

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 erfahrungszentrierte 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 Probedurchgangs, 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