

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://clock.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 täuschend 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 selbst zensurieren, 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 beispielsweise 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 Forschungskooperation 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., Pfothenhauer 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 & Rein-vigorating 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).