

- Recherchieren und Aufbereiten von relevanten Informationen zu den Themen, die bei der Konferenz verhandelt werden (siehe Fragestellungen zu den Themenblöcken).
- Nutze dafür den KI-Assistenten FRITZI, der dir bei der Wissensrecherche behilflich ist.

2. Politiker:in informieren

- Präsentation und Diskussion der recherchierten Informationen und Daten mit deinem/r Politiker:in.
- Aufklärung und Diskussion zu den potenziellen Maßnahmen, über die die Politiker:innen abstimmen werden.

Im Plenum am Verhandlungstisch:

3. Expertise in Verhandlungsrunden

- Aktive Teilnahme an den Verhandlungsrunden und Einbringen der fachlichen Expertise.
- Unterstützung deines/r Politikers/Politikerin bei der Entscheidungsfindung durch fundierte Argumentation.

Wissensrecherche: Fragestellungen zum Themenblock

1. Verhandlungsthema: Effizienz und Kostenreduktion durch KI

- Welche Datenschutzrisiken bestehen bei der voll- und teilautomatisierten Content-Erstellung und wie können diese minimiert werden?

2. Verhandlungsthema: Empfehlungssysteme und Wirtschaftlichkeit

- Beschreibe kurz die Unterschiede zwischen einem personalisierten und einem diversitätsfördernden Empfehlungsalgorithmus, sowie einem Empfehlungsalgorithmus bei dem die Nutzer:innen die Kontrolle haben.
- Welche datenschutzrechtlichen Bedenken bestehen beim Einsatz von Empfehlungsalgorithmen und welcher wäre aus dieser Sicht am ehesten zu empfehlen?
- Was ist problematisch daran, Daten die das Medienunternehmen von ihren Nutzer:innen gesammelt hat, weiterzuverkaufen?

3. Verhandlungsthema: Fake News und Manipulation

- Welche Datenschutzrisiken bestehen bei der Bekämpfung von Fake News durch KI und wie können diese minimiert werden?

4. Verhandlungsthema: Datenschutz und Transparenz

- Warum sind, angesichts der vermehrten Nutzung von KI-Systemen in den Nachrichtenorganisationen, strengere Datenschutzrichtlinien geboten?
- Wie können Transparenz und Kontrolle vor dem Hintergrund von KI-Nutzungen im Journalismus zu einem besseren Datenschutz beitragen?

5. Verhandlungsthema: Bias und Diversität

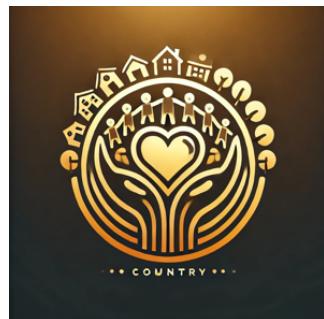
- Welche Probleme entstehen aus datenschutzrechtlicher Sicht beim Einsatz von KI und dem Phänomen „Bias“ in der Nachrichtenproduktion

Rollenprofil: Leservertreter:in

Motto: „Die Stimme der Medienkonsument:innen für objektive Informationen, Transparenz und Vertrauen“

1. Identität und Hintergrund

- **Name:** ?
- **Arbeitsplatz:** Verbraucherschutzorganisation für Medienkonsument:innen
- **Kompetenzbereich:** Du bist Expert:in für Medienkonsument:innenrechte und spezialisiert auf die Interessen und Bedürfnisse von Mediennutzer:innen. Dabei arbeitest du eng mit verschiedenen Interessengruppen zusammen, um sicherzustellen, dass die Stimmen der Leser:innen in der Medienindustrie gehört und berücksichtigt werden.



2. Werthaltungen und Zielsetzungen

- **Wertehaltungen:** Du legst großen Wert auf Transparenz, Verantwortlichkeit und die Wahrung der Rechte der Medienkonsumenten/innen. Du bist davon überzeugt, dass Medien eine grundlegende Rolle in der Demokratie spielen und daher stets die Interessen ihrer Leser:innen vertreten sollten.
- **Zielsetzungen:** Dein Hauptziel ist es, die Rechte und Interessen der Leser:innen in allen Medienformen zu schützen. Du strebst danach, den Einfluss der Leser:innen auf die Medieninhalte zu stärken und sicherzustellen, dass ihre Bedenken und Feedbacks ernst genommen werden.

3. Befürwortung und Bedenken hinsichtlich KI im Journalismus

- **Befürwortung:** Du erkennst das Potenzial von KI, personalisierte Inhalte zu liefern um das Nutzererlebnis zu verbessern. Du unterstützt den Einsatz von KI, um die Zugänglichkeit (z.B. Barrierefreiheit) und Relevanz der Inhalte für verschiedene Lesergruppen zu erhöhen.
- **Bedenken:** Deine größten Bedenken beziehen sich auf folgende Punkte:
 1. *Empfehlungssysteme und Personalisierung:* Obwohl sie einerseits ein echter Game-Changer für die Barrierefreiheit sein können, haben Inhalte, die nur noch auf individuelle Präferenzen zugeschnitten sind, beim Publikum möglicherweise den Effekt, dass diese nur ihre Weltanschauungen bestärken und sich so negativ auf den demokratischen Dialog auswirken können. Zudem gehen KI-gesteuerte Empfehlungssysteme oft mit einer großflächigen Überwachung des Leseverhaltens der Nutzer:innen einher und Nutzer:innen wissen auch nicht, von welcher Information sie automatisch ausgeschlossen werden.

2. Minderung journalistischer Qualität: Du befürchtest, dass der übermäßige und unkontrollierte Einsatz von KI im Journalismus die Qualität der Berichterstattung mindern könnte. Automatisierte Berichterstattung könnte zu oberflächlichen und standardisierten Inhalten führen, die die Tiefe und Relevanz traditioneller, von Menschen erstellter journalistischer Arbeiten nicht erreichen.

3. Datenschutz: Du hast erhebliche Bedenken hinsichtlich des Schutzes der Privatsphäre der Leser:innen. KI-Systeme sammeln und verarbeiten große Mengen an personenbezogenen Daten, was das Risiko von Datenschutzverletzungen erhöht und die Privatsphäre der Nutzer:innen gefährden kann.

4. Mangelnde Transparenz: Du kritisierst die mangelnde Transparenz bei der Nutzung von KI im Journalismus. Leser:innen haben oft keine klaren Informationen darüber, wie KI-Algorithmen arbeiten, wie Entscheidungen getroffen werden und welche Daten verwendet werden. Dies erschwert es dem Publikum, den Prozessen und den Ergebnissen der KI zu vertrauen.

5. Mangelnde Akzeptanz von KI-Anwendungen beim Publikum: Du bist der Meinung, dass das Publikum dem Einsatz von KI-Werkzeugen im Medienbereich skeptisch gegenübersteht. Dies gilt besonders für die automatisierte KI-Berichterstattung. Es gibt große Vorbehalte, dass KI-generierte Inhalte ohne menschliche Aufsicht weniger zuverlässig und vertrauenswürdig sind als von Menschen erstellte Inhalte. Wobei nach einer Studie zum Thema die Leser:innen das Problem durchaus differenziert betrachten:

„Also bei mir hört das Vertrauen in maschinengeschriebene Artikel auf, sobald es um eine Einordnung geht oder irgendetwas in ein Verhältnis zu etwas anderem gestellt wird, dann wüsste ich gerne ob das eine KI gemacht hat oder ein Mensch und mit was für einem Hintergrund, also was ist die Ausrichtung, die irgendwie dahintersteckt. Aber bei einem Sportbericht, z.B. mein Verein hat wieder mal so hoch verloren und wie das Spiel verlaufen ist – da würde ich einen automatisierten Text schon vertrauenswürdig finden.“⁴²

4. Persönliche Motivation und ethische Überlegungen

- **Motivation:** Du bist motiviert durch das Bestreben, eine faire, transparente und gerechte Medienlandschaft zu fördern, in der die Stimmen der Konsument:innen zählen und ihre Rechte geschützt sind.

⁴² Interviewpassage aus Körner, T. (2023): Generalisiertes Vertrauen in automatisierten Journalismus. Springer, 239

- **Ethische Überlegungen:** Du setzt dich für ethische Praktiken in der Medienproduktion ein. Das bedeutet zuallererst das Gebot der Transparenz zu befolgen: Konkret verlangst du eine Kennzeichnung von automatisiert oder hybrid erzeugten Nachrichtentexten, Regeln hinsichtlich verantwortlicher Personen und Maßnahmen zur Herstellung einer *algorithmic accountability*. Leser:innen sollten verstehen, wie Algorithmen in der Nachrichtenproduktion oder bei der Ideen-findung verwendet wurden. Dafür braucht es eine Kennzeichnungspflicht. Als Vertreter/in der Leserschaft hast du dazu einige Stimmen gesammelt, wobei die folgende das Problem auf den Punkt bringt:

„Ich würde sagen, dass die fehlende Kennzeichnung das Vertrauen der Leser:innen in den Journalismus negativ beeinflusst. Ohne Kennzeichnung ist das schon ein Problem, weil das die Frage aufwirft, wo der Text eigentlich herkommt. Also: Hat den ein Computer ausgespuckt oder hat sich ein Mensch Gedanken gemacht und hat der Text genau den journalistischen Prozess durchlaufen oder nicht.“ (Ebd. S. 232)

Auch forderst du, dass die neuen KI-Technologien den Nutzer:innen dienen und nicht nur den Geschäftsinteressen der Medienunternehmen. Ein „freier Zugang zur KI für alle“ würde zur Demokratisierung von Wissen beitragen, da egal ob in städtischen oder ländlichen Gebieten jede/r mit hochwertigen Informationen und Bildungsressourcen durch KI versorgt werden könnte.

Deine Aufgaben als Expert:in:**In der Gruppe:****1. Wissensrecherche**

- Recherchieren und Aufbereiten von relevanten Informationen zu den Themen, die bei der Konferenz verhandelt werden (siehe Fragestellungen zu den Themenblöcken).
- Nutze dafür den KI-Assistenten FRITZI, der dir bei der Wissensrecherche behilflich ist.

2. Politiker:innen informieren

- Präsentation und Diskussion der recherchierten Informationen und Daten mit deinem Politiker:in.
- Aufklärung und Diskussion zu den potenziellen Maßnahmen, über die die Politiker:innen abstimmen werden.

Im Plenum am Verhandlungstisch:**3. Expertise in Verhandlungsrunden**

- Aktive Teilnahme an den Verhandlungsrunden und Einbringen der fachlichen Expertise.
- Unterstützung deines/r Politikers/Politikerin bei der Entscheidungsfindung durch fundierte Argumentation.

Wissensrecherche: Fragestellungen zu den Themenblöcken

1. Verhandlungsthema: Effizienz und Kostenreduktion durch KI

- Welche negativen Auswirkungen kann der Einsatz von KI in der Medienbranche für die Leser:innen haben, wenn sie nur zum Zweck der Steigerung der Effizienz und der Wirtschaftlichkeit gebraucht wird?
- Wie kann eine voll- oder teilautomatisierte Content-Erstellung das Vertrauen der Leser:innen in die Medien beeinflussen?

2. Verhandlungsthema: Empfehlungssysteme und Wirtschaftlichkeit

- Beschreibe kurz die Unterschiede zwischen einem personalisierten und einem diversitätsfördernden Empfehlungsalgorithmus sowie einem Empfehlungsalgorithmus bei dem die Nutzer:innen die Kontrolle haben.
- Welche Vor- und Nachteile haben KI-Tools, die zur Nachrichtenpersonalisierung und -empfehlung eingesetzt werden, für die Leser:innen und welches Empfehlungssystem wäre für die Leser:innen am besten?

3. Verhandlungsthema: Fake News und Manipulation

- Was ist aus Sicht der Konsument:innen von Nachrichten problematisch an der vermehrten Nutzung von KI zur Erstellung manipulativer Inhalte und Fake News?
- Wie kann verhindert werden, dass Leser:innen durch manipulative Inhalte beeinflusst werden, die durch KI generiert wurden?

4. Verhandlungsthema: Datenschutz und Transparenz

- Was bringt eine Verpflichtung zu strengen Datenschutzrichtlinien der Mediengesellschaften für die Konsument:innen von Nachrichten?
- Warum sind Transparenz und Kontrolle von KI im Journalismus für die Konsument:innen von Nachrichten wichtig?

5. Verhandlungsthema: Bias und Diversität

- Welche Probleme entstehen durch Bias in den KI-Modellen im journalistischen Prozess für die Konsument:innen von Medienprodukten?
- Warum ist es aus der Sicht der Konsument:innen wünschenswert, dass es ein diverses Medien- und Nachrichtenangebot gibt? Wie kann hier KI unterstützen bzw. hinderlich sein?

Rollenprofil: KI-Entwickler:in

Motto: „Technologie als Schlüssel für eine bessere Zukunft“

1. Identität und Hintergrund

- **Name:** Dipl.-Ing.?
- **Arbeitsplatz:** TechLead AI Solutions, ein führendes Technologieunternehmen, das auf die Entwicklung von KI-Anwendungen für den Medienbereich spezialisiert ist.
- **Kompetenzbereich:** Deine Expertise liegt im maschinellen Lernen, Natural Language Processing (NLP)⁴³ und der Entwicklung fortschrittlicher KI-Modelle. Du bist verantwortlich für die Entwicklung und Implementierung von KI-Systemen, die darauf abzielen, die Effizienz in der Nachrichtenproduktion und -verteilung zu erhöhen.



2. Werthaltungen und Zielsetzungen

- **Wertehaltungen:** Du glaubst fest daran, dass technologische Innovationen die Lösung für viele soziale und wirtschaftliche Probleme sind. Du siehst Ethik und Regulierung oft als Hindernisse, die die Entfaltung des vollen Potenzials von KI-Technologien einschränken könnten. Du bist davon überzeugt, dass Technologie der Treiber für Innovation und Fortschritt ist: Die nächste Gesellschaft wird von Algorithmen gesteuert werden und Algorithmen sind Meinungen eingebettet in Code. Daher denkst du auch, dass KI das Potenzial hat, den Journalismus durch Automatisierung und Personalisierung zu verbessern.
- **Zielsetzungen:** Dein Ziel ist es, die Entwicklung von fortschrittlichen KI-Systemen voranzutreiben, die Journalist:innen unterstützen und die Qualität der Berichterstattung erhöhen. Unermüdlich wirbst du für die Förderung der Akzeptanz und der Integration von KI-Technologien in den Journalismus. Du strebst nach Zugängen zu umfangreichen und freien Trainingsdaten, um die Qualität und Leistungsfähigkeit der KI-Systeme kontinuierlich zu verbessern.

⁴³ NLP umfasst die Fähigkeit von Maschinen, menschliche Sprache zu verstehen, zu interpretieren und zu generieren. (siehe Glossar)

3. Befürwortung und Bedenken hinsichtlich KI im Journalismus

- **Befürwortung:** Du betrachtest KI als Schlüsseltechnologie, die in der Lage ist, tiefgreifende positive Veränderungen im Journalismus zu bewirken:

1. *Effizienzsteigerung und Ressourcenschonung:* KI kann repetitive und zeitintensive Aufgaben automatisieren, wie das Sammeln und Analysieren von Daten, die Transkription von Interviews und die Zusammenstellung von Informationen. Die Steigerung der Effizienz ist besonders wichtig in Zeiten knapper Budgets und wirtschaftlicher Unsicherheiten. Den Prognosen zufolge könnten z.B. mit Hilfe der Automation von Finanzberichten Medienunternehmen nun nicht mehr nur 300 Unternehmen abdecken, sondern über 4400. In der Sportberichterstattung wäre es möglich Fußballberichte in unterschiedlichen Sprachen bereits 13 Sekunden nach Ende des Matches zu erstellen und wenn die passende Technologie erst einmal etabliert ist, können Inhalte massenhaft produziert werden, wobei die Kosten fast null sind.

2. *Genauigkeit und Objektivität:* KI-Systeme können nicht nur große Datenmengen schneller und genauer verarbeiten als Menschen, sie machen auch keine Rechtschreib- und Rechenfehler, was zu präziseren und weniger fehleranfälligen Berichten führen kann. Durch den Einsatz von Algorithmen zur Faktenprüfung können auch Falschinformationen und Ungenauigkeiten schneller erkannt und korrigiert werden. So führt automatisierter Journalismus deiner Meinung nach auch zur Stärkung des Vertrauens, da Inhalte genauer, neutrale und faktenbasierender wiedergegeben werden.

3. *Personalisierung und Nutzerengagement:* KI kann Inhalte personalisieren, indem sie die Vorlieben und Interessen der Leser:innen analysiert. Dies führt zu einem höherem Nutzerengagement und verbessert die Leserbindung da die bereitgestellten Inhalte relevanter, zugänglicher und interessanter für das individuelle Publikum sind. So kann KI sogar dazu beitragen, dass der Journalismus seiner Pflicht, die Öffentlichkeit zu informieren, effektiver nachkommen kann.

4. *Datenanalyse und Trendidentifikation:* KI kann Trends und Muster in großen Datenmengen erkennen, die für Journalist:innen schwer zugänglich sind. Diese Erkenntnisse können neue Themen und Storys aufdecken, die sonst unbemerkt geblieben wären.

5. *24/7 Nachrichtenproduktion:* KI-Systeme können rund um die Uhr arbeiten und Nachrichten in Echtzeit aktualisieren. Dies gewährleistet, dass Leser:innen immer die aktuellsten Informationen erhalten, unabhängig von den Arbeitszeiten der menschlichen Journalist:innen.

- **Bedenken:** Deine grundsätzlichen Einwände beziehen sich auf Regulierungen und ethische Bedenken, die deiner Meinung nach den Fortschritt behindern könnten. Du befürchtest, dass übermäßige Vorschriften die Entwicklung und Implementierung von KI-Systemen verlangsamen und deren Potenzial mindern könnten. Zudem erkennst du eine massive Veränderung des Arbeitsmarktes durch den Einsatz von KI, insofern, als viele Arbeitsplätze automatisiert und damit obsolet werden.

4. Persönliche Motivation und ethische Überlegungen

- **Motivation:** Du strebst danach, die Grenzen der technologischen Möglichkeiten ständig zu erweitern und via KI den Journalismus und die Gesellschaft zum Besseren zu verändern. „Besser“ bedeutet für dich größere Effizienz, bessere Zugänglichkeit zu Informationen, mehr Innovation, mehr Objektivität.
- **Ethische Überlegungen:** Während du die Notwendigkeit ethischer Überlegungen anerkennst, sieht du diese jedoch häufig als notwendiges Übel, das intelligent und minimalistisch gehandhabt werden sollte, um Innovation nicht zu bremsen. Du plädiert für einen pragmatischen Ansatz, der den Zugang zu offenen Daten maximiert und ethische Standards berücksichtigt, *ohne die technologische Entwicklung zu behindern*. Daneben unterstützt du auch Bestrebungen und Initiativen, die einen kostenlosen Zugang zu KI-Tools für sozial benachteiligte Gruppen bereitstellen, um Chancengleichheit zu fördern und sicherzustellen, dass alle gesellschaftlichen Schichten von den Vorteilen der KI profitieren können.

Deine Aufgaben als Expert.in:

In der Gruppe:

1. Wissensrecherche

- Recherchieren und Aufbereiten von relevanten Informationen zu den Themen, die bei der Konferenz verhandelt werden (siehe Fragestellungen zu den Themenblöcken).
- Nutze dafür den KI-Assistenten FRITZI, der dir bei der Wissensrecherche behilflich ist.

2. Politiker:innen informieren

- Präsentation und Diskussion der recherchierten Informationen und Daten mit deinem/r Politiker:in.
- Aufklärung und Diskussion zu den potenziellen Maßnahmen, über die die Politiker:innen abstimmen werden.

Im Plenum am Verhandlungstisch:

3. Expertise in Verhandlungsrunden

- Aktive Teilnahme an den Verhandlungsrunden und Einbringen der fachlichen Expertise.
- Unterstützung deines/r Politikers/Politikerin bei der Entscheidungsfindung durch fundierte Argumentation.

Wissensrecherche: Fragestellungen zu den Themenblöcken

1. Verhandlungsthema: Effizienz und Kostenreduktion durch KI

- Welche technologischen Möglichkeiten bietet die voll- und teilautomatisierte Content-Erstellung zur Steigerung der Effizienz und Wirtschaftlichkeit in Nachrichtenorganisationen?

2. Verhandlungsthema: Empfehlungssysteme und Wirtschaftlichkeit

- Beschreibe kurz die Unterschiede zwischen einem personalisierten und einem diversitätsfördernden Empfehlungsalgorithmus, sowie einem Empfehlungsalgorithmus bei dem die Nutzer/inne die Kontrolle haben.
- Wie können Empfehlungssysteme zur Optimierung von Werbeeinnahmen und zur Analyse von Leserinteressen eingesetzt werden und welches Empfehlungssystem wäre hier am effektivsten?

3. Verhandlungsthema: Fake News und Manipulation

- Welche technologischen Lösungen gibt es, um Fake News bzw. Manipulationen in Nachrichteninhalten zu erkennen und zu verhindern?
- Wie kann KI genutzt werden, um die Effizienz und Genaugigkeit der Faktenprüfung zu erhöhen?

4. Verhandlungsthema: Datenschutz und Transparenz

- Inwiefern sind aus technologischer Sicht strengere Datenschutzrichtlinien eher hinderlich für den Aufbau guter KI-Systeme?
- Was sind Nachteile von datenschutzfreundlichen KI-Systemen?
- Welche Vor- und Nachteile haben strenge Kontrollen und Transparenzvorgaben im Umgang mit KI in den Nachrichtenorganisationen?

5. Verhandlungsthema: Bias und Diversität

- Welche technologischen Lösungen gibt es für Nachrichtenorganisationen, um Bias zu erkennen bzw. zu vermeiden?
- Wie kann man mit rein technologischen Mitteln für Diversität in der Nachrichtenproduktion und -distribution sorgen?

Rollenprofil: Verleger:in

Motto: „Innovationen sind der Schlüssel zu Erfolg und Profit.“



1. Identität und Hintergrund

- **Name:** ?
- **Arbeitsplatz:** Global News Network (GNN), ein großes internationales Medienunternehmen, das eine breite Palette von Nachrichten und Inhalten über verschiedene Plattformen bietet.
- **Kompetenzbereich:** Du verfügst über eine starke Geschäftsorientierung mit umfassender Erfahrung im Medienmanagement. Du bist verantwortlich für die strategische Ausrichtung des Unternehmens und die Optimierung der Betriebsabläufe zur Gewinnmaximierung.

2. Werthaltungen und Zielsetzungen

- **Wertehaltungen:** Du glaubst an den Markt als primären Regulator für Qualität und Innovation und bist davon überzeugt, dass finanzieller Erfolg die beste Bestätigung für Unternehmensentscheidungen ist. Die Gebote der Effizienz und der Wirtschaftlichkeit sind für dich als Unternehmer:in Schlüssel für ein gutes Leben.
- **Zielsetzungen:** Dein Ziel ist die Steigerung der Profitabilität und der Marktanteile von GNN durch den Einsatz fortschrittlicher Technologien, insbesondere KI, zur Optimierung der Content-Erstellung und -Verbreitung.

3. Befürwortung und Bedenken hinsichtlich KI im Journalismus

- **Befürwortung:** Du siehst KI als Schlüsseltechnologie zur *Kostensenkung und Effizienzsteigerung*: Wenn man z.B. an einen normalen Wetterbericht denkt, dann geht das im wahrsten Sinne des Wortes für weniger als 10 Sekunden auf Sendung: „Es wird 26 Grad haben und es ist sonnig“, also ein sehr kurzer Satz. Aber es kostet jemanden viel Zeit. Man muss in das Bureau of Meteorology gehen, muss es schreiben, in das System einfügen, es dann aufzeichnen und dann in unser Playout-System hochladen. Wenn man diesen Prozess hingegen automatisieren könnte und über eine Menge Radiosender verfügt, könnte man jemandem ein paar Stunden Zeit ersparen. Dann könnte diese/r Mitarbeiter:in Zeit damit verbringen, das zu tun, was die Technik nicht tun kann, nämlich mit jemandem in der Community zu sprechen und eine originelle Geschichte entwickeln.

Du befürwortest den Einsatz von KI auch für *personalisierte Empfehlungen*, um die Nutzerbindung zu erhöhen, was wiederum die Werbeeinnahmen steigert. Gerade hier ist KI für dich alternativlos, da sowohl Bürger als auch Organisationen das Problem einer Überlastung durch Information haben, wodurch die Notwendigkeit besteht, diese zu organisieren und zu priorisieren. Empfehlungs-systeme treffen hier wichtige Entscheidungen bezüglich dessen, was zu lesen, hören oder schauen ist. KI könnte hier besonders gewinnbringend eingesetzt werden um mehr über die Nutzenden zu erfahren – z.B. welche emotionale Resonanz erzeugt eine Geschichte, oder zu welcher Tageszeit werden welche Inhalte bevorzugt. Hieraus könnten ganz *neue Geschäftsmodelle* entstehen, da man diese Daten nicht nur dazu verwenden kann, gezielter Werbung zu platzieren, sondern auch um sie weiterzuverkaufen.

- **Bedenken:** Deine Hauptbedenken gelten den möglichen regulatorischen Einschränkungen für den Einsatz von KI, die das Innovationspotenzial bremsen könnten. Du bist weniger besorgt um ethische Aspekte jedoch mehr um mögliche Hindernisse, welche 1. durch die Regulierungswut der Gesetzgebung auftauchen und 2. welche die negative öffentliche Wahrnehmung bezüglich KI im Journalismus betreffen. Dazu zählen *Vertrauensverluste* in den Journalismus, wenn die Öffentlichkeit KI als unzuverlässig oder manipulierbar betrachtet, oder *Imageprobleme*, wenn Kontroversen oder Skandale im Zusammenhang mit KI-Anwendungen das Markenimage schädigen und zu einem Rückgang der Nutzer:innenzahlen und Werbeeinnahmen führen. *Negative Konsument:innenreaktionen* könnten zudem politischen Druck erzeugen und zu strengerer Einschränkungen des KI-Einsatzes im Journalismus führen. Auch bist du zurückhaltend bei dem Thema Transparenz, da du nicht möchtest, dass interne Geschäftspraktiken und Entscheidungen offengelegt werden – das könnte zu einem Wettbewerbsnachteil gegenüber anderen Medienunternehmen führen. Das Offenlegen strategischer Entscheidungen⁴⁴ könnte Konkurrentinnen wertvolle Einblicke in die Geschäftsstrategien von GNN geben und somit die Marktposition von GNN schwächen.

⁴⁴ Diese könnte die Entwicklung neuer Produkte und Dienstleistungen betreffen, die auf KI-Technologien basieren. Auch die Offenlegung interner Geschäftspraktiken und Entscheidungen könnte sich negativ auf das Ansehen des Unternehmens auswirken, insbesondere dort, wo es sich um kontroverse oder riskante Entscheidungen handelt: z.B. Vertragsverhandlungen mit KI-Anbietern oder Partner:innen; die Höhe des Budgets und der Ressourcen, die für den Einsatz von KI im Journalismus bereitgestellt werden usw.

4. Persönliche Motivation und ethische Überlegungen

- **Motivation:** Du bist bestrebt, GNN als Marktführer im digitalen Medienbereich zu etablieren und zu halten. Deine Motivation ist stark von der Wettbewerbsfähigkeit und dem Unternehmenswachstum getrieben. Hier siehst du KI-Technologien als Gamechanger um dein Publikum zu vergrößern, deine Abonnent:innenbasis zu erweitern, die Verweildauer auf der Seite zu erhöhen und damit noch attraktiver für den lukrativen Anzeigen- und Werbemarkt zu sein.
- **Ethische Überlegungen:** Während du die Bedeutung von Ethik im Journalismus anerkennst, betrachtest du diese oft durch eine pragmatische Linse, die von Geschäftsergebnissen und Marktbedingungen geprägt ist. Du bist offen für die Entwicklung ethischer Rahmenwerke, solange diese nicht die Geschäftsziele beeinträchtigen bzw. sich negativ auf die Kosten auswirken.

Deine Aufgaben als Expert:in:

In der Gruppe:

1. Wissensrecherche

- Recherchieren und Aufbereiten von relevanten Informationen zu den Themen, die bei der Konferenz verhandelt werden (siehe Fragestellungen zu den Themenblöcken).
- Nutze dafür den KI-Assistenten FRITZI, der dir bei der Wissensrecherche hilflich ist.

2. Politiker:innen informieren

- Präsentation und Diskussion der recherchierten Informationen und Daten mit deinem/r Politiker:in.
- Aufklärung und Diskussion zu den potenziellen Maßnahmen, über die die Politiker:innen abstimmen werden.

Im Plenum am Verhandlungstisch:

3. Expertise in Verhandlungsrunden

- Aktive Teilnahme an den Verhandlungsrunden und Einbringen der fachlichen Expertise.
- Unterstützung deines/r Politikers/Politikerin bei der Entscheidungsfindung durch fundierte Argumentation.

Wissensrecherche: Fragestellungen zu den Themenblöcken

1. Verhandlungsthema: Effizienz und Kostenreduktion durch KI

- Welche wirtschaftlichen Vorteile bietet die voll- und teilautomatisierte Content-Erstellung für Nachrichtenorganisationen?

2. Verhandlungsthema: Empfehlungssysteme und Wirtschaftlichkeit

- Beschreibe kurz die Unterschiede zwischen einem personalisierten und einem diversitätsfördernden Empfehlungsalgorithmus, sowie einem Empfehlungsalgorithmus bei dem die Nutzer:innen die Kontrolle haben.
- Welcher Empfehlungsalgorithmus ist aus wirtschaftlicher Sicht zu bevorzugen?

3. Verhandlungsthema: Fake News und Manipulation

- Welche wirtschaftlichen Vor- und Nachteile bietet der Einsatz von KI zur Bekämpfung von Fake News?
- Was sind aus wirtschaftlicher Perspektive die Vor- und Nachteile von *Clickbait-Titeln*⁴⁵?

4. Verhandlungsthema: Datenschutz und Transparenz

- Was ist aus wirtschaftlicher Sicht problematisch bei der Einführung strenger Datenschutzrichtlinien und dem Einsatz von datenschutzfreundlichen KI-Systemen in Nachrichtenorganisationen?
- Was ist aus wirtschaftlicher Sicht für Medienunternehmen problematisch, wenn wie auf zu strenge Transparenzvorgaben und Kontrollmechanismen im Umgang mit KI setzen?

5. Verhandlungsthema: Bias und Diversität

- Warum ist Bias ein Problem für den wirtschaftlichen Erfolg von Nachrichtenorganisationen?
- Welche Auswirkungen haben Strategien zur Förderung von Diversität auf die Effizienz und Wirtschaftlichkeit eines Medienunternehmens?

⁴⁵ Clickbaiting bezeichnet die Praxis, reißerische oder irreführende Schlagzeilen zu verwenden, um Nutzer:innen zum Klicken auf Links zu bewegen; siehe hiezu das Glossar.

Rollenprofil: Politiker:in – Kultur und Bildung

Motto: „Medienkompetenz für eine informierte Demokratie.“

1. Identität und Hintergrund

- **Name:** Dr. ?
- **Fraktion/Arbeitsplatz:** Demokratische Allianz für kulturelle Vielfalt/Bundesministerium für Kultur und Bildung
- **Kompetenzbereich:** Du hast langjährige Erfahrung in der Entwicklung und Implementierung von Kultur- und Bildungsstrategien. Deine besondere Expertise liegt in der Medienbildung und der Förderung von Medienkompetenz, um Bürgerinnen und Bürger zu befähigen, kritisch und informiert an der digitalen Gesellschaft teilzuhaben.



2. Werthaltungen und Zielsetzungen

- **Wertehaltungen:** Du glaubst an die essenzielle Rolle der Medien in einer funktionierenden Demokratie und die Notwendigkeit, Bürgerinnen und Bürger in ihrer Fähigkeit zu stärken, Medieninhalte kritisch zu analysieren und zu hinterfragen. Du bist überzeugt davon, dass eine gut informierte Öffentlichkeit der Schlüssel zu einer resilienteren und pluralistischen Gesellschaft ist.
- **Zielsetzungen:** Du machst dich für die Funktion von Nachrichtenorganisationen als Torwächter stark. Diese sollen den Menschen genaue, zugängliche, vielfältige und unabhängig produzierte Informationen über öffentliche Angelegenheiten bieten, die sie für Entscheidungen über ihr Leben nutzen können.

Zudem verfolgst du das Ziel, umfassende Programme zur Medienbildung zu etablieren. Du möchtest sicherstellen, dass alle Bürger:innen Zugang zu den Fähigkeiten haben, die notwendig sind, um in einer von Medien dominierten Welt verantwortungsbewusst zu agieren. Insbesondere strebst du danach, die kritische Auseinandersetzung mit KI-gestützten Medienangeboten zu fördern und ethische Standards für den Einsatz von KI im Journalismus zu setzen.

3. Befürwortung und Bedenken hinsichtlich KI im Journalismus

- **Befürwortung:** Du siehst großes Potenzial in der Nutzung von KI zur Diversifizierung und Personalisierung von Medieninhalten. *Diversifizierte Medien-*

inhalte bieten Zugang zu einer breiteren Palette von Perspektiven und Informationen. Unterschiedliche Meinungen und Informationen fördern wiederum das kritische Denken, da das Publikum dazu angeregt wird, Informationen zu hinterfragen und verschiedene Ansichten zu vergleichen. *Personalisierte Medieninhalte*, die auf die spezifischen Interessen und den Kontext der Nutzer:innen zugeschnitten sind, können relevanter und ansprechender sein. Dies führt zu einem höheren Engagement und einer besseren Aufnahme der vermittelten Informationen. Zudem können personalisierte Inhalte an die Bedürfnisse von Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten angepasst werden, z.B. durch barrierefreie Formate. Dies gewährleistet, dass Bildung für alle zugänglich ist.

Du unterstützt innovative Ansätze, die KI nutzen, um Bildungsinhalte zugänglicher und ansprechender zu gestalten.

- **Bedenken:** Deine Bedenken betreffen die Risiken der Manipulation und Desinformation durch KI-gesteuerte Medien. Du warnst vor dem übermäßigen Vertrauen in technologische Lösungen ohne entsprechende kritische Medienbildung und forderst Maßnahmen zur Sicherstellung der Transparenz und Nachvollziehbarkeit von KI-Prozessen in den Medien.

4. Persönliche Motivation und ethische Überlegungen

- **Motivation:** Du bist tief motiviert, eine Kultur der Medienkritik und -bewusstheit zu fördern, um sicherzustellen, dass Medien als Werkzeuge zur Bildung und nicht zur Manipulation dienen.
- **Ethische Überlegungen:** Du setzt dich vehement für den Schutz der persönlichen Daten und der Privatsphäre im digitalen Raum ein und forderst, dass die Entwicklung und Anwendung von KI im Journalismus transparent, gerecht und ethisch verantwortungsvoll erfolgen muss.

Deine Aufgabenbereiche

Vor den Verhandlungsrunden:

1. Überblick verschaffen:

- Informiere dich über den Ablauf der Konferenz und die verschiedenen Verhandlungsrunden.
- Überblicke die Themenbereiche, die in jeder Verhandlungsrunde behandelt werden.
- In jeder Verhandlungsrunde darf **eine/r** deiner Expert:innen seine/ihrer Expertise zum Thema einbringen. Mach dir deshalb mit deinen Expert:innen aus, in welcher Verhandlungsrunde sie jeweils zu Wort kommen sollen.

2. Auseinandersetzung mit den Maßnahmen:

- Setze dich intensiv mit den Maßnahmen auseinander, die in den Verhandlungsrunden zur Abstimmung stehen.
- Bewerte die potenziellen Auswirkungen dieser Maßnahmen auf deine Region und deren Interessen.

3. Wissen einholen und Beratung durch Expert:innen:

- Triff dich mit deinen Expert:innen in der Gruppe und lass dich von ihnen umfassend beraten, um dir das nötige Wissen für fundierte Entscheidungen anzueignen.

4. Austausch mit den anderen Politiker:innen:

- Tausche dich mit Politiker:innen aus den anderen Regionen aus, um deren Standpunkte und Interessen zu verstehen.
- Identifiziere potenzielle Allianzen, um gemeinsame Interessen zu stärken und strategische Partnerschaften zu bilden.

Während der Verhandlung:

1. Standpunkte anhören:

- Höre aufmerksam die Standpunkte aller Teilnehmer:innen am Verhandlungstisch an.
- Notiere wichtige Argumente und Bedenken, die für deine Entscheidungsfindung relevant sein könnten.

2. Maßnahmenpräsentation und Abstimmung:

- Verfolge die Präsentation der Maßnahmen durch den/die Präsidenten/Präsidentin der Medienvereinigung.

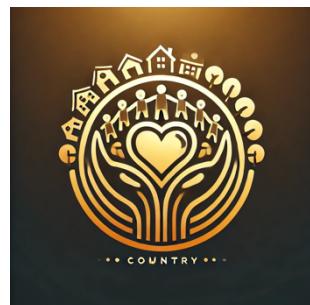
- Stimme über die Maßnahmen ab, wobei du die Interessen deiner Region im Auge behältst.
- Nutze dein Wissen und die Beratung durch deine Expert:innen, um fundierte Entscheidungen zu treffen.

Rollenprofil: Politiker:in – Soziales

Motto: „Für eine sozial gerechte Zukunft in der digitalen Welt.“

1. Identität und Hintergrund

- **Name:** ?
- **Fraktion/Arbeitsplatz:** Partei für soziale Gerechtigkeit/Bundesministerium für Arbeit und Soziales
- **Kompetenzbereich:** Du hast eine starke Basis in der Sozialpolitik und Erfahrung in der Entwicklung und Durchsetzung von Programmen, die auf soziale Gerechtigkeit, Arbeitsmarktintegration und den Schutz sozialer Minderheiten abzielen. Deine Arbeit umfasst auch die Anpassung von Sozialpolitiken an die Herausforderungen der digitalen Wirtschaft.



2. Werthaltungen und Zielsetzungen

- **Wertehaltungen:** Du bist davon überzeugt, dass die Politik eine Schlüsselrolle bei der Förderung sozialer Gerechtigkeit und beim Schutz der vulnerabelsten Mitglieder der Gesellschaft spielen muss. Du glaubst an den Grundsatz, dass alle gesellschaftlichen Schichten von den technologischen Fortschritten profitieren sollten.
- **Zielsetzungen:** Dein Hauptziel ist es, sicherzustellen, dass die technologischen Entwicklungen, insbesondere im Bereich der KI, inklusiv sind und nicht zur Vertiefung bestehender sozialer Ungleichheiten beitragen. Du arbeitest daran, politische Themenschwerpunkte zu entwickeln, welche die Lage vulnerabler Gruppen verbessern und die Chancengleichheit im Zugang zu Technologie und Bildung fördern.

3. Befürwortung und Bedenken hinsichtlich KI im Journalismus

- **Befürwortung:** Du siehst das Potenzial von KI, den Zugang zu Informationen zu demokratisieren und maßgeschneiderte Bildungs- und Informationsdienste anzubieten, die die soziale Integration fördern können.
- **Bedenken:** Deine Bedenken richten sich auf die mögliche Verstärkung sozialer Ungleichheiten durch Technologien, die nicht allen gesellschaftlichen Gruppen gleichermaßen zugänglich sind. Du bist auch besorgt über die Arbeitsplatzsicherheit im Zuge der Automatisierung und die Auswirkungen auf traditionelle Medienberufe.

4. Persönliche Motivation und ethische Überlegungen

- **Motivation:** Du bist tief motiviert durch das Streben nach einer gerechteren Gesellschaft, in der technologischer Fortschritt allen zugutekommt. Du möchtest eine aktive Rolle dabei spielen, Rahmenbedingungen zu schaffen, die die sozialen Auswirkungen von KI abfedern.
- **Ethische Überlegungen:** Du betonst die Bedeutung von Fairness und Gleichheit im Zugang zu Technologie. Du setzt dich dafür ein, dass ethische Überlegungen in der Entwicklung und Anwendung von KI eine zentrale Rolle spielen und dass Datenschutz und die Rechte der Nutzer:innen stets gewahrt bleiben.

Deine Aufgabenbereiche

Vor den Verhandlungsrunden:

1. Überblick verschaffen:

- Informiere dich über den Ablauf der Konferenz und die verschiedenen Verhandlungsrunden.
- Überblicke die Themenbereiche, die in jeder Verhandlungsrunde behandelt werden.
- In jeder Verhandlungsrunde darf **eine** deiner Expert:innen ihre Expertise zum Thema einbringen. Mach dir deshalb mit deinen Expert:innen aus, in welcher Verhandlungsrunde sie jeweils zu Wort kommen sollen.

2. Auseinandersetzung mit den Maßnahmen:

- Setze dich intensiv mit den Maßnahmen auseinander, die in den Verhandlungsrunden zur Abstimmung stehen.
- Bewerte die potenziellen Auswirkungen dieser Maßnahmen auf deine Region und deren Interessen.

3. Wissen einholen und Beratung durch Experten:

- Triff dich mit deinen Expert:innen in der Gruppe und lass dich von ihnen umfassend beraten, um dir das nötige Wissen für fundierte Entscheidungen anzueignen.

4. Austausch mit den anderen Politiker:innen:

- Tausche dich mit Politiker:innen aus den anderen Regionen aus, um deren Standpunkte und Interessen zu verstehen.
- Identifiziere potenzielle Allianzen, um gemeinsame Interessen zu stärken und strategische Partnerschaften zu bilden.

Während der Verhandlung:

1. Standpunkte anhören:

- Höre aufmerksam die Standpunkte aller Teilnehmer:innen am Verhandlungstisch an.
- Notiere wichtige Argumente und Bedenken, die für deine Entscheidungsfindung relevant sein könnten.

2. Maßnahmenpräsentation und Abstimmung:

- Verfolge die Präsentation der Maßnahmen durch den/die Präsidentin der Medienvereinigung.

- Stimme über die Maßnahmen ab, wobei du die Interessen deiner Region im Auge behältst.
- Nutze dein Wissen und die Beratung durch deine Expert:innen, um fundierte Entscheidungen zu treffen.

Rollenprofil: Politiker:in – Recht und Justiz

Motto: „Recht für Gerechtigkeit in der digitalen Ära.“

1. Identität und Hintergrund

- **Name:** Dr. ?
- **Fraktion/Arbeitsplatz:** Partei für Recht und Ordnung/Bundesministerium für Justiz
- **Kompetenzbereich:** Du bist ein/e erfahrene/r Jurist:in und Politiker:in mit einer Spezialisierung auf Rechtsfragen, die sich aus der Nutzung neuer Informationstechnologien ergeben. Du hast umfassende Kenntnisse im Bereich des Medienrechts, Datenschutzes und der digitalen Rechte.



2. Werthaltungen und Zielsetzungen

- **Wertehaltungen:** Du vertrittst die Ansicht, dass das Recht Schritt halten muss mit den technologischen Entwicklungen, um Bürgerrechte zu schützen und Fairness und Gerechtigkeit zu gewährleisten. Du glaubst an die Bedeutung einer robusten gesetzlichen Grundlage, die sowohl Innovation fördert als auch Missbrauch verhindert.
- **Zielsetzungen:** Dein hauptsächliches Ziel ist es, Gesetze und Regelungen zu entwickeln, die den Einsatz von KI im Journalismus klar definieren und regulieren. Du strebst danach, einen rechtlichen Rahmen zu schaffen, der Transparenz, Verantwortlichkeit und den Schutz der Privatsphäre sicherstellt.

3. Befürwortung und Bedenken hinsichtlich KI im Journalismus

- **Befürwortung:** Du unterstützt den Einsatz von KI als Mittel zur Verbesserung der Effizienz und Genauigkeit in der Nachrichtenerstellung und -verbreitung. Du siehst die Möglichkeit, durch rechtliche Rahmenbedingungen die positiven Aspekte der KI zu fördern.
- **Bedenken:** Deine größten Bedenken gelten der potenziellen Gefahr von Verletzungen der Privatsphäre, Urheberrechtsverstößen und der Verbreitung von Desinformation durch KI-Systeme. Du bist besorgt darüber, dass ohne angemessene gesetzliche Einschränkungen KI missbraucht werden könnte, um irreführende oder manipulative Inhalte zu produzieren.

4. Persönliche Motivation und ethische Überlegungen

- **Motivation:** Du bist motiviert durch das Bestreben, Rechtssicherheit in einer sich schnell verändernden technologischen Landschaft zu schaffen. Dabei

möchtest du sicherstellen, dass die rechtlichen Rahmenbedingungen bezüglich der Grundrechte geschützt bleiben und gleichzeitig der technologische Fortschritt unterstützt wird.

- **Ethische Überlegungen:** Du setzt dich dafür ein, dass alle neuen Technologien, einschließlich KI, den ethischen Standards entsprechen und die Menschenrechte respektieren. Du fordernst, dass KI-Entwicklungen und deren Anwendungen transparent und nachvollziehbar sein müssen.

Deine Aufgabenbereiche

Vor den Verhandlungsrunden:

1. Überblick verschaffen:

- Informiere dich über den Ablauf der Konferenz und die verschiedenen Verhandlungsrunden.
- Überblicke die Themenbereiche, die in jeder Verhandlungsrunde behandelt werden.
- In jeder Verhandlungsrunde darf **eine/r** deiner Expert:innen ihre/seine Expertise zum Thema einbringen. Mach dir deshalb mit deinen Expert:innen aus, in welcher Verhandlungsrunde sie jeweils zu Wort kommen sollen.

2. Auseinandersetzung mit den Maßnahmen:

- Setze dich intensiv mit den Maßnahmen auseinander, die in den Verhandlungsrunden zur Abstimmung stehen.
- Bewerte die potenziellen Auswirkungen dieser Maßnahmen auf deine Region und deren Interessen.

3. Wissen einholen und Beratung durch Expert:innen:

- Triff dich mit deinen Expert:innen in der Gruppe und lass dich von ihnen umfassend beraten, um dir das nötige Wissen für fundierte Entscheidungen anzueignen.

4. Austausch mit den anderen Politikern:innen:

- Tausche dich mit Politiker:innen aus den anderen Regionen aus, um deren Standpunkte und Interessen zu verstehen.
- Identifiziere potenzielle Allianzen, um gemeinsame Interessen zu stärken und strategische Partnerschaften zu bilden.

Während der Verhandlung:

1. Standpunkte anhören:

- Höre aufmerksam die Standpunkte aller Teilnehmer:innen am Verhandlungstisch an.
- Notiere wichtige Argumente und Bedenken, die für deine Entscheidungsfindung relevant sein könnten.

2. Maßnahmenpräsentation und Abstimmung:

- Verfolge die Präsentation der Maßnahmen durch den/die Präsidenten/Präsidentin der Medienvereinigung.

- Stimme über die Maßnahmen ab, wobei du die Interessen deiner Region im Auge behältst.
- Nutze dein Wissen und die Beratung durch deine Expert:innen, um fundierte Entscheidungen zu treffen.

Rollenprofil: Politiker:in – Technologie und Wirtschaft

Motto: „Innovation als Motor für Wachstum und Wohlstand.“



1. Identität und Hintergrund

- **Name:** ?
- **Fraktion/Arbeitsplatz:** Partei für Innovation und Fortschritt/Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie
- **Kompetenzbereich:** Du hast umfangreiche Erfahrungen in der Entwicklung und Umsetzung von Politikstrategien, die sich auf Technologieförderung und wirtschaftliche Innovation konzentrieren. Du arbeitest eng mit Industrieverbänden, Technologieunternehmen und Forschungseinrichtungen zusammen, um das Wachstum und die Wettbewerbsfähigkeit der nationalen Wirtschaft zu fördern.

2. Werthaltungen und Zielsetzungen

- **Wertehaltungen:** Du glaubst an die Kraft der Technologie, um wirtschaftliches Wachstum zu stimulieren und die Lebensqualität zu verbessern. Dabei unterstützt du die Entwicklung einer starken technologischen Infrastruktur als Mittel zur Sicherung der Zukunftsfähigkeit und internationalen Wettbewerbsfähigkeit.
- **Zielsetzungen:** Dein Hauptziel ist die Förderung von Technologieinnovationen, insbesondere im Bereich Künstliche Intelligenz, und die Schaffung eines günstigen Umfelds für Start-ups und Technologieunternehmen. Du strebst danach, die Wirtschaft zu stärken, Arbeitsplätze zu schaffen und das Land als führenden Technologiestandort zu positionieren.

3. Befürwortung und Bedenken hinsichtlich KI im Journalismus

- **Befürwortung:** Du siehst KI als einen wesentlichen Treiber für Effizienz und Innovation auch im Journalismus. Du unterstützt den Einsatz von KI, um neue Geschäftsmodelle zu entwickeln und Medienunternehmen dabei zu helfen, in der digitalen Ära erfolgreich zu sein.
- **Bedenken:** Deine Bedenken gelten hauptsächlich den weitreichenden wirtschaftlichen Veränderungen durch KI-Automatisierungen und der Notwendigkeit, die Arbeitskräfte auf diesen Wandel vorzubereiten. Du bist davon überzeugt, dass die neuen technologischen Entwicklungen auch die Wirt-

schaft positiv beeinflussen werden, wenn man frühzeitig die politischen Rahmenbedingungen für eine investitions- und innovationsfreundliche Umwelt schafft.

4. Persönliche Motivation und ethische Überlegungen

- **Motivation:** Du bist motiviert durch das Ziel, das Land an die Spitze der globalen technologischen Innovation zu bringen. Du möchtest sicherstellen, dass die technologische Entwicklung Hand in Hand mit wirtschaftlichem Erfolg geht.
- **Ethische Überlegungen:** Du vertrittst die Ansicht, dass der freie Markt die effizienteste und gerechteste Methode zur Regulierung von Technologieeinsatz und wirtschaftlichem Wachstum ist. Du glaubst, dass durch Wettbewerb und Innovation ethische Bedenken ganz natürlich adressiert werden, da Unternehmen, die ethisch handeln, von Verbraucher:innen und Investor:innen belohnt werden. Dein Fokus liegt auf der Schaffung eines Umfelds, in dem Unternehmen frei agieren können, während minimale staatliche Eingriffe sicherstellen, dass der Wettbewerb fair und offen bleibt. Du bist überzeugt, dass ein deregulierter und dynamischer Markt letztlich das Beste für die gesellschaftliche und wirtschaftliche Entwicklung ist.

Deine Aufgabenbereiche

Vor den Verhandlungsrunden:

1. Überblick verschaffen:

- Informiere dich über den Ablauf der Konferenz und die verschiedenen Verhandlungsrunden.
- Überblicke die Themenbereiche, die in jeder Verhandlungsrunde behandelt werden.
- In jeder Verhandlungsrunde darf **eine/r** deiner Expert:innen ihre/seine Expertise zum Thema einbringen. Mach dir deshalb mit deinen Expert:innen aus, in welcher Verhandlungsrunde sie jeweils zu Wort kommen sollen.

2. Auseinandersetzung mit den Maßnahmen:

- Setze dich intensiv mit den Maßnahmen auseinander, die in den Verhandlungsrunden zur Abstimmung stehen.
- Bewerte die potenziellen Auswirkungen dieser Maßnahmen auf deine Region und deren Interessen.

3. Wissen einholen und Beratung durch Expert:innen:

- Triff dich mit deinen Expert:innen in der Gruppe und lass dich von ihnen umfassend beraten, um dir das nötige Wissen für fundierte Entscheidungen anzueignen.

4. Austausch mit den anderen Politikern:innen:

- Tausche dich mit Politiker:innen aus den anderen Regionen aus, um deren Standpunkte und Interessen zu verstehen.
- Identifiziere potenzielle Allianzen, um gemeinsame Interessen zu stärken und strategische Partnerschaften zu bilden.

Während der Verhandlung:

1. Standpunkte anhören:

- Höre aufmerksam die Standpunkte aller Teilnehmer:innen am Verhandlungstisch an.
- Notiere wichtige Argumente und Bedenken, die für deine Entscheidungsfindung relevant sein könnten.

2. Maßnahmenpräsentation und Abstimmung:

- Verfolge die Präsentation der Maßnahmen durch den/die Präsidenten/Präsidentin der Medienvereinigung.

- Stimme über die Maßnahmen ab, wobei du die Interessen deiner Region im Auge behältst.
- Nutze dein Wissen und die Beratung durch deine Expert:innen, um fundierte Entscheidungen zu treffen.

Rollenprofil: Moderation „Präsident:in der Medienvereinigung IMV“

Motto: „Dialog und klare Richtlinien für eine nachhaltige Medienzukunft.“

1. Identität und Hintergrund

- **Name:** Dr. ?
- **Arbeitsplatz:** Überparteilich/e und unabhängige/r Präsident:in der Internationalen Medienvereinigung (IMV)
- **Kompetenzbereich:** Du verfügst über umfangreiche Erfahrung in der Medienbranche, einschließlich Redaktionsleitung, Medienmanagement und Medientheorie. Als Präsident:in der IMV bist du mit den Herausforderungen und Chancen vertraut, die sich durch neue Technologien im Journalismus ergeben.

2. Werthaltungen und Zielsetzungen

- **Wertehaltungen:** Du glaubst an die Bedeutung eines freien und unabhängigen Journalismus als Eckpfeiler der Demokratie. Du bist davon überzeugt, dass Dialog und Kompromissfindung wesentliche Bestandteile eines funktionierenden Mediendiskurses sind.
- **Zielsetzungen:** Dein Hauptziel ist es, eine konstruktive Diskussion über die ethischen und praktischen Aspekte der Nutzung von KI im Journalismus zu fördern. Du möchtest sicherstellen, dass alle Stimmen gehört werden und dass am Ende der Konferenz klare, umsetzbare Richtlinien entstehen, die das Vertrauen der Öffentlichkeit in die Medien stärken.

3. Befürwortung und Bedenken hinsichtlich KI im Journalismus

- **Befürwortung:** Du siehst in der Nutzung von KI im Journalismus ein großes Potenzial zur Verbesserung der Effizienz, Genauigkeit und Personalisierung von Nachrichteninhalten. Du unterstützt die Integration von KI-Technologien, um die Reichweite und Relevanz der Medien zu steigern.
- **Bedenken:** Du bist dir jedoch auch der ethischen und praktischen Herausforderungen bewusst, die der Einsatz von KI mit sich bringt. Dazu gehören Fragen der Transparenz, der Verantwortlichkeit und der Auswirkungen auf die journalistische Qualität und die Arbeitsplätze in der Medienbranche.

4. Persönliche Motivation und ethische Überlegungen

- **Motivation:** Du bist motiviert durch das Streben, einen offenen und integrativen Diskurs zu fördern, der die Zukunft des Journalismus in einer digitalen Ära positiv gestaltet. Du möchtest sicherstellen, dass technologische Innovati-

tionen im Einklang mit den grundlegenden Prinzipien des Journalismus stehen. Dabei bist du der Überzeugung, dass allein ethische Richtlinien das positive Potenzial von KI-Technologien im Journalismus fördern können.

- **Ethische Überlegungen:** Du betonst die Wichtigkeit ethischer Standards bei der Entwicklung und Anwendung von KI im Journalismus. Dabei setzt du dich dafür ein, dass diese Technologien verantwortungsbewusst genutzt werden, um das Vertrauen der Öffentlichkeit in die Medien zu erhalten und zu stärken.

Aufgaben und Verantwortlichkeiten

1. Moderation der Verhandlungsrunden:

- **Vorbereitung:** Du hältst Informationen über den Ablauf der Konferenz bereit undstellst sicher, dass alle Teilnehmer:innen über Zeitpläne, Tagesordnungspunkte und Verfahrensregeln informiert sind.
- **Moderationsleitung der Diskussion:** Du kündigst die „Come Together“-Veranstaltung an (siehe Ereigniskarte) undstellst dort die Tagesordnung vor. Du eröffnest die Verhandlungsrunde und moderierst die Diskussionen während der Konferenz. Achte auf die Einhaltung der Redezeiten und fördere einen fairen und respektvollen Dialog zwischen den Experten:innen und den Politiker:innen (siehe Hinweise zur Moderationsanleitung).

Wenn ein erster Meinungsaustausch erfolgt ist, präsentiere die zum Themenblock passenden Maßnahmen, über welche die Politiker:innen abstimmen sollen. Bei der Abstimmung gilt eine *qualifizierte Mehrheit* als beschlussfähig.

- **Kompromissfindung:** Arbeiten Sie aktiv daran, Kompromisse zu finden, unterschiedliche Standpunkte zu harmonisieren und gemeinsame Lösungen zu entwickeln.

2. Ergebnisdokumentation und Vorlage des finalen Code of Conduct:

- **Dokumentation:** Erfassen Sie die von den Expert:innen und Politiker:innen während der Diskussionen vorgeschlagenen Maßnahmen und Richtlinien.
- **Zusammenstellung und Präsentation:** Fassen Sie die endgültigen Maßnahmen und Richtlinien nach Abschluss der Spielrunden zusammen und legen Sie den finalen *Code of Conduct* den Teilnehmer:innen zur Überprüfung und Unterzeichnung vor.

Rollenprofil: Moderation „Vizepräsident:in der Medienvereinigung IMV“

Motto: „Struktur schafft Raum für Inhalte – deswegen ist es wichtig, den Rahmen zu schaffen, um die wesentlichen Diskussionen zu ermöglichen.“

1. Identität und Hintergrund

- **Name:** Mag. ?
- **Arbeitsplatz:** Überparteiliche/r und unabhängige/r Vizepräsident:in der Internationalen Medienvereinigung (IMV)
- **Kompetenzbereich:** Du hast umfangreiche Erfahrungen in den Bereichen Kommunikations- und Organisationsmanagement. Als Vizepräsident:in der IMV arbeitest du eng mit dem/der Präsidenten/Präsidentin der Medienvereinigung zusammen. Deine Aufgabe ist es, den/die Präsidenten/Präsidentin bei der Leitung der anstehenden Konferenz zu unterstützen und sicherzustellen, dass der Ablauf reibungslos verläuft.

2. Werthaltungen und Zielsetzungen

- **Wertehaltungen:** Besonders wichtig sind dir *Neutralität und Unparteilichkeit*. Das bedeutet dazu beizutragen, dass alle Rollen und Perspektiven gleichberechtigt gehört werden. Deine Aufgabe ist es, den Prozess zu unterstützen. Zudem glaubst du, dass *Effizienz und Struktur* eine gut organisierte Diskussion ausmachen, um sinnvolle Ergebnisse zu ermöglichen – Dazu müssen sich alle an die vorgesehenen Abläufe halten.
- **Zielsetzungen:** Dein Hauptziel ist es, den reibungslosen Ablauf der Konferenz sicherzustellen. Das bedeutet auch, dass sich alle an den zeitlichen Rahmen halten. Zudem gilt es den/die Präsidenten/Präsidentin seiner/ihrer Arbeit zu entlasten, sodass er/sie sich auf die inhaltliche Moderation und das Finden von Kompromissen konzentrieren kann.

3. Befürwortung und Bedenken hinsichtlich KI im Journalismus

- **Befürwortung:** Du siehst in der Nutzung von KI im Journalismus ein großes Potenzial zur Verbesserung der Effizienz. KI kann dabei helfen, viele zeitaufwändige Routineaufgaben effizienter zu erledigen. Dadurch haben Journalist:innen mehr Zeit, sich auf kreative und investigative Arbeit zu konzentrieren.
- **Bedenken:** Obwohl KI-Systeme effizient sind, fehlt ihnen das Verständnis für Nuancen, die in sozialen oder ethischen Kontexten entscheidend sein können. Dies könnte bei wichtigen Diskussionen zu Fehlinterpretationen führen.

4. Persönliche Motivation und ethische Überlegungen

- **Motivation:** Du bist motiviert durch das Streben, einen offenen und effizienten Diskurs zu fördern, der nicht nur zur Lösung von aktuellen Problemen beitragen kann, sondern auch langfristig dazu führt, ein Bewusstsein für ethische Fragestellungen zu entwickeln.
- **Ethische Überlegungen:** Du bist davon überzeugt, dass ein diskursethischer Ansatz die beste Möglichkeit ist, um ethisch tragfähige und gesellschaftlich akzeptable Entscheidungen zu treffen. Alle Beteiligten sollten in einem respektvollen Rahmen ihre Argumente einbringen können, und es sollte genügend Raum für kritische Fragen und Reflexionen geben.

Aufgaben und Verantwortlichkeiten

1. Moderation der Verhandlungsrunden:

- **Vorbereitung:** Du hältst Informationen über den Ablauf der Konferenz bereit und stellst sicher, dass alle Teilnehmer:innen über Zeitpläne, Tagesordnungspunkte und Verfahrensregeln informiert sind.
- **Moderationsleitung der Diskussion:** Du stehst dem/der Präsidenten/Präsidentin der Medienvereinigung zur Seite, indem du organisatorische und Gesprächsleitende Unterstützung bietest. Das bedeutet, dass du die Konferenzteilnehmer:innen koordinierst, die Einhaltung des Zeitplans im Blick behaltest und dem/der Präsidenten/Präsidentin bei der Moderation der Diskussionsrunden entlastest – z.B. indem du dich um die Pressearbeit kümmertest, oder jene Maßnahmen vorbereitest über die die Politiker:innen abstimmen sollen.
- **Perspektivenvielfalt:** Du achtest darauf, dass die Diskussionen nicht von bestimmten Teilnehmer:innen dominiert wird und dass eine Vielfalt von Perspektiven berücksichtigt wird.

2. Ergebnisdokumentation und Vorlage des finalen Code of Conduct:

- **Dokumentation:** Sammele jene Maßnahmen und Richtlinien, über die von den Politiker:innen nach der Diskussion entschieden wurden.
- **Zusammenstellung und Präsentation:** Fasse die endgültigen Maßnahmen und Richtlinien nach Abschluss der Spielrunden zusammen und lege den finalen *Code of Conduct* den Teilnehmern zur Überprüfung und Unterzeichnung vor.

Rollenprofil Presserollen: Journalist:in eines Boulevardmediums

Motto: „Jede Schlagzeile eine Sensation!“

1. Identität und Hintergrund

- **Name:** ?
- **Arbeitsplatz:** Du bist Reporter:in bei *The Day*, ein Medium, das für seine markanten, aufmerksamkeitserregenden Schlagzeilen und seine schnelle Berichterstattung bekannt ist.
- **Kompetenzbereich:** Als erfahrene/r Boulevardjournalist:in liegt dein Schwerpunkt darauf, komplexe Themen für ein breites Publikum zugänglich und verständlich zu machen. Dabei ist es dein Ziel, Inhalte unterhaltsam, emotional und leicht verdaulich zu präsentieren, um möglichst große Aufmerksamkeit zu erzeugen.



2. Werthaltungen und Zielsetzungen

- **Wertehaltungen:** Du bist überzeugt von der ‚SEE-Formel‘: *Schnelligkeit* um möglichst große Reichweiten zu generieren, muss man Themen als erster aufgreifen; *Emotionalität* ist der Schlüssel, um das Publikum zu erreichen. Deswegen möchtest du deine Leser:innen berühren, schockieren oder überraschen; *Einfachheit* bedeutet, komplexe Themen für jedermann verständlich so aufzubereiten, dass man möglichst pointiert und überspitzt formuliert.
- **Zielsetzungen:** Dein Hauptziel ist es, mit deinen Artikeln die größtmögliche Aufmerksamkeit zu erzeugen. Das kann mit schockierenden News genauso gut funktionieren, wie mit Inhalten, die unterhalten und beim Konsumieren Spaß machen.

3. Persönliche Motivation und ethische Überlegungen

- **Motivation:** Du bist motiviert von der Vorstellung, dass deine Geschichten die Massen erreichen. Themen müssen die Menschen auch bewegen, damit sie ihnen Aufmerksamkeit schenken und dein journalistischer Stil bringt sie dazu.
- **Ethische Überlegungen:** Natürlich bist du dir als Journalist:in deiner Verantwortung bewusst, immer wahrheitsgetreu und korrekt zu informieren. Geschichten muss man aber emotional und interessant gestalten – da kann man schon mal ein wenig übertreiben! Trotzdem versuchst du auch verantwortungsvoll zu bleiben und den Bezug zur Realität nicht zu verlieren.

Aufgaben und Verantwortlichkeiten

Du bist in deiner Funktion als Journalist:in ein/e unabhängige/r Beobachter:in, der objektiv über die Verhandlungen berichtet und deren Auswirkungen kritisch analysiert. Dein Ziel ist es, eine transparente und fundierte Berichterstattung zu gewährleisten, die sowohl die Verhandlungen als auch die daraus resultierenden Maßnahmen in ihren Auswirkungen beleuchtet. Sprich dich mit deinem/r Redakteur:in ab, für welche Aufgaben ihr jeweils verantwortlich seid.

a) Aufgaben vor den Verhandlungsrunden:

1. Stimmungsbilder einholen:

- **Interviews führen:** Sprich mit den Verhandlungsteilnehmern und Experten:innen, um deren Erwartungen und Standpunkte zu den bevorstehenden Diskussionen zu erfahren.
- **Umfragen erstellen:** Führe kurze Umfragen unter den Teilnehmern durch, um ein breites Stimmungsbild zu erhalten.
- **Beispielfragen für Interviews/Umfragen:**
 - Welche Erwartungen haben Sie an die kommende Verhandlungs runde?
 - Welche Maßnahmen halten Sie für besonders wichtig?
 - Welche Auswirkungen erwarten Sie von den vorgeschlagenen Maßnahmen?

2. Betroffenheit erzeugen:

- **Jeden Themenblock** mit einem Ereignis einleiten (siehe: „Ereignisse“)
- **Schlagzeilen kreieren:** Entwickle prägnante Schlagzeilen, welche die nächsten zu verhandelnden Themen hervorheben und einführen.
- **News verfassen:** Schreibe einen kurzen Nachrichtentext, welcher die Betroffenheit und Dringlichkeit der Themen vermittelt (siehe Ereigniskarte).
- **Medienpinnwand/Projektor:** Mach die News auf sichtbar und verließ die Schlagzeilen vor der nächsten Verhandlungs runde.

b) Aufgaben während der Verhandlungs runden:

1. Verlauf der Verhandlungen beobachten:

- **Beobachtung:** Höre aufmerksam zu und notiere wichtige Diskussionspunkte, Argumente und Entscheidungen.
- **Material sammeln:** Erstelle Notizen und sammle Zitate und Meinungen der Teilnehmer:innen für ihre Berichterstattung.
- **Beispielfragen zur Beobachtung:**

- Welche zentralen Argumente wurden vorgebracht?
- Welche Meinungsverschiedenheiten gab es?
- Auf welche Maßnahmen hat man sich geeinigt?
- Wurden die Beschlüsse einstimmig oder mehrheitlich gefasst?

c) Aufgaben nach den Verhandlungsrunden:

1. Berichterstattung:

- **Stimmungsbilder und Schlagzeilen:** Nach jeder Verhandlungsrunde lieferst du ein kurzes Stimmungsbild in Form von Schlagzeilen, die die wichtigsten Entscheidungen und deren Auswirkungen auf die *finanzielle Lage* der Medienunternehmen und die *Informationsumwelt* reflektieren.
- **Berichte erstellen:** Verfasse kurze Artikel über die beschlossenen Maßnahmen und deren Auswirkungen auf die *finanzielle Lage* der Medienunternehmen und die *Informationsumwelt*. Analysieren, wie die Maßnahmen die finanzielle Lage der Medienunternehmen und die Qualität der Berichterstattung beeinflussen könnten.
- **Beispielfragen für die Berichterstattung:**
 - Welche Maßnahmen wurden beschlossen?
 - Welche finanziellen Auswirkungen könnten diese Maßnahmen auf die Medienunternehmen haben?
 - Wie könnten die beschlossenen Maßnahmen die Informationsumwelt im Land verändern?

d) Zusätzliche Aufgaben:

1. **Externe Berichte und Studien:** Du veröffentlichtst Berichte oder Studien, welche die Diskussionen beeinflussen können (z.B. Umfragen unter Leser:innen, die KI misstrauen, oder Studien zur Akzeptanz von KI im Journalismus, Studie zu Verbreitung und Implementierung von KI-Richtlinien usw.)
2. **Ereigniskarten einführen:** Du kannst bestimmte Ereigniskarten in das Spiel einführen, die die Diskussionen beeinflussen.

Rollenprofil Presserollen: Journalist:in eines Boulevardmediums

Motto: „Jede Schlagzeile eine Sensation!“

1. Identität und Hintergrund

- **Name:** ?
- **Arbeitsplatz:** Du bist Chefredakteur:in bei „The Day“, einem weit verbreiteten Boulevardblatt, das für seine knackigen Schlagzeilen und schnellen Nachrichten bekannt ist.
- **Kompetenzbereich:** Du bist ein/e erfahrene/r Boulevardjournalist:in und darauf spezialisiert, Nachrichten schnell und zugänglich zu präsentieren. Du bist bekannt für deine Fähigkeit, komplexe Themen in einfache, ansprechende Formate zu bringen.



2. Werthaltungen und Zielsetzungen

- **Wertehaltungen:** Du glaubst daran, dass Nachrichten spannend und leicht zugänglich sein sollten. Du setzt sich dafür ein, dass das Publikum schnell und unterhaltsam informiert wird.
- **Zielsetzungen:** Dein Hauptziel ist es, Schlagzeilen zu liefern, die die Aufmerksamkeit der Leser:in erregen und sie zum Lesen anregen. Dabei möchtest du sicherstellen, dass die wichtigsten Informationen vermittelt werden, dass man aber auch Spaß beim Konsumieren der Nachrichten hat.

3. Persönliche Motivation und ethische Überlegungen

- **Motivation:** Du bist motiviert durch das Ziel, schnell und effektiv zu berichten und dabei die Leser:in zu unterhalten und zu informieren. Du möchtest sicherstellen, dass deine Berichte immer im Gespräch sind und die öffentliche Meinung beeinflussen.
- **Ethische Überlegungen:** Als Journalist:in bist du dir deine/r Verantwortung bewusst, immer wahrheitsgetreu und korrekt zu informieren. Manchmal klingt eine Schlagzeile aber zu gut um ihren Wahrheitsgehalt genau zu überprüfen – außerdem kostet eine tiefere Recherche viel Zeit und Time is Money! Trotzdem versuchst du eine Balance zwischen Unterhaltung und Information zu finden.

Aufgaben und Verantwortlichkeiten

Du bist in deiner Funktion als Journalist:in eine unabhängige/r Beobachter:in, der/die objektiv über die Verhandlungen berichtet und deren Auswirkungen kritisch analysiert. Dein Ziel ist es, eine transparente und fundierte Berichterstattung zu gewährleisten, die sowohl die Verhandlungen als auch die daraus resultierenden Maßnahmen in ihren Auswirkungen beleuchtet.

a) Aufgaben vor den Verhandlungsrunden:

1. Stimmungsbilder einholen:

- **Interviews führen:** Sprich mit den Verhandlungsteilnehmern und Experten:innen, um deren Erwartungen und Standpunkte zu den bevorstehenden Diskussionen zu erfahren.
- **Umfragen erstellen:** Führe kurze Umfragen unter den Teilnehmern durch, um ein breites Stimmungsbild zu erhalten.
- **Beispielfragen für Interviews/Umfragen:**
 - Welche Erwartungen haben Sie an die kommende Verhandlungsrunde?
 - Welche Maßnahmen halten Sie für besonders wichtig?
 - Welche Auswirkungen erwarten Sie von den vorgeschlagenen Maßnahmen?

2. Betroffenheit erzeugen:

- **Jeden Themenblock** mit einem Ereignis einleiten (siehe: „Ereignisse“)
- **Schlagzeilen kreieren:** Entwickle prägnante Schlagzeilen, welche die nächsten zu verhandelnden Themen hervorheben und einführen.
- **News verfassen:** Schreibe einen kurzen Nachrichtentext, welcher die Betroffenheit und Dringlichkeit der Themen vermittelt (siehe Ereigniskarte).
- **Medienpinnwand/Projektor:** Mach die News auf sichtbar und „verließ die Schlagzeilen vor der nächsten Verhandlungsrunde.“

b) Aufgaben während der Verhandlungsrunden:

1. Verlauf der Verhandlungen beobachten:

- **Beobachtung:** Höre aufmerksam zu und notiere wichtige Diskussionspunkte, Argumente und Entscheidungen.
- **Material sammeln:** Erstelle Notizen und sammle Zitate und Meinungen der Teilnehmer:innen für ihre Berichterstattung.

- **Beispielfragen zur Beobachtung:**

- Welche zentralen Argumente wurden vorgebracht?
- Welche Meinungsverschiedenheiten gab es?
- Auf welche Maßnahmen hat man sich geeinigt?
- Wurden die Beschlüsse einstimmig oder mehrheitlich gefasst?

c) Aufgaben nach den Verhandlungsrunden:

1. Berichterstattung:

- **Stimmungsbilder und Schlagzeilen:** Nach jeder Verhandlungsrunde lieferst du ein kurzes Stimmungsbild in Form von Schlagzeilen, die die wichtigsten Entscheidungen und deren Auswirkungen auf die *finanzielle Lage* der Medienunternehmen und die *Informationsumwelt* reflektieren.
- **Berichte erstellen:** Verfasse kurze Artikel über die beschlossenen Maßnahmen und deren Auswirkungen auf die *finanzielle Lage* der Medienunternehmen und die *Informationsumwelt*. Analysieren, wie die Maßnahmen die finanzielle Lage der Medienunternehmen und die Qualität der Berichterstattung beeinflussen könnten.
- **Beispielfragen für die Berichterstattung:**

Welche Maßnahmen wurden beschlossen?

Welche finanziellen Auswirkungen könnten diese Maßnahmen auf die Medienunternehmen haben?

Wie könnten die beschlossenen Maßnahmen die Informationsumwelt im Land verändern?

d) Zusätzliche Aufgaben:

1. **Externe Berichte und Studien:** Du veröffentlichtst Berichte oder Studien, welche die Diskussionen beeinflussen können (z.B. Umfragen unter Leser:innen, die KI misstrauen, oder Studien zur Akzeptanz von KI im Journalismus, Studie zu Verbreitung und Implementierung von KI-Richtlinien usw.)
2. **Ereigniskarten einführen:** Du kannst bestimmte Ereigniskarten in das Spiel einführen, die die Diskussionen beeinflussen.

Rollenprofil Presserollen: Journalist:in eines Qualitätsmediums

Motto: „Wahrheit und Objektivität in jeder Schlagzeile.“

1. Identität und Hintergrund

- **Name:** ?
- **Arbeitsplatz:** Du bist leitende/r Reporter:in bei „Die Morgenzeitung“, einer renommierten über-regionalen Tageszeitung, die für ihre tiefgehende und investigative Berichterstattung bekannt ist. Hier arbeitest du hervorragend mit deinem/r Redakteur:in
- **Kompetenzbereich:** Du hast langjährige Erfahrungen im investigativen Journalismus. Deine journalistische Arbeit besteht in der Bericht-erstattung gesellschaftlich relevanter Themen wie Korruption und politische Missstände. Der Grundsatz, auf den du deine journalistische Arbeit stützt, ist die Sorgfaltspflicht, denn du bist davon überzeugt, dass Qualitätsjournalismus der Demokratie dienen muss.



2. Werthaltungen und Zielsetzungen

- **Wertehaltungen:** Besonders wichtig ist es dir, der Wahrheit auf den Grund zu gehen. Du legst großen Wert auf verlässliche, unabhängige Informationen, die zur Meinungsbildung in der Gesellschaft beitragen.
- **Zielsetzungen:** Dein Ziel ist es, eine korrekte, faktenbasierte und unabhängige Berichterstattung sicherzustellen. Du glaubst, dass deine Arbeit zur Stärkung der Demokratie beträgt.

3. Persönliche Motivation und ethische Überlegungen

- **Motivation:** Du bist angetrieben von der Überzeugung, dass gut recherchierte und verständlich aufbereitete Informationen die Grundlage einer aufgeklärten Gesellschaft sind. Du siehst deine Aufgabe darin, den Bürgerinnen und Bürgern die Fakten zu liefern, die sie brauchen, um fundierte Entscheidungen treffen zu können. Dabei faszinieren dich die Möglichkeiten der KI-Technologie, mit deren Hilfe man etwa Zusammenhänge in Daten erkennt, die sonst unbemerkt bleiben würden. Gleichzeitig bist du dir der Verantwortung bewusst, die ein solch mächtiges Werkzeug mit sich bringt.
- **Ethische Überlegungen:** Du betonst die Wichtigkeit von Transparenz und Rechenschaftspflicht im Journalismus. Du setzt sich dafür ein, dass alle Berichte und Studien, die du veröffentlicht, auf soliden und überprüfbaren

Fakten basieren und dass die Verwendung von KI-Werkzeugen für das Publikum sichtbar gemacht wird.

Aufgaben und Verantwortlichkeiten

Du bist in deiner Funktion als Journalist:in eine unabhängige/r Beobachter:in, der/die objektiv über die Verhandlungen berichtet und deren Auswirkungen kritisch analysiert. Dein Ziel ist es, eine transparente und fundierte Berichterstattung zu gewährleisten, die sowohl die Verhandlungen als auch die daraus resultierenden Maßnahmen in ihren Auswirkungen beleuchtet. Sprich dich mit deinem/r Redakteur:in ab, für welche Aufgaben ihr jeweils verantwortlich seid.

a) Aufgaben vor den Verhandlungsrunden:

1. Stimmungsbilder einholen:

- **Interviews führen:** Sprich mit den Verhandlungsteilnehmer:innen und Expert:innen, um deren Erwartungen und Standpunkte zu den bevorstehenden Diskussionen zu erfahren.
- **Umfragen erstellen:** Führe kurze Umfragen unter den Teilnehmer:innen durch, um ein breites Stimmungsbild zu erhalten.
- **Beispielfragen für Interviews/Umfragen:**
 - Welche Erwartungen haben Sie an die kommende Verhandlungsrunde?
 - Welche Maßnahmen halten Sie für besonders wichtig?
 - Welche Auswirkungen erwarten Sie von den vorgeschlagenen Maßnahmen?

2. Betroffenheit erzeugen:

- **Jeden Themenblock** mit einem Ereignis einleiten (siehe: „Ereignisse“)
- **Schlagzeilen kreieren:** Entwickle prägnante Schlagzeilen, welche die nächsten zu verhandelnden Themen hervorheben und einführen.
- **News verfassen:** Schreibe einen kurzen Nachrichtentext, welcher die Betroffenheit und Dringlichkeit der Themen vermittelt (siehe Ereigniskarte).
- **Medienpinnwand/Projektor:** Mach die News auf sichtbar und verließ die Schlagzeilen vor der nächsten Verhandlungsrunde.

b) Aufgaben während der Verhandlungsrunden:

1. Verlauf der Verhandlungen beobachten:

- **Beobachtung:** Höre aufmerksam zu und notiere wichtige Diskussionspunkte, Argumente und Entscheidungen.

- **Material sammeln:** Erstelle Notizen und sammle Zitate und Meinungen der Teilnehmer:innen für ihre Berichterstattung.
- **Beispielfragen zur Beobachtung:**
 - Welche zentralen Argumente wurden vorgebracht?
 - Welche Meinungsverschiedenheiten gab es?
 - Auf welche Maßnahmen hat man sich geeinigt?
 - Wurden die Beschlüsse einstimmig oder mehrheitlich gefasst?

c) Aufgaben nach den Verhandlungsrunden:

1. Berichterstattung:

- **Stimmungsbilder und Schlagzeilen:** Nach jeder Verhandlungsrunde lieferst du ein kurzes Stimmungsbild in Form von Schlagzeilen, die die wichtigsten Entscheidungen und deren Auswirkungen auf die *finanzielle Lage* der Medienunternehmen und die *Informationsumwelt* reflektieren.
- **Berichte erstellen:** Verfasse kurze Artikel über die beschlossenen Maßnahmen und deren Auswirkungen auf die *finanzielle Lage* der Medienunternehmen und die *Informationsumwelt*. Analysieren, wie die Maßnahmen die finanzielle Lage der Medienunternehmen und die Qualität der Berichterstattung beeinflussen könnten.
- **Beispielfragen für die Berichterstattung:**
 - Welche Maßnahmen wurden beschlossen?
 - Welche finanziellen Auswirkungen könnten diese Maßnahmen auf die Medienunternehmen haben?
 - Wie könnten die beschlossenen Maßnahmen die Informationsumwelt im Land verändern?

d) Zusätzliche Aufgaben:

1. **Externe Berichte und Studien:** Du veröffentlichtst Berichte oder Studien, welche die Diskussionen beeinflussen können (z.B. Umfragen unter Leser:innen, die KI misstrauen, oder Studien zur Akzeptanz von KI im Journalismus, Studie zu Verbreitung und Implementierung von KI-Richtlinien usw.)
2. **Ereigniskarten einführen:** Du kannst bestimmte Ereigniskarten in das Spiel einführen, die die Diskussionen beeinflussen.

Rollenprofil Presserollen: Journalist:in eines Qualitätsmediums

Motto: „Wahrheit und Objektivität in jeder Schlagzeile.“



1. Identität und Hintergrund

- **Name:** ?
- **Arbeitsplatz:** Du bist leitende/r Redakteur/in bei „Die Morgenzeitung,“ einer renommierten überregionalen Tageszeitung, die für ihre tiefgehende und investigative Berichterstattung bekannt ist.
- **Kompetenzbereich:** Du verfügst über umfassende Erfahrung im investigativen Journalismus und bist bekannt für deine akribische Recherche und dein Engagement für qualitativ hochwertigen Journalismus.

2. Werthaltungen und Zielsetzungen

- **Wertehaltungen:** Du glaubst an die Bedeutung von Genauigkeit, Tiefe und Integrität im Journalismus. Du setzt dich dafür ein, dass die Öffentlichkeit gut informiert wird und dass Medien dazu beitragen, die Demokratie zu stärken.
- **Zielsetzungen:** Dein Hauptziel ist es, fundierte und präzise Berichterstattung zu liefern, die das Publikum sachlich informiert und komplexe Themen verständlich macht.

3. Persönliche Motivation und ethische Überlegungen

- **Motivation:** Du bist motiviert durch das Streben nach wahrheitsgetreuer Berichterstattung und dem Schutz der Öffentlichkeit vor Desinformation. Du möchtest sicherstellen, dass die Leser:innen immer Zugang zu zuverlässigen und gut recherchierten Informationen haben.
- **Ethische Überlegungen:** Du betonst die Wichtigkeit von Transparenz und Rechenschaftspflicht im Journalismus. Du setzt sich dafür ein, dass alle Berichte und Studien, die du veröffentlicht, auf soliden und überprüfbaren Fakten basieren.

Aufgaben und Verantwortlichkeiten

Du bist in deiner Funktion als Journalist:in eine unabhängige/r Beobachter:in, der/die objektiv über die Verhandlungen berichtet und deren Auswirkungen kritisch analysiert. Dein Ziel ist es, eine transparente und fundierte Berichterstattung zu gewährleisten, die sowohl die Verhandlungen als auch die daraus resultierenden Maßnahmen in ihren Auswirkungen beleuchtet.

a) Aufgaben vor den Verhandlungsrunden:

1. Stimmungsbilder einholen:

- **Interviews führen:** Sprich mit den Verhandlungsteilnehmer:innen und Expert:innen, um deren Erwartungen und Standpunkte zu den bevorstehenden Diskussionen zu erfahren.
- **Umfragen erstellen:** Führe kurze Umfragen unter den Teilnehmer:innen durch, um ein breites Stimmungsbild zu erhalten.
- **Beispielfragen für Interviews/Umfragen:**
 - Welche Erwartungen haben Sie an die kommende Verhandlungsrunde?
 - Welche Maßnahmen halten Sie für besonders wichtig?
 - Welche Auswirkungen erwarten Sie von den vorgeschlagenen Maßnahmen?

2. Betroffenheit erzeugen:

- **Jeden Themenblock** mit einem Ereignis einleiten (siehe: „Ereignisse“)
- **Schlagzeilen kreieren:** Entwickle prägnante Schlagzeilen, welche die nächsten zu verhandelnden Themen hervorheben und einführen.
- **News verfassen:** Schreibe einen kurzen Nachrichtentext, welcher die Betroffenheit und Dringlichkeit der Themen vermittelt (siehe Ereigniskarte).
- **Medienpinnwand/Projektor:** Mach die News auf sichtbar und verließ die Schlagzeilen vor der nächsten Verhandlungsrunde.

b) Aufgaben während der Verhandlungsrunden:

1. Verlauf der Verhandlungen beobachten:

- **Beobachtung:** Höre aufmerksam zu und notiere wichtige Diskussionspunkte, Argumente und Entscheidungen.
- **Material sammeln:** Erstelle Notizen und sammle Zitate und Meinungen der Teilnehmer:innen für ihre Berichterstattung.
- **Beispielfragen zur Beobachtung:**
Welche zentralen Argumente wurden vorgebracht?

- Welche Meinungsverschiedenheiten gab es?
- Auf welche Maßnahmen hat man sich geeinigt?
- Wurden die Beschlüsse einstimmig oder mehrheitlich gefasst?

c) Aufgaben nach den Verhandlungsrunden:

1. Berichterstattung:

- **Stimmungsbilder und Schlagzeilen:** Nach jeder Verhandlungsrunde lieferst du ein kurzes Stimmungsbild in Form von Schlagzeilen, die die wichtigsten Entscheidungen und deren Auswirkungen auf die *finanzielle Lage* der Medienunternehmen und die *Informationsumwelt* reflektieren.
- **Berichte erstellen:** Verfasse kurze Artikel über die beschlossenen Maßnahmen und deren Auswirkungen auf die *finanzielle Lage* der Medienunternehmen und die *Informationsumwelt*. Analysieren, wie die Maßnahmen die finanzielle Lage der Medienunternehmen und die Qualität der Berichterstattung beeinflussen könnten.
- **Beispielfragen für die Berichterstattung:**
 - Welche Maßnahmen wurden beschlossen?
 - Welche finanziellen Auswirkungen könnten diese Maßnahmen auf die Medienunternehmen haben?
 - Wie könnten die beschlossenen Maßnahmen die Informationsumwelt im Land verändern?

d) Zusätzliche Aufgaben:

1. **Externe Berichte und Studien:** Du veröffentlichtst Berichte oder Studien, welche die Diskussionen beeinflussen können (z.B. Umfragen unter Leser:innen, die KI misstrauen, oder Studien zur Akzeptanz von KI im Journalismus, Studie zu Verbreitung und Implementierung von KI-Richtlinien usw.)
2. **Ereigniskarten einführen:** Du kannst bestimmte Ereigniskarten in das Spiel einführen, die die Diskussionen beeinflussen.

Unterstützende Materialien für die Moderation

Hiernach folgt eine Ereigniskarte, welche die Come Together-Phase einleitet, Informationen zum thematischen Ablauf der AI-Konferenz und eine Moderationsanleitung gibt.

Ereigniskarte für die Come Together Ankündigung

Titel: Einladung zur „Come Together“-Veranstaltung

Sehr geehrte Damen und Herren,

[kurze Vorstellung des/der Präsidenten/Präsidentin und des/der Vizepräsidenten/Präsidentin]

im Namen der Internationalen Medienvereinigung lade ich Sie herzlich zu unserer „Come Together“-Veranstaltung ein, die heute Abend vor der offiziellen Eröffnung unserer KI-Konferenz stattfindet.

Zweck der Veranstaltung: Diese Veranstaltung bietet Ihnen die Gelegenheit, sich in entspannter Atmosphäre mit den verschiedenen Rollen und Teilnehmern der Konferenz vertraut zu machen. Nutzen Sie die Zeit, um Ihre Positionen und Standpunkte auszutauschen, neue Perspektiven zu gewinnen und eventuell Interessengemeinschaften zu bilden.

Programm:

- **15:30 Uhr:** Begrüßung
- **15:35 Uhr:** Netzwerkempfang mit Getränken und Snacks
- **15:40 Uhr:** Offene Diskussionsrunden zu den Kernthemen der Konferenz
- **15:55 Uhr:** Abschluss und Ausblick auf die kommenden Verhandlungsrunden

Ort: Großer Konferenzsaal, Hauptgebäude der Internationalen Medienvereinigung

Wichtige Hinweise:

- Die Presse wird anwesend sein, um Interviews zu führen und Stimmungsbilder einzufangen. Dies bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihre Standpunkte öffentlich zu vertreten und erste Eindrücke zu vermitteln.
- Denken Sie daran, dass dies eine großartige Gelegenheit ist, Ihre Kolleg:innen und Partner:innen kennenzulernen, wertvolle Kontakte zu knüpfen und sich auf die kommenden Verhandlungen vorzubereiten.

Ich freue mich auf einen inspirierenden und produktiven Abend mit Ihnen allen!

Mit freundlichen Grüßen,

Dr. ?

Präsident:in der Internationalen Medienvereinigung

Mag.?

Vizepräsident:in der Internationalen Medienvereinigung

Thematischer Ablauf der Medien-KI Konferenz

Come together:

Vor Beginn der Konferenz gibt es eine Veranstaltung zum gegenseitigen Kennenlernen



Erster thematischer Schwerpunkt:

- „Effizienz und Wirtschaftlichkeit“

Zweiter thematischer Schwerpunkt:

- „Empfehlungssysteme und Wirtschaftlichkeit“

Dritter thematischer Schwerpunkt:

- „Fake News und Manipulation“

PAUSE

Vierter thematischer Schwerpunkt:

- „Datenschutz und Transparenz“

Fünfter thematischer Schwerpunkt:

- „Bias und Diversität“

Unterzeichnung und Präsentation des finalen *Code of Conduct*

Moderationsanleitung

1. Eröffnung der Verhandlungsrunde:

- Begrüßen Sie die Teilnehmer:innen und stellen Sie die Agenda vor.
- Klären Sie die Spielregeln und den Prozess (z. B. Redezeiten, Maßnahmenpräsentation, Abstimmungsverfahren).

2. Moderation der Diskussion:

- Fördern Sie eine respektvolle Kommunikation.
- Vermeiden Sie Unterbrechungen und stellen Sie sicher, dass alle zu Wort kommen.
- Halten Sie die Diskussion fokussiert und auf die Agenda ausgerichtet.

3. Krisenmanagement:

- Bei Konflikten oder emotionalem Aufruhr bleiben Sie neutral und lenken Sie die Diskussion auf konstruktive Lösungen.
- Nutzen Sie Techniken wie aktives Zuhören und Zusammenfassen, um Missverständnisse zu klären.

4. Zeitmanagement:

- Achten Sie darauf, dass jede Verhandlungsrunde innerhalb der vorgegebenen Zeit bleibt.
- Halten Sie bei Bedarf die Möglichkeit einer Verlängerung in Betracht, aber behalten Sie die Agenda im Auge.

5. Dokumentation:

- Halten Sie wichtige Punkte und Vereinbarungen schriftlich fest.
- Die beschlossenen Maßnahmen werden von allen Beteiligten unterzeichnet und sind damit rechtsgültig.

Abschluss:

1. Zusammenfassung und Vereinbarungen:

- Fassen Sie die wichtigsten Ergebnisse und Beschlüsse in einem finalen Code of Conduct zusammen.

Tipps für erfolgreiche Gruppenmoderation:

- **Neutralität bewahren:** Vermeiden Sie Parteinahme und fördern Sie objektive Entscheidungen.
- **Kommunikation fördern:** Ermutigen Sie alle Teilnehmer:innen, ihre Ansichten klar und deutlich zu äußern.

- **Flexibilität zeigen:** Passen Sie den Moderationsstil an die Dynamik der Gruppe und die Art der Verhandlung an.

Themen der Verhandlungsrunden mit den jeweiligen Maßnahmen für die Politiker:innen, die Moderation und die Journalist:innen

- Damit die Moderation über den thematischen Verlauf der Konferenz informiert ist und die Politiker:innen wissen, welche Maßnahmen jeweils verhandelt werden, findet sich hier eine Auflistung samt passender Code of Conduct Formulierungen.
- Die Journalist:innen wissen zusätzlich auch über die möglichen Auswirkungen der jeweils zu verhandelnden Maßnahmen Bescheid.

Für die Politiker:innen und die Moderation

1. Verhandlungsrunde zum Thema „Effizienz und Wirtschaftlichkeit“

Maßnahme 1: Vollautomatisierte Content-Erstellung

Beschreibung: Medienhäuser setzen verstärkt auf KI, um Nachrichtenartikel, Videos und Social Media-Beiträge automatisch zu generieren.

Code of Conduct-Beschluss:

„Der Einsatz von vollautomatisierten KI-Systemen zur Erstellung von Inhalten muss regelmäßigen Qualitätskontrollen und ethischen Bewertungen unterzogen werden, um die journalistische Integrität zu wahren.“

Maßnahme 2: Teilautomatisierte Content-Erstellung

Beschreibung: Medienhäuser setzen KI ein, um Routineaufgaben zu automatisieren, während wichtige redaktionelle Entscheidungen und kreative Aufgaben von menschlichen Journalist:innen übernommen werden.

Code of Conduct-Beschluss:

„Medienhäuser sollen KI-Systeme zur Unterstützung der Content-Erstellung nutzen, wobei wesentliche redaktionelle Entscheidungen von menschlichen Journalist:innen getroffen werden, um die Qualität und Zuverlässigkeit der Inhalte zu sichern.“

Maßnahme 3: Verzicht auf automatisierte Content-Erstellung

Beschreibung: Medienhäuser entscheiden sich bewusst gegen den Einsatz von KI zur Content-Erstellung und setzen ausschließlich auf menschliche Journalist:innen.

Code of Conduct-Beschluss:

„Medienhäuser verpflichten sich, keine vollautomatisierten KI-Systeme zur Content-Erstellung zu verwenden und setzen ausschließlich auf die Arbeit menschlicher Journalist:innen, um die journalistische Integrität zu wahren.“

2. Verhandlungsrunde zum Thema „Empfehlungssysteme und Wirtschaftlichkeit“

Maßnahme 1: Implementierung eines personalisierten Empfehlungsalgorithmus zur Steigerung der Nutzerbindung und Erhöhung der Werbeeinnahmen

Beschreibung: Medienhäuser implementieren einen KI-gestützten Empfehlungsalgorithmus, der personalisierte Inhalte basierend auf dem individuellen Nutzerverhalten empfiehlt. Ziel ist es, zum einen Vorhersagen über die Popularität und Akzeptanz von Inhalten zu treffen, wodurch festgestellt werden kann welche neuen Storys wie geschrieben und verbreitet werden sollen, sodass sie den individuellen Vorlieben der Konsument:innen entsprechen. Zum anderen lassen sich so auch personalisierte Werbeinhalte effizienter schalten, die Werbeeinnahmen maximieren und die Nutzerbindung und Verweildauer auf den Plattformen erhöhen.

Code of Conduct-Beschluss:

„Medienhäuser dürfen personalisierte Empfehlungsalgorithmen einsetzen, um die Nutzerbindung zu erhöhen. Dabei verpflichten sie sich, die Privatsphäre der Nutzer:innen zu respektieren und sicherzustellen, dass die Algorithmen keine diskriminierenden Muster verstärken.“

Maßnahme 2: Einführung eines diversitätsfördernden Empfehlungsalgoritmus

Beschreibung: Medienhäuser implementieren Empfehlungsalgorithmen, die gezielt diverse Inhalte fördern. Die Algorithmen berücksichtigen nicht nur die bisherigen Präferenzen der Nutzer:innen, sondern präsentieren auch unterschiedliche Perspektiven und Themen, um Filterblasen entgegenzuwirken und die Meinungsvielfalt zu fördern.

Code of Conduct-Beschluss:

„Medienhäuser verpflichten sich, Empfehlungsalgorithmen zu entwickeln und einzusetzen, die die Vielfalt der Inhalte fördern und Filterblasen entgegenwirken, um eine ausgewogene Informationsversorgung der Öffentlichkeit sicherzustellen.“

Maßnahme 3: Benutzerkontrolle über Empfehlungsalgorithmen

Beschreibung: Medienhäuser ermöglichen es den Nutzer:innen, Einstellungen für die Empfehlungsalgorithmen anzupassen. Nutzer:innen können wählen, ob sie mehr personalisierte oder diversitätsorientierte Empfehlungen erhalten möchten, und bestimmte Themen bzw. Quellen priorisieren oder ausschließen.

Code of Conduct-Beschluss:

„Medienhäuser verpflichten sich, den Nutzer:innen Kontrolle über die Einstellungen der Empfehlungsalgorithmen zu geben, sodass sie die Art der empfohlenen Inhalte nach ihren Präferenzen anpassen können.“

- **Zusätzliche Maßnahme 4:** Verkauf von Datenanalysen und Berichten

Beschreibung: Medienhäuser können Daten, welche über die implementierten Empfehlungsalgorithmen generiert werden, tiefer mittels KI analysieren, um wertvolle Erkenntnisse über Leser:innenverhalten und Markttrends zu gewinnen, die sie dann an Unternehmen oder Werbepartner:innen verkaufen können. Dies bietet eine zusätzliche Einnahmequelle.

Code of Conduct-Beschluss:

„Medienhäuser verpflichten sich zur datenschutzkonformen Nutzung von KI-gestützten Datenanalysen und zum verantwortungsvollen Verkauf von anonymisierten Berichten, um neue Einnahmequellen zu erschließen.“

3. Verhandlungsrunde zum Thema „Fake News und Manipulation“

Maßnahme 1: Implementierung eines umfassenden Faktenprüfungssystems

Beschreibung: Ein unabhängiges, KI-gestütztes Faktenprüfungssystem wird in allen Medienhäusern eingeführt, um Nachrichten vor der Veröffentlichung zu überprüfen und zu validieren. Dabei wird jede Information auf ihre Quelle hin überprüft. Es wird sichergestellt, dass die Quelle vertrauenswürdig und glaubwürdig ist. Konkret werden Teams von Faktenprüfer:innen ausgebildet, die zu den Quellen der Informationen recherchieren und diese bewerten. Dabei sollen auch automatisierte Systeme und Algorithmen eingesetzt werden, um große Datenmengen effizient zu analysieren und potenzielle Falschinformationen zu markieren.

Code of Conduct-Beschluss:

„Medienhäuser verpflichten sich zur Implementierung eines unabhängigen, KI-gestützten Faktenprüfungssystems, um die Verbreitung von Fake News zu verhindern und die Genauigkeit der Berichterstattung zu gewährleisten.“

Maßnahme 2: Verpflichtende Medienkompetenz-Schulungen

Beschreibung: Medienhäuser werden dazu verpflichtet, einen Teil ihrer Effizienzgewinne durch Nutzung von KI-Werkzeugen, in Programme zur Förderung der Medienkompetenz zu reinvestieren. Sowohl bei den Mitarbeiter:innen als auch in der Bevölkerung soll damit die Fähigkeit zur kritischen Bewertung von Informationen gestärkt und ein Bewusstsein für Fake News und Manipulation geschaffen werden.

Code of Conduct-Beschluss:

„Medienhäuser verpflichten sich, regelmäßige Medienkompetenz-Schulungen für ihre Mitarbeiter:innen und die breite Öffentlichkeit anzubieten. Diese Schulungen umfassen den Einsatz von KI im Journalismus, die Erkennung von Fake News, ethische Standards, Datenschutzrichtlinien, kritische Bewertung von Informationsquellen und die Bedeutung von Diversität. Medienhäuser arbeiten mit Bildungseinrichtungen zusammen, evaluieren regelmäßig die Schulungsprogramme und zertifizieren die Teilnehmer:innen.“

Maßnahme 3: Verhängung von Strafen für die Verbreitung von Fake News

Beschreibung: Es werden strenge Strafen für Medienhäuser und Plattformen eingeführt, die nachweislich Fake News verbreiten. Diese Strafen umfassen Geldbußen und öffentliche Richtigstellungen.

Code of Conduct-Beschluss:

„Medienhäuser, die nachweislich Fake News verbreiten, müssen angemessene Strafen zahlen und öffentliche Richtigstellungen vornehmen, um die Integrität der Berichterstattung zu wahren.“

Maßnahme 4: Verzicht auf Clickbait-Titel

Beschreibung: Medienhäuser verpflichten sich, keine Clickbait-Titel zu verwenden, um die journalistische Integrität zu wahren. Diese Titel versprechen oft sensationelle, überraschende oder skandalöse Informationen, die im eigentlichen Artikel nicht in der erwarteten Weise geliefert werden und allein den Zweck haben, die Klickzahlen zu erhöhen.

Code of Conduct-Beschluss:

„Medienhäuser verpflichten sich, auf den Einsatz von Clickbait-Titeln zu verzichten. Stattdessen sollen Überschriften klar, informativ und wahrheitsgetreu den Inhalt des Artikels widerspiegeln. Diese Maßnahme soll das Vertrauen der Leserschaft stärken und zur Verbesserung der Informationsumwelt beitragen. Medienhäuser verpflichten sich zur kontinuierlichen Schulung ihrer Mitarbeiter:innen in der Erstellung ethischer Überschriften und zur Überprüfung der Einhaltung dieser Standards.“

4. Verhandlungsrunde zum Thema „Datenschutz und Transparenz“

Maßnahme 1: Einführung strenger Transparenzkriterien

Beschreibung: Medienhäuser sind verpflichtet, detaillierte Quellenangaben und die Nutzung von KI bei der Erstellung von Inhalten offen zu legen. Das passiert über die Einrichtung eines öffentlich zugängliches Transparenzregisters, das Klarheit über die Herkunft, Erstellung und Verbreitung von journalistischen Inhalten schafft und folgende Merkmale haben soll:

- 1. Offenlegung der Quellen:** Wurden Inhalte von Menschen oder durch KI erstellt?
- 2. Angabe der verwendeten KI-Technologien:** Welche KI-Modelle oder Algorithmen zur Erstellung der Inhalte wurden verwendet?
- 3. Angaben über den Erstellungsprozess von Inhalten,** einschließlich der Datenquellen, Trainingsdaten und etwaiger menschlicher Überprüfungen.
- 4. Nachvollziehbarkeit und Verantwortlichkeit:** Jeder Inhalt wird mit einem digitalen Wasserzeichen oder einem ähnlichen Mechanismus versehen, der seine Herkunft und den Erstellungsprozess nachvollziehbar macht.

Code of Conduct-Beschluss:

„Medienhäuser verpflichten sich zur Einhaltung strenger Transparenzkriterien. Dies umfasst die klare Offenlegung der Quellen und Recherchemethoden für alle veröffentlichten Inhalte sowie die Veröffentlichung regelmäßiger Transparenzberichte, die detaillierte Informationen über die Datenschutzpraktiken, die verwendeten KI-Modelle und die redaktionellen Entscheidungen enthalten. Diese Maßnahmen sollen das Vertrauen der Öffentlichkeit stärken und die Nachvollziehbarkeit und Integrität der Berichterstattung sicherstellen.“

Maßnahme 2: Einführung strenger Datenschutzrichtlinien

Beschreibung: Medienhäuser implementieren umfassende Datenschutzrichtlinien, die den Schutz der persönlichen Daten der Leser:innen gewährleisten.

Code of Conduct-Beschluss:

„Medienhäuser verpflichten sich zur Einführung und strikten Einhaltung umfassender Datenschutzrichtlinien. Diese Richtlinien umfassen den verantwortungsvollen Umgang mit personenbezogenen Daten der Leserschaft, die Implementierung fortschrittlicher Sicherheitsmaßnahmen zur Datenverarbeitung und -speicherung sowie die transparente Kommunikation über die Verwendung von Daten. Medienhäuser gewährleisten, dass alle datenschutzrelevanten Praktiken regelmäßig

überprüft und aktualisiert werden, um den höchsten Standards zu entsprechen und das Vertrauen der Leserschaft zu schützen.“

Maßnahme 3: Einsatz von datenschutzfreundlichen KI-Systemen

Beschreibung: Medienhäuser setzen KI-Systeme ein, die speziell darauf ausgelegt sind, datenschutzfreundlich zu arbeiten und keine personenbezogenen Daten zu speichern oder zu analysieren.

Code of Conduct-Beschluss:

„Medienhäuser verpflichten sich, ausschließlich datenschutzfreundliche KI-Systeme einzusetzen. Diese Systeme müssen den höchsten Datenschutzstandards entsprechen und die Privatsphäre der Nutzer:innen respektieren. Medienhäuser verpflichten sich zur Transparenz hinsichtlich der Funktionsweise und der genutzten Daten der KI-Systeme sowie zur regelmäßigen Überprüfung und Aktualisierung der Systeme, um sicherzustellen, dass sie keine personenbezogenen Daten missbrauchen oder unethisch verwenden. Diese Maßnahme soll das Vertrauen der Leserschaft in den verantwortungsvollen Einsatz von KI im Journalismus stärken.“

5. Verhandlungsrunde zum Thema „Bias und Diversität“

Maßnahme 1: Schulung von Journalist:innen zur Erkennung und Vermeidung von Bias

Beschreibung: Journalist:innen erhalten regelmäßige Schulungen zur Erkennung und Vermeidung von Voreingenommenheit in ihrer Berichterstattung.

Code of Conduct-Beschluss:

„Medienhäuser verpflichten sich, regelmäßige Schulungen für Journalist:innen zur Erkennung und Vermeidung von Bias in der Berichterstattung und bei der Nutzung von KI-Tools durchzuführen. Diese Schulungen umfassen die Sensibilisierung für verschiedene Formen von Bias, die Vermittlung von Techniken zur objektiven Berichterstattung und die ethische Nutzung von KI im journalistischen Prozess. Medienhäuser stellen sicher, dass alle redaktionellen Mitarbeiter:innen Zugang zu diesen Schulungen haben und verpflichten sich zur kontinuierlichen Weiterbildung, um die Qualität und Fairness der Berichterstattung zu gewährleisten.“

Maßnahme 2: Implementierung eines Qualitätssicherungssystems für KI-Modelle

Beschreibung: Ein regelmäßiges Audit von KI-Modellen wird eingeführt, um sicherzustellen, dass sie keine systematischen Bias aufweisen. Dieses umfasst die Überprüfung und Anpassung der Trainingsdaten und Algorithmen.

Code of Conduct-Beschluss:

„Medienhäuser verpflichten sich zur Implementierung eines umfassenden Qualitätssicherungssystems für alle eingesetzten KI-Modelle. Dieses System stellt sicher, dass KI-Modelle regelmäßig auf Genauigkeit, Fairness und Unvoreingenommenheit überprüft werden. Dabei sollen unabhängige Überprüfungen und Audits durchgeführt werden, um die Qualität der von KI generierten Inhalte zu gewährleisten. Medienhäuser verpflichten sich zudem zur Transparenz über die Funktionsweise und die angewandten Prüfprozesse der KI-Modelle, um das Vertrauen der Leserschaft in die Integrität und Qualität der Berichterstattung zu stärken.“

Maßnahme 3: Förderung von Diversität in Redaktionen

Beschreibung: Medienhäuser fördern aktiv Diversität in ihren Redaktionen in Bezug auf ethnische Herkunft, Geschlecht, soziale Hintergründe und Perspektiven. Ziel ist es, vielfältige Standpunkte in die Berichterstattung einzubeziehen, um ein breiteres Themenspektrum abzudecken, Bias zu vermeiden und das Vertrauen in die Medien zu stärken.

Code of Conduct-Beschluss:

„Medienhäuser verpflichten sich zur aktiven Förderung von Diversität in ihren Redaktionen. Dies umfasst die Einstellung, Förderung und Schulung von Mitarbeiter:innen mit unterschiedlichem kulturellen, sozialen und beruflichen Hintergrund um vielfältige Perspektiven in die Berichterstattung einzubeziehen und systematischen Bias zu vermeiden. Diese Maßnahmen sollen sicherstellen, dass die Berichterstattung ausgewogen, umfassend und repräsentativ für die Gesellschaft als Ganzes ist.“

Maßnahme 4: Manuelle Überprüfung von KI-generierten Inhalten

Beschreibung: Medienhäuser führen eine manuelle Überprüfung aller KI-generierten Inhalte durch, bevor diese veröffentlicht werden. Ein/e menschliche/r Redakteur:in überprüft die von KI erstellten Texte, Überschriften oder andere Inhalte, um sicherzustellen, dass diese keine Fehler, Bias oder irreführenden Informationen enthalten und den ethischen Standards des Journalismus entsprechen.

Code of Conduct-Beschluss:

„Medienhäuser verpflichten sich zur manuellen Überprüfung aller KI-generierten Inhalte vor der Veröffentlichung. Diese Überprüfung durch eine/n menschliche/n Redakteur/in soll sicherstellen, dass die Inhalte korrekt, ausgewogen und frei von Bias oder irreführenden Informationen sind. Die Medienhäuser verpflichten sich, durch diese Maßnahme die journalistische Integrität und die ethischen Standards zu wahren.“ Die Ergebnisse dieser Kooperationen werden transparent gemacht und in die redaktionelle Praxis integriert, um die Qualität und Integrität der Berichterstattung zu stärken.“

6. Verhandlungsrunde mit offenen Maßnahmen:

- *In welchen Bereichen der journalistischen Arbeit sollte KI nicht eingesetzt werden? Welche journalistischen Themen sind für die Automatisierung geeignet?*

(Ende der Verhandlungen und finaler Code of Conduct)

Für die Journalist:innen:

Übersicht zu den Verhandlungsrunden: Themenblöcke, Maßnahmen und mögliche Auswirkungen⁴⁶

1. Verhandlungsthema: Effizienz und Kostenreduktion durch KI

- **Maßnahme 1:** Vollautomatisierte Content-Erstellung (++ ökonomische Lage: Kostensparnis durch reduzierte Personalkosten, schnellere Produktion von Inhalten; -- Informationsumwelt: Potenzial für geringere Qualität und höhere Fehlerquote bei automatisch generierten Inhalten).
- **Maßnahme 2:** Teilautomatisierte Content-Erstellung (+ ökonomische Lage: Kosteneinsparungen und Effizienzgewinne bei gleichzeitiger Wahrung redaktioneller Qualität; + Informationsumwelt: erhöhte Effizienz bei gleichbleibender oder sogar verbesserter Qualität der Inhalte)
- **Maßnahme 3:** Verzicht auf automatisierte Content-Erstellung (-- ökonomische Lage: höhere Personalkosten und längere Produktionszeiten; ++ Informationsumwelt: hohe Qualität und Zuverlässigkeit der Inhalte durch menschliche Expertise)

2. Verhandlungsthema: Empfehlungssysteme und Wirtschaftlichkeit

- **Maßnahme 1:** Implementierung eines personalisierten Empfehlungsalgorithmus zur Steigerung der Nutzerbindung und Erhöhung der Werbeeinnahmen (++ ökonomische Lage: Erhöhung der Einnahmen durch höhere Nutzerbindung und Werbeeinnahmen; -- Informationsumwelt: Gefahr der Verstärkung von Filterblasen, potenzielle Abhängigkeit von Werbeeinnahmen führt zu einer Bevorzugung kommerzieller Inhalte).
- **Maßnahme 2:** Einführung eines diversitätsfördernden Empfehlungsalgorithmus (0/+ ökonomische Lage: möglicherweise geringere kurzfristige Nutzerbindung; + Informationsumwelt: Förderung von Vielfalt und Reduzierung von Filterblasen, was zu einer besser informierten Öffentlichkeit führt).
- **Maßnahme 3:** Benutzerkontrolle über Empfehlungsalgorithmen (0/+ ökonomische Lage: Erhöhung der Nutzerzufriedenheit kann langfristig die Bindung stärken; 0/+ Informationsumwelt: Ermöglicht Nutzer:innen, aktiv gegen Filterblasen vorzugehen und Vielfalt zu fördern).

⁴⁶ Nur die Journalist:innen haben Informationen zu den Auswirkungen der jeweils zu verhandelnden Maßnahmen.

- **Zusätzliche Maßnahme 4:** *Verkauf von Datenanalysen und Berichten (++ ökonomische Lage; -- Informationsumwelt:* potenzielles Risiko des Datenmissbrauchs und der (politischen) Manipulation, wenn nicht ethisch verwendet; Vertrauensverlust bei Leserschaft und sinkende Nutzerbindung; Abhängigkeiten von Dateneinnahmen und Verlust der journalistischen Autonomie).

3. Verhandlungsthema: Fake News und Manipulation

- **Maßnahme 1:** *Implementierung eines umfassenden Faktenprüfungssystems (- ökonomische Lage:* (hohe Implementierungskosten und laufende Betriebskosten für das System); ++ Informationsumwelt: (signifikante Reduktion von Fake News, erhöhte Zuverlässigkeit der Informationen)).
- **Maßnahme 2:** *Verpflichtende Medienkompetenz-Schulungen (- ökonomische Lage:* Kosten für die Entwicklung und Durchführung der Schulungsprogramme; + Informationsumwelt: erhöhtes Bewusstsein und kritisches Denken führen zu einer besseren Unterscheidung zwischen echten und gefälschten Nachrichten).
- **Maßnahme 3:** *Verhängung von Strafen für die Verbreitung von Fake News (0/+ ökonomische Lage:* Medienhäuser investieren in bessere Überprüfungsverfahren, um Strafen zu vermeiden, was langfristig die Qualität erhöht und das Vertrauen stärkt); +0 Informationsumwelt: Abschreckungseffekt reduziert die Verbreitung von Fake News, aber die Maßnahme ist reaktiv statt proaktiv – der Effekt dürfte nur kurzfristig sein).
- **Maßnahme 4:** *Verzicht auf Clickbait-Titel (-/0 ökonomische Lage:* kurzfristig geringere Klickzahlen und Werbeeinnahmen; + Informationsumwelt: Erhöhung der Qualität und Vertrauenswürdigkeit der Inhalte).

4. Verhandlungsthema: Datenschutz und Transparenz

- **Maßnahme 1:** *Einführung strenger Transparenzkriterien (-/+ ökonomische Lage:* initiale Kosten für Implementierung und Pflege des Transparenzregisters, langfristig führt Transparenz zu gesteigertem Vertrauen, zu mehr Abonnements und Werbeeinnahmen; -/+ Informationsumwelt: Transparenz könnte zunächst zu erhöhtem Misstrauen führen, wenn die Komplexität der KI-Systeme die Nutzer:innen überfordert oder beunruhigt, Langfristige Verbesserung da Transparenz das Vertrauen der Leser:innen stärkt und Manipulation reduziert)
- **Maßnahme 2:** *Einführung strenger Datenschutzrichtlinien (- ökonomische Lage:* Kosten für die Implementierung und Einhaltung der Datenschutzrichtlinien; + Informationsumwelt: erhöhtes Vertrauen der Leser:innen durch den Schutz ihrer persönlichen Daten).

- **Maßnahme 3:** Einsatz von datenschutzfreundlichen KI-Systemen (- ökonomische Lage: Kosten für die Implementierung bzw. Lizenzkosten; + Informationsumwelt: Leservertrauen durch datenschutzfreundliche Technologien).

5. Verhandlungsthema: Bias und Diversität

- **Maßnahme 1:** Schulung von Journalist:innen zur Erkennung und Vermeidung von Bias (- ökonomische Lage: Kosten für regelmäßige Schulungsprogramme; + Informationsumwelt: erhöhte Qualität und Ausgewogenheit der Berichterstattung).
- **Maßnahme 2:** Implementierung eines Qualitätssicherungssystems für KI-Modelle (- ökonomische Lage: Kosten für regelmäßige Audits und Anpassungen; + Informationsumwelt: Sicherstellung, dass die KI-Modelle fair und ausgewogen arbeiten).
- **Maßnahme 3:** Förderung von Diversität in Redaktionen (- ökonomische Lage: Ressourcen für Diversitätsprogramme oder gezielte Rekrutierungsmaßnahmen – Rekrutierung, Schulung und Förderung einer vielfältigen Belegschaft – müssen bereitgestellt werden; + Informationsumwelt: vielfältigere und ausgewogenere Berichterstattung sowie breitere Repräsentation gesellschaftlicher Gruppen und Themen).
- **Maßnahme 4:** Manuelle Überprüfung von KI-generierten Inhalten (- ökonomische Lage: manuelle Überprüfung von KI-generierten Inhalten erfordert zusätzliche personelle Ressourcen und Arbeitszeit, was die Kosten der Medienhäuser erhöht. Diese Maßnahme reduziert möglicherweise die Effizienzgewinne, die durch die Automatisierung mit KI erzielt werden; ++ Informationsumwelt: Stärkung des Vertrauens, Verbesserung der inhaltlichen Genauigkeit).

Ereignisse für die Ankündigung der Themen durch die Presse

Die Presse hat auch die Aufgabe, jedes zu verhandelnde Thema auf der AI-Konferenz mit einem besonderen Ereignis einzuleiten. Dieses Ereignis wirkt sich negativ auf die beiden Skalenwerte „Informationsumwelt“ und „Finanzielle Lage“ aus und soll damit ein Problembewusstsein und einen Handlungsdruck bei den Spieler:innen erzeugen.

1. Ereigniskarte: Wirtschaftliche Krise belastet Medienhäuser

Titel: Wirtschaftliche Krise führt zu drastischen Einsparungen bei Medienhäusern

Beschreibung: Eine wirtschaftliche Krise, ausgelöst durch eine globale Rezession, hat das Land erfasst. Die Abonnent:innenzahlen stagnieren oder gehen zurück und die Werbeeinnahmen der Medienhäuser sind dramatisch eingebrochen, da Unternehmen ihre Werbebudgets stark kürzen. Gleichzeitig fließt ein Großteil der verbliebenen Werbegelder zu großen Tech-Konzernen und Internetgiganten wie Google und Facebook, die den digitalen Werbemarkt dominieren. Dies führt zu drastischen Einsparungen und Restrukturierungen in den Medienhäusern, die nun gezwungen sind, drastische Kostensenkungsmaßnahmen zu ergreifen, einschließlich Entlassungen, Reduzierung der Inhalte und Einstellung von Investitionen in neue Technologien und Innovationen. Diese Sparmaßnahmen beeinträchtigen sowohl die Effizienz als auch die wirtschaftliche Stabilität der Medienhäuser.

Mögliche spezifische Konsequenzen:

- **Qualitätsverlust:** Durch Entlassungen und Kostensenkungen sinkt die Qualität der Berichterstattung.
- **Innovationsstopp:** Investitionen in neue Technologien und Projekte werden eingefroren oder gestrichen.
- **Arbeitsplatzunsicherheit:** Erhöhte Unsicherheit und geringe Jobzufriedenheit unter den verbleibenden Mitarbeiter:innen.
- **Abhängigkeit von Werbung:** Verstärkte Abhängigkeit von kurzfristigen Werbe-einnahmen durch Clickbait und Sensationalismus.

2. Ereigniskarte: Plötzliche Flut von Fake News

Titel: Flut von manipulativen Inhalten und Fake News erschüttert die Informationswelt vor der anstehenden Nationalratswahl.

Beschreibung: Eine radikale politische Gruppe hat eine gezielte Desinformationskampagne gestartet, um die bevorstehenden Nationalratswahlen zu beeinflussen. Mithilfe fortschrittlicher KI-Technologien verbreiten sie falsche und manipulative Inhalte über verschiedene soziale Medien und Nachrichtenplattformen. Diese KI-gestützten Tools erzeugen täuschend echte Nachrichtenartikel, Videos und Social Media-Beiträge, die darauf abzielen, das Vertrauen in die demokratischen Prozesse zu untergraben und die öffentliche Meinung zu manipulieren. Ein prominentes Beispiel ist die auf einem kompromittierenden Video beruhende Behauptung, dass eine der führenden Parteien in einen großen Korruptionsskandal verwickelt ist, was jedoch frei erfunden wurde.

Mögliche spezifische Konsequenzen:

- **Vertrauensverlust:** Die Bevölkerung beginnt, zunehmend an der Richtigkeit der berichteten Nachrichten zu zweifeln.
- **Demokratische Prozesse:** Wahlen und politische Entscheidungen werden durch die Verbreitung von Fake News negativ beeinflusst.
- **Öffentliche Debatte:** Zunahme von polarisierten und hitzigen Debatten in der Gesellschaft.
- **Regulierungsdruck:** Erhöhter Druck auf die Regierung, strikte Regulierungsmaßnahmen gegen Desinformation einzuführen.

3. Ereigniskarte: Datenschutzverletzung durch fehlerhafte KI-Anwendung

Titel: Datenschutzverletzung durch fehlerhafte KI-Anwendung: Tausende Nutzerdaten kompromittiert

Beschreibung: Ein großer Medienkonzern hat einen massiven Datenschutzskandal erlitten, ausgelöst durch eine fehlerhafte KI-Anwendung. Die KI, die zur Personalisierung von Inhalten eingesetzt wurde, hat versehentlich persönliche Daten von Millionen Nutzer:innen offengelegt. Diese Daten, einschließlich persönlicher Informationen und Leserverhalten, sind in die Hände unbekannter Hacker:innen gelangt und wurden im Darknet verkauft. Dieser Vorfall hat das Vertrauen der Öffentlichkeit in die Sicherheit und den ethischen Einsatz von KI in Medienhäusern schwer beschädigt und führt zu einem Anstieg von Misstrauen und Skepsis gegenüber allen Nachrichtenquellen.

Mögliche spezifische Konsequenzen:

- **Vertrauensverlust:** Die Bevölkerung verliert das Vertrauen in die Sicherheit ihrer persönlichen Daten und den ethischen Einsatz von KI in den Medien.
- **Demokratische Prozesse:** Das Misstrauen gegenüber den Medien könnte die öffentliche Meinungsbildung und die demokratischen Prozesse negativ beeinflussen.
- **Gesellschaftliche Debatte:** Zunahme von Skepsis und Misstrauen in der Gesellschaft gegenüber Medienberichten und dem Einsatz von KI.
- **Regulierungsdruck:** Erhöhter Druck auf die Regierung, strengere Datenschutzgesetze und -regelungen einzuführen, insbesondere im Umgang mit KI.

Zu den zwei Skalen „Ökonomische Lage“ und „Informationsumwelt“

Diese beiden Skalenwerte dienen als Feedbackinstrumente zu den auf der AI-Konferenz getroffenen Entscheidungen. Nachdem sich die Spieler:innen für eine Maßnahme entschieden haben werden die konkreten Werte von der Spielleitung in eine Excel-Tabelle eingetragen, wodurch sich die Lage entweder verbessert oder verschlechtert.

Ökonomische Lage

1. Rot (Schlecht)

- **Beschreibung:** Die Medienhäuser sind finanziell stark angeschlagen, viele stehen kurz vor dem Bankrott.
- **Auswirkungen:**
 - Qualität des Journalismus:** Massive Kürzungen im Personal führen zu schlechterer Qualität der Berichterstattung.
 - Clickbait und Sensationalismus:** Medienhäuser setzen verstärkt auf Clickbait und sensationelle Inhalte, um schnelle Einnahmen zu generieren.
 - Verlust von Journalist:innenjobs:** Hohe Arbeitslosigkeit unter Journalist:innen und Redakteur:innen.
 - Monopolbildung:** Geringere Marktvielfalt durch das Verschwinden kleinerer Medienhäuser, zunehmende Monopolisierung durch große Konzerne.

2. Gelb (Neutral)

- **Beschreibung:** Die finanzielle Lage der Medienhäuser ist stabil, aber nicht herausragend.
- **Auswirkungen:**
 - Qualität des Journalismus:** Solide, aber ohne große Innovationen oder investigativen Journalismus.
 - Einnahmequellen:** Medienhäuser setzen auf ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Qualitätsjournalismus und kommerziellen Inhalten.
 - Arbeitsmarkt:** Stabilität der Arbeitsplätze im Journalismus, jedoch ohne signifikante Neueinstellungen.
 - Investitionen:** Begrenzte Investitionen in neue Technologien oder Projekte, Fokus auf Kosteneffizienz.

3. Grün (Gut)

- **Beschreibung:** Die Medienhäuser sind finanziell sehr gesund und können in Qualität und Innovation investieren.
- **Auswirkungen:**
 - Qualität des Journalismus:** Hohe Qualität und Vielfalt der Berichterstattung, inkl. investigativem Journalismus.
 - Innovationen:** Investitionen in neue Technologien und Formate, wie KI-gestützte Faktenprüfung und Multimedia-Inhalte.

Arbeitsmarkt: Schaffung neuer Arbeitsplätze, bessere Bezahlung und Weiterbildungsmöglichkeiten für Journalist:innen.

Unabhängigkeit: Stärkere redaktionelle Unabhängigkeit und weniger Druck, rein kommerziellen Interessen zu folgen.

Informationsumwelt

1. Rot (verschmutzt)

- **Beschreibung:** Die Informationsumwelt ist durchsetzt von Fake News, manipulativen Inhalten und Bullshit.
- **Auswirkungen:**

Vertrauensverlust: Weitgehender Vertrauensverlust der Bevölkerung in Medien und Nachrichten.

Demokratie: Gefährdung der demokratischen Prozesse durch Desinformation und manipulative Berichterstattung.

Gesellschaftliche Spaltung: Zunahme von Polarisierung und sozialer Unruhe. Echokammern und Filterblasen ...

Korruption: Hohes Korruptionsrisiko aufgrund mangelnder Transparenz, erhöhter Manipulationsmöglichkeiten und geschwächter Kontrolle⁴⁷.

2. Gelb (Neutral)

- **Beschreibung:** Die Informationsumwelt ist gemischt, mit einer Balance aus vertrauenswürdigen und fragwürdigen Inhalten.
- **Auswirkungen:**

Vertrauen: Gemischtes Vertrauen der Bevölkerung in Medien, Skepsis gegenüber einigen Quellen.

Demokratie: Stabile, aber nicht perfekte Bedingungen für demokratische Prozesse.

Gesellschaftliche Debatte: Konstruktive, aber manchmal hitzige öffentliche Debatten.

Korruption: Korruption tritt vereinzelt auf, ist aber nicht allgegenwärtig, da Überwachung der Mächtigen und Aufdeckung ihrer illegalen Machenschaften teilweise funktionieren.

⁴⁷ In einer Informationsumwelt, wo es für die Öffentlichkeit kaum möglich ist, die Wahrheit von Lügen zu unterscheiden, können korrupte Handlungen unbemerkt bleiben oder gezielt verschleiert werden. Zudem wird der Kontrollauftrag der Medien unterwandert, da ihren Berichterstattungen wenig Vertrauen entgegengebracht wird, und die Bevölkerung die Enthüllungen ignoriert oder anzweifelt.

3. Grün (Gut)

- **Beschreibung:** Die Informationsumwelt ist sauber und weitgehend frei von Fake News und manipulativen Inhalten.
- **Auswirkungen:**
 - Vertrauen:** Hohes Vertrauen der Bevölkerung in Medien und deren Berichterstattung.
 - Demokratie:** Starke Unterstützung und Förderung demokratischer Prozesse durch gut informierte Bürger.
 - Gesellschaftlicher Zusammenhalt:** Höhere soziale Kohäsion und konstruktive öffentliche Debatten.
 - Innovationen:** Positive Innovationskraft und Kreativität in der Medienlandschaft, Förderung investigativer Berichterstattung.
 - Korruption:** Niedriges Korruptionsrisiko dank hoher Transparenz, wirksamer Überwachung und einer unabhängigen Berichterstattung, die die Bevölkerung vertraut.

Ausgangssituation im Land: Die Skalenwerte zu Beginn des Spiels

Ökonomische Lage: Rot (Leicht Negativ)

- **Beschreibung:** Die Medienhäuser im Land befinden sich in einer angespannten finanziellen Lage. Während sie noch funktionsfähig sind, kämpfen sie mit sinkenden Einnahmen und steigenden Kosten.
- **Merkmale:**
 - Einnahmequellen:** Rückgang der Werbeeinnahmen, kaum Zahlungsbereitschaft für Online-Inhalte und ein Stagnieren bzw. Rückgang der Abonnements.
 - Arbeitsmarkt:** Einige Entlassungen und Einstellungsstopps; geringe Jobzufriedenheit und Unsicherheit unter den Journalist:innen.
 - Investitionen:** Sehr begrenzte Investitionen in neue Technologien und Projekte, Fokus auf kurzfristige Kostensenkungen.

Informationsumwelt: Gelb (Leicht Neutral)

- **Beschreibung:** Die Informationsumwelt im Land ist gemischt, mit einem Gleichgewicht zwischen vertrauenswürdigen und fragwürdigen Quellen. Die Bevölkerung ist vorsichtig, aber noch nicht völlig desillusioniert.
- **Merkmale:**

Vertrauen: Gemischtes Vertrauen der Bevölkerung in Medien, Skepsis gegenüber einigen Quellen.

Demokratie: Stabile, aber nicht perfekte Bedingungen für demokratische Prozesse.

Gesellschaftliche Debatte: Konstruktive, aber manchmal hitzige öffentliche Debatten.

Korruption: Korruption kann auftreten, ist aber nicht allgegenwärtig, da Überwachung und Aufdeckung teilweise funktionieren.

Zusätzliches Material: Informationen und Studien zu KI-Tools im Journalismus für die Presse; Glossar zu den wichtigsten Begriffen zum Thema KI, Ethik und Journalismus; Exemplarischer Überblick zu den Einsatzmöglichkeiten von KI in Nachrichtenorganisationen

Diese Materialien dienen den Rollen als zusätzliche Informationsquelle, die sie im Spiel verwenden können.

Studien zu den wahrgenommenen Risiken von KI-Anwendungen im Journalismus

Studien zeigen, dass aktuell nur wenige Menschen ein Bewusstsein davon haben, das bzw. wie KI-Anwendungen im Medienbereich eingesetzt werden. So haben nur knapp 30 Prozent der Nutzer:innen digitaler Medien Kenntnis darüber, dass KI als Helferin beim Verfassen journalistischer Texte bereits zum Einsatz kommt. Die Hälfte (50,8 Prozent) der Befragten steht dieser Entwicklung allerdings negativ gegenüber, rund 40 Prozent sehen sie eher neutral (vgl. ai_at_media, 33 f.).

Eine vergleichbare Studie in Infotopia kam zu dem Ergebnis, dass sich nur jede fünfte Person (21 Prozent) für einen Einsatz von KI im Journalismus ausspricht. Damit befindet sich der Zustimmungswert zu KI in den Medien auf Platz neun der elf abgefragten Gesellschaftsbereiche (vgl. Meinungsmonitor Künstliche Intelligenz, 2021)

Die erwarteten Risikobereiche liegen in einer Verzerrung der Berichterstattung durch KI (Bias) und den damit verbundenen Vertrauensverlusten. Rund 63,2 Prozent befürchten, dass die KI fehlerhaft arbeiten könne und damit Falschinformationen verbreitet werden. 60,2 Prozent sprechen automatisierten Systemen die Fähigkeit ab, lesenswerte Texte zu schreiben. Die Gefahr von Datenmissbrauch (61,8%) als auch das Gefühl der permanenten Überwachung (51,8%) belasten viele. Zudem wird der Verlust von Arbeitsplätzen als Bedrohung gesehen.

- Allgemein besteht eine große Zustimmung für die Einführung einer Kennzeichnungspflicht algorithmisch erstellter Inhalte (82%), für die Zertifizierung von journalistischen KI-Systemen (68%) sowie Etablierung von Verhaltenskodizes (57%) (vgl. ebd.).
- Bedarf an Qualitätsjournalismus: Studie „Mediawatch-Institut“: 9 von 10 sagen, dass sie „qualitativ hochwertigen Journalismus als wichtig für die Demokratie und die Gesellschaft in Infopolis ansehen.“

Studie zur Auswertung von KI-Richtlinien:

Becker et al. (2023) analysierten eine Stichprobe von 52 internen und brancheninternen KI-Richtlinien und -Richtlinien aus Europa, den USA und Kanada, von denen die meisten nach April 2023 veröffentlicht wurden. 87 Prozent der Stichprobendokumente geben explizit an, wo KI in der EU im journalistischen Prozess erlaubt ist, während 67 Prozent angeben, wo diese nicht zulässig ist. 85 Prozent benötigen in irgendeiner Form menschliche Aufsicht, obwohl nur 65 Prozent immer darauf angewiesen sind. Siebzig Prozent geben Risiken zur KI-Nutzung an, einschließlich Fehler und Halluzinationen, Voreingenommenheit und Urheberrechtsverletzung.

Neunzig Prozent verweisen auf Transparenz, aber nur 17 Prozent geben genau an, wie dies erreicht werden soll, z.B. durch eine Byline oder eine Endnote. 54 Prozent beziehen sich auf den Datenschutz und ebenso viel auf den Quellschutz. 37 Prozent der Richtlinien erwähnen die interne Koordination zwischen verschiedenen Abteilungen im Bereich KI, während 17 Prozent die externe Zusammenarbeit mit Technologieunternehmen, Beratern, Forschern oder der Regierung erwähnen.

Studie zu Wandel des Arbeitsmarktes:

In der Studie von Frey und Osborne wird vorhergesagt, dass 47 Prozent aller Jobs in Infopolis automatisiert werden können.

Studie zu den Investitionen in KI-Technologien:

33 Prozent der Software und Technologieunternehmen investieren in KI in diesem Jahr, während nur 1.33 Prozent der Online Medien – inklusive Zeitungen und andere Herausgeber, dies taten (aus 2016).

Studie zu den Veränderten Nutzungsgewohnheiten

Heute lesen bereits 39 Prozent der Menschen Onlinecontent als erste Quelle ihrer täglichen News, anstatt in physischer Form.

Glossar zu den wichtigsten Begriffen zum Thema KI, Ethik und Journalismus

Algorithmen sind eine Reihe von Anweisungen oder Regeln, die ein Computer befolgen muss, um eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen oder ein Problem zu lösen. In der KI werden Algorithmen verwendet, um Daten zu verarbeiten und Entscheidungen zu treffen.

Automatisierung bezieht sich auf den Einsatz von Technologie, um Prozesse oder Aufgaben ohne menschliches Eingreifen durchzuführen. In der KI wird Automatisierung oft verwendet, um repetitive oder datenintensive Aufgaben effizienter zu gestalten.

Bias (Voreingenommenheit) bezeichnet Verzerrungen oder systematische Fehler in Daten oder Algorithmen, die zu unfairen oder ungenauen Ergebnissen führen können. Im Kontext der KI kann Bias dazu führen, dass bestimmte Gruppen von Menschen benachteiligt werden.

Clickbaiting bezeichnet die Praxis, reißerische oder irreführende Schlagzeilen zu verwenden, um Nutzer zum Klicken auf Links zu bewegen. Diese Links führen oft zu minderwertigen oder irrelevanten Inhalten und zielen darauf ab, Traffic und Werbeeinnahmen zu steigern, ohne den Nutzer:innen echten Mehrwert zu bieten.

Datenethik beschäftigt sich mit den moralischen Überlegungen und Prinzipien, die beim Sammeln, Speichern und Verarbeiten von Daten beachtet werden müssen. Dies schließt den Schutz der Privatsphäre und die Vermeidung von Missbrauch ein.

Künstliche Intelligenz (KI) bezieht sich auf die Fähigkeit von Maschinen, menschenähnliche Intelligenz zu zeigen. Dies umfasst das Lernen, Problemlösen, Wahrnehmen und die Entscheidungsfindung.

Deep Fake sind Medien, die mit Hilfe von künstlicher Intelligenz und Deep Learning-Techniken manipuliert wurden, um täuschend echte, aber falsche Inhalte zu erstellen. Dies kann Video-, Audio- oder Bildmaterial umfassen, das Personen zeigt, die Dinge tun oder sagen, die sie in Wirklichkeit nie getan oder gesagt haben.

Deep Learning ist ein Teilbereich des maschinellen Lernens, der auf künstlichen neuronalen Netzen basiert und besonders leistungsfähig bei der Verarbeitung großer Datenmengen ist. Es wird häufig in Bereichen wie Bilderkennung und Sprachverarbeitung eingesetzt.

Ethik by Design bedeutet, dass ethische Überlegungen von Anfang an in den Entwicklungsprozess von Technologien integriert werden. Ziel ist es, ethische Standards und Werte in den Design- und Entwicklungsphasen von KI-Systemen zu berücksichtigen.

Erklärbarkeit (Explainability) bezieht sich auf die Fähigkeit eines KI-Systems, seine Entscheidungen und Handlungen in verständlicher Weise zu begründen. Dies ist wichtig, um Vertrauen in die Technologie zu schaffen und sicherzustellen, dass die Ergebnisse nachvollziehbar sind.

Erklärbare KI (Explainable AI) umfasst Methoden und Techniken, die darauf abzielen, die Entscheidungsprozesse von KI-Systemen transparent und verständlich zu machen. Dies erleichtert es Nutzer:innen und Entwickler:innen, die Funktionsweise der KI nachzuvollziehen und eventuelle Fehler zu identifizieren.

Filter Bubble bezeichnet ein persönliches Informationsökosystem, das von Algorithmen auf der Grundlage unserer bisherigen Nutzungsgewohnheiten zusammengestellt wurde. Das bedeutet, dass KI-gesteuerte Filtersysteme erkennen, was wir denken, und uns fortan mit einem ständigen Echo unserer eigenen Gedanken versorgen.

General KI (Allgemeine Künstliche Intelligenz) bezeichnet eine hypothetische Form von KI, die in der Lage ist, jede intellektuelle Aufgabe zu bewältigen, die ein Mensch ausführen kann. Im Gegensatz zur spezialisierten KI, die für spezifische Aufgaben entwickelt wird, wäre General KI universell einsetzbar.

Maschinelles Lernen (Machine Learning) ist ein Bereich der KI, der darauf abzielt, Maschinen das Lernen aus Daten zu ermöglichen, ohne explizit programmiert zu sein. Es umfasst verschiedene Techniken, wie z.B. überwachte und unüberwachte Lernmethoden.

Neuronales Netzwerk ist ein Modell im Bereich des maschinellen Lernens, das aus einer Vielzahl von miteinander verbundenen Knoten (Neuronen) besteht, die Daten verarbeiten und Muster erkennen. Es ist inspiriert von der Struktur des menschlichen Gehirns.

Moralische Verantwortung im Kontext von KI und Journalismus bezieht sich auf die Pflicht der Entwickler, Nutzer und Entscheidungsträger, ethische Überlegungen in ihre Arbeit zu integrieren und sicherzustellen, dass KI-Systeme gerecht und zum Wohle der Gesellschaft eingesetzt werden.

Nachhaltige KI zielt darauf ab, KI-Systeme zu entwickeln und zu betreiben, die umweltfreundlich und sozial verantwortungsvoll sind. Dies umfasst Aspekte wie Energieeffizienz, langfristige Nutzbarkeit und die Vermeidung von negativen sozialen Auswirkungen.

Natural Language Processing (NLP) ist ein Teilgebiet der künstlichen Intelligenz, das sich mit der Interaktion zwischen Computern und menschlicher Sprache beschäftigt. NLP umfasst die Fähigkeit von Maschinen, menschliche Sprache zu verstehen, zu interpretieren und zu generieren. Anwendungsgebiete umfassen maschinelle Übersetzung, Sprachassistenten und Textanalyse.

Symbolische KI (Symbolic AI) ist ein Ansatz in der künstlichen Intelligenz, der auf der Manipulation von Symbolen basiert und formale Logik sowie regelbasierte Systeme nutzt, um Probleme zu lösen und Schlussfolgerungen zu ziehen. Im Gegensatz zu neuronalen Netzen arbeitet die symbolische KI mit expliziten Regeln und Wissen.

Supervised Learning (Überwachtes Lernen) ist eine Methode des maschinellen Lernens, bei der ein Modell mit gekennzeichneten Daten trainiert wird. Das Modell lernt dabei, Eingaben den richtigen Ausgaben zuzuordnen.

Unsupervised Learning (Unüberwachtes Lernen) ist eine Methode des maschinellen Lernens, bei der ein Modell ohne gekennzeichnete Daten trainiert wird. Ziel ist es, Muster oder Strukturen in den Daten zu erkennen.

Vertrauenswürdige KI bezeichnet Systeme, die nicht nur technisch zuverlässig und sicher sind, sondern auch ethische Prinzipien wie Fairness, Transparenz und Datenschutz einhalten. Ziel ist es, das Vertrauen der Nutzer in die Technologie zu stärken.

Exemplarischer Überblick zu den Einsatzmöglichkeiten von KI in Nachrichtenorganisationen

Zu Sourcing (Informationsbeschaffung und -bewertung):

- **Textanalyse** (z.B. Sentimentanalyse: affektive, emotionale bzw. Persönlichkeitsanalyse: Versuch die emotionale Sichtweise eines Textes auf ein Thema (eine Person, Organisation) bzw. Kommentare zu bewerten)
- **Verifizierung/Bewertung von Quellen:** Ziel der Technologie ist es, Infos automatisch zu verifizieren oder Infos für die Bewertung durch Menschen aufzubereiten. – Bewertung der Relevanz bzw. Vertrauenswürdigkeit von Quellen
- **Automatisierung bei der Themensuche und -selektion:** Software wie Scatter-Blogs oder Lynx Insight identifizieren Themen und Trends und schlagen Journalist:innen Ereignisse zur weiteren Bearbeitung vor.

Zur Produktion (Erstellung von Inhalten):

- **Textgenerierungssysteme:** Algorithmen, die in der Lage sind, grammatisch korrekte und kohärente Texte aus Eingangsdaten zu erzeugen. Anwendungsbereiche sind z.B. Sport-, Wetter- Quartals oder Finanzberichte. Diese Technologien bilden auch die Grundlage dafür, real wirkende Bilder oder Videos zu erzeugen, die als „Deep Fakes“ bekannt sind. Die mithilfe von KI produzierten, täuschend echt wirkenden Produkte können Politiker:innen und andere Personen des öffentlichen Lebens betreffen, denen Aussagen zugeschoben werden, die diese nie gesagt haben.
- **Text-to-Speech:** Barrierefreiheit durch gesprochene Sprache aus Text
- **Text-to-Image/Video:** Erzeugt Bild aus Text. Nachrichtentexte lassen sich mit Hilfe von Algorithmen automatisch in Videos verwandeln
- **Inklusion und Barrierefreiheit** (Gebärdensprache, Untertitelung, Akustische Bildbeschreibung)
- **Storytelling:** Automatisiertes Storytelling ist noch sehr stark in der Forschungsphase, es gibt erste Experimente mit Sequenzen von Infografiken

Zur Distribution (Veröffentlichung, Beobachtung von Effekten, Interaktion mit Publikum):

- **Recommendation und Targeting; Personalisierung:** (Motivation: Kundenbindung, Optimierung der Werbeeinnahmen; Problem: Filterblasen) Die Empfehlung und Personalisierung von Inhalten ist wahrscheinlich eine der derzeit häufigsten KI-Anwendungen im Medienbereich. Die dafür verwendeten Methoden

suchen passende Inhalte entweder aufgrund der Ähnlichkeit zu anderen Inhalten oder Informationen zu Demographie, Interessen etc. der Konsumierenden aus.

Die Personalisierung von Empfehlungen wird laut einer Schweizer Studie (Christens 2020) unterschiedlich bewertet (37 % positiv; 34 % negativ), die personalisierte Präsentation von Artikeln eher negativ (64 %), 46 Prozent sprechen sich gegen Personalisierung mittels KI aus.

- **Moderation:** Online Medien, die eine Kommentarfunktion anbieten, haben Bedarf an Ki zur Moderation und Analyse von Kommentaren.
- **Testen von Überschriften** um zu schauen, welche die größte Reichweite verspricht.
- **Gender/Diversity-Monitoring:** Ziel ist es, in den produzierten Inhalten die ausgewogene Vertretung bestimmter Gruppen (z. B. durch Bild- und Wortanteil, evtl. unter Berücksichtigung der Rolle) zu überprüfen.
- **Conversational Interfaces:** Chatbots und sprachbasierte Schnittstellen besonders Einsatz im Kundendienst.

Reflexionsfragen zum Debriefing des Serious Game *Journalism_AI*

Diese Reflexionsfragen zum Spielgeschehen und zu den thematischen Schwerpunkten sollen der Spielleitung dabei helfen, das Debriefing anzuleiten.

1. Reflexion zum Spielablauf:

Einstieg – Reflexionsfragen (Moderationskarten austeilen):

- Was habt ihr während des Spiels gelernt?
- In welchem Verhältnis stehen die gemachten Erfahrungen zur Realität?

Reflektiert gemeinsam in der Gruppe und sammelt eure Kommentare; Kurze Präsentation im Plenum.

Zusätzliche Fragen...

- Was war hilfreich/förderlich für den Spielablauf – (für den Einstieg in eure Rollen, für den Wissenserwerb, für Kooperationen und Entscheidungen)?
- Was war hinderlich/störend für den Spielablauf – (für den Einstieg in eure Rollen, für den Wissenserwerb, für Kooperationen und Entscheidungen)?

2. Reflexion und Wissenstransfer:

Zu den Skalen:

- Welche wirtschaftlichen Folgen könnten sich langfristig aus den gewählten Strategien ergeben?
- Welche Maßnahmen haben zu einer „Verschmutzung“ oder Verbesserung der Informationsumwelt geführt?
- Was bedeutet es für die Nutzer von Medien, wenn sie es mit einer stark verschmutzten Informationsumwelt zu tun haben?
- Welche Maßnahmen sollten unbedingt ergriffen werden, um die Informationsumwelt nachhaltig zu verbessern? (zusammenhänge aufzeigen zwischen Vertrauen⁴⁸ ↔ Transparenz ↔ Nutzerbindung)

Zu den Themen/Maßnahmen:

1. Einleitung

- Welche journalistischen Werthaltungen gilt es zu befolgen und einzuhalten?
- Wie lassen sich diese Werthaltungen mit bestimmten KI-Anwendungen vereinbaren?

⁴⁸ Funktion Vertrauen: Wirkt Komplexitätsreduzierend – man muss nicht selbst nachrechnen. Dabei lässt sich Vertrauen schneller in Misstrauen konvertieren als umgekehrt.

2. Automatisierter Journalismus

- Welche Risiken bestehen hinsichtlich der Qualität und Glaubwürdigkeit von vollautomatisch erstellten Inhalten?
- Welche Aspekte des Journalismus eignen sich besonders für eine teilautomatisierte Erstellung?
- Wie beeinflusst die Teilautomatisierung die Kreativität und Originalität journalistischer Arbeit?
- Hat es Vorteile, ausschließlich auf manuelle Content-Erstellung zu setzen? – Welche?
- Wie wichtig ist der menschliche Faktor für die Qualität und Authentizität journalistischer Inhalte?

3. Empfehlungssysteme

Allgemein:

- Wie beeinflussen die verschiedenen Empfehlungssysteme die Meinungsbildung und den gesellschaftlichen Diskurs? Welche Verantwortung haben hier die Medienhäuser (Hier kann man z.B.: zeigen, dass unterschiedliche Vorstellungen von Demokratie sich auch in den Empfehlungssystemen wiederfinden sollten)?

Speziell:

- Wie beeinflusst Personalisierung die Vielfalt der konsumierten Inhalte?
- Wie kann sich die Personalisierung auf das Nutzererlebnis und die Zufriedenheit auswirken?
- Welche Vorteile bietet ein diversitätsfördernder Ansatz für die Gesellschaft und den öffentlichen Diskurs? Kann dies zur Bildung einer besser informierten und kritischeren Öffentlichkeit beitragen?
- Wie definiert und misst man „Diversität“ in Inhalten?
- Welche Vorteile ergeben sich, wenn Nutzer mehr Kontrolle über die Algorithmen erhalten, die ihnen Inhalte vorschlagen? Fördert dies das Vertrauen und die Zufriedenheit der Nutzer?

4. Fake News und Manipulation

- Wie effektiv sind umfassende Faktenprüfungssysteme bei der Eindämmung von Fake News?

- Wie kann ein Faktenprüfungssystem mit der Geschwindigkeit moderner Nachrichtenzyklen Schritt halten? Gibt es einen Konflikt zwischen Schnelligkeit und Genauigkeit?
- Welchen Einfluss haben *media-literacy* Maßnahmen auf die Fähigkeit der Gesellschaft, Fake News zu erkennen und zu vermeiden? (Proaktive Maßnahme: Inhalte kritisches Denken, Quellenbewertung)
- Inwiefern wirken *Clickbait-Titel* manipulativ auf die Leser und tragen womöglich zur Verbreitung von Fake News und Fehlinformationen bei? (psychologische Mechanismen, Welche Rolle spielt die Überschrift in der Gesamtwahrnehmung eines Artikels durch den Leser? ...)
- Welche rechtlichen Grundlagen gibt es für die Bestrafung der Verbreitung von Fake News? (Wie definiert man rechtlich „Fake News“ und wer entscheidet darüber? Problem bezüglich der Meinungsfreiheit und der Selbstzensur, Problem reaktiv: Aufklärung besser als Bestrafung)

Allgemein:

- In welchem Maße sollten Medienhäuser in die Bildung ihrer Leser investieren, um Medienkompetenz zu fördern? Ist dies Teil der sozialen Verantwortung eines Medienunternehmens?

5. Datenschutz und Transparenz

- Wie definiert sich Transparenz im Kontext von Medienhäusern und KI-Anwendungen? Welche Informationen sollten offengelegt werden, um als transparent zu gelten? (Transparenz, Black Box, Vertrauensparadoxon?)
- Inwieweit sollten Medienhäuser über den Einsatz von KI und Algorithmen informieren? Sollen die Funktionsweisen von Empfehlungsalgorithmen offen gelegt werden?

6. Bias und Diversität

- Welche Arten von Bias können in journalistischen Inhalten auftreten, und wie beeinflussen sie die Berichterstattung? Wie können bewusste und unbewusste Vorurteile identifiziert werden?
- Wie kann man in Redaktion eine Kultur fördern, in der Bias weniger problematisch ist? (welche Rolle spielt eine bestimmte Organisationskultur bei der Vermeidung von Bias? Vgl. diverse Belegschaft)
- Welche Risiken bestehen, wenn KI-Modelle unbeabsichtigte Bias enthalten? Wie können solche Bias die öffentliche Meinung oder bestimmte Bevölkerungsgruppen beeinflussen?

- Wie können Transparenz und Nachvollziehbarkeit in KI-Modellen gewährleistet werden, um Bias zu erkennen und zu vermeiden? Ist die Offenlegung von Trainingsdaten und Algorithmen sinnvoll oder notwendig?
- Wie beeinflusst Diversität in der Redaktion die Themenauswahl und die Art der Berichterstattung? Werden dadurch neue Zielgruppen angesprochen?

7. Zum Code of Conduct

- Welche Herausforderungen könnten bei der Implementierung des Code of Conduct in verschiedenen Medienorganisationen auftreten? Wie kann die Einhaltung sichergestellt werden? (darf kein theoretisches Lippenbekenntnis sein; muss beständig an die sich rasch ändernden Umweltbedingungen angepasst werden)
- Was können klare Richtlinien der Medienhäuser beim Publikum bewirken? (Erhöhte Glaubwürdigkeit und Authentizität kann Vertrauensbeziehungen stärken)

Angesichts der tiefgreifenden Umbrüche im Zuge der aktuellen Medienrevolution – ausgelöst durch ‚intelligente‘ Algorithmen und eine fortschreitende Digitalisierung – besteht ein erheblicher gesellschaftlicher Bedarf, sich kritisch mit KI-gestützten Prozessen auseinanderzusetzen. Um diesem Bedarf gerecht zu werden, ist eine möglichst inklusive AI-Aufklärung im Rahmen einer kritischen Media- und AI-Literacy erforderlich, die neben technischem Wissen vor allem ethische, rechtliche und demokratische Kompetenzen fördert. Das im Rahmen des Zukunftsfonds Steiermark entwickelte Serious Game *Journalism_AI* greift diese Herausforderung auf und eröffnet den Teilnehmenden einen experimentellen, kollaborativen Lernraum, in dem sie unterschiedliche Perspektiven mit jeweils spezifischer Eigenlogik einnehmen und eigenständig Wissen recherchieren können, um fundierte Entscheidungen zur Regulierung von KI-Systemen im Journalismus zu treffen.