

Serious Game „THE FEED“

Die Landesanstalt für Kommunikation (LFK) hat, in Zusammenarbeit mit den Entwicklerstudios **Playing History** und **Suspicious Games**, ein Serious Game zu KI und Algorithmen in sozialen Medien entwickelt.



Umgesetzt durch



PLAYING
HISTORY



SUSPICIOUS GAMES

1. Zielsetzung

- Vermittlung eines grundlegenden Verständnisses von Algorithmen in Social Media in Bezug auf Meinungsbildung
- Thematisierung übergreifender Aspekte wie kommerzielle Interessen von Social Media-Konzernen, Schutz und Analyse von Daten, individualisierte Werbung sowie konkrete Phänomene wie Hate Speech und Mobbing, Filterblasen und parasoziale Beziehungen
- Metabotschaft: *„Mein Social Media Feed basiert auf meinen Aktivitäten und Datenspuren im Internet, die von Algorithmen und Künstlicher Intelligenz verwendet werden“*

2. Inhalt & Gameplay

- Vier Kapitel mit Intro und Outro zur Kontextualisierung der Narrative: Als Praktikantinnen und Praktikanten in einem fiktiven Social Media-Konzern gestalten die Spielerinnen und Spieler die Benutzeroberfläche (engl. Feed) verschiedener User, indem sie auf Grundlage von individuellen Interessen passende (Werbe-)Posts auswählen und so Daten und Informationen über den Nutzer (z.B. zur Handynummer oder politischen Einstellung) sammeln
- Ziel ist eine möglichst hohe Aktivität der User, ohne Rücksicht auf die Konsequenzen für emotionale Stimmung, Konflikte im persönlichen Umfeld und mentale Gesundheit
- Übergeordnete Narrative zu den Charakteren: Bei einem ihrer Konzerte wurde die beliebte Sängerin Mila auf der Bühne mit einer Flasche beworfen und verletzt - online fällt der Verdacht schnell auf den Streamer Leo, aber war er wirklich dafür verantwortlich?

3. Bildungsplanbezug

- Einsatz in gesellschaftswissenschaftlichen Schulfächern wie Gemeinschaftskunde, Religion, Ethik und Deutsch ab der siebten Klasse
- Begleitmaterial für Lehrkräfte und Schüler in Entwicklung
- Es fanden mehrere Testings während der Entwicklung des Spiels zur Einbindung der Zielgruppe (Schickhardt-Gymnasium, ComputerSpielSchule Stuttgart, PopUp Jugendtreff/Jugendhaus Mitte) statt

