

Chancen und Risiken: Künstliche Intelligenz im Spannungsfeld des Kinder- und Jugendmedienschutzes

Markus Sindermann, Karolina Albrich

Mit dem sprach- und textbasierten Chatbot ChatGPT hat das Thema Künstliche Intelligenz (KI) ab November 2022 gesellschaftlichen Aufwind bekommen und ist seitdem in aller Munde. Tatsächlich werden Künstliche Intelligenzen schon seit einigen Jahren eingesetzt, um den (digitalen) Alltag zu optimieren. Oft sind sie sogar so unscheinbar, dass sich Nutzende nicht sicher sind, ob sie gerade ein Tool mit einer Künstlichen Intelligenz nutzen. Um die Begriffe KI, Maschinelles Lernen und Algorithmen klar und fachlich richtig voneinander zu unterscheiden und zu definieren, müssen wir tiefer in die Informatik einsteigen. Dies wird uns in der Kürze des Artikels nicht gelingen, dennoch möchten wir ein wenig Orientierung bieten, indem wir eine grobe Unterscheidung vornehmen: Ein Algorithmus führt nach Programmierung automatisch Anweisungen aus. Diese können einfache „Wenn-Dann“-Anweisungen oder auch komplexe mathematische Gleichungen sein. Maschinelles Lernen ist eine Methode, Algorithmen zu trainieren, damit sie selbständig Aufgaben erfüllen können. Eine KI geht darüber hinaus. Sie nutzt Algorithmen und imitiert menschliche Denkprozesse, um Aufgaben zu erfüllen. Die KI kann Daten heranziehen und analysieren und auf Basis dieser dann selbst tätig werden. So kann sie beispielsweise zur Sprach- oder Bilderkennung eingesetzt werden oder aber auch zur Generierung von Texten, Musik und Bildern. Um eine KI auszubilden, kann unter anderem maschinelles Lernen als Methode verwendet werden (vgl. Fraunhofer Institut für Kognitive Systeme IKS 2023).

Künstliche Intelligenz im Alltag von Kindern und Jugendlichen

Weit verbreitet sind beispielsweise bereits Sprachsteuerungssysteme wie Alexa, Siri und Google Home. Sie führen nicht nur einfache Befehle aus, sondern erfassen darüber hinaus auch die Nutzungsgewohnheiten der Konsumierenden, um das Nutzererlebnis oder ihre Funktionalität zu verbessern. Auch in Navigationssystemen wie Google Maps kommt eine künstliche Intelligenz zum Einsatz, die mithilfe von aktuellen Daten Routenalternativen in Echtzeit ausgeben kann, damit die Nutzenden ohne Stau zu ihrem Ziel kommen. Kinder und Jugendliche kommen mit der Künstlichen Intelligenz häufig in sozialen Netzwerken in Kontakt. Schon lange ist bekannt, dass Feeds, Empfehlungen und Suchfunktionen auf Social Media einem meist undurchschaubaren Algorithmus folgen, der individuell zugeschnittene Ergebnisse präsentiert, die anhand der jeweiligen Gewohnheiten stets angepasst und optimiert werden. Auf Musikstreaming-Portalen geschieht ähnliches, indem Stars vorgeschlagen – oder ganze Playlists automatisch erstellt werden, die aufgrund des Nutzungsverhaltens gut zum Musikgeschmack der jeweiligen Person passen könnten. Dadurch werden den Nutzenden bevorzugt solche Inhalte ausgespielt, mit denen sie in der Vergangenheit interagiert haben. So kann eine Meinungsblase entstehen, welche nur durch die aktive Suche zu anderen Themen durchbrochen werden kann.

All diese Künstlichen Intelligenzen sind sehr spezialisiert auf ihre jeweilige Nische und ihren jeweili-

gen Nutzen. Mit ChatGPT erfahren wir allerdings, was eine Künstliche Intelligenz erreichen kann, wenn sie nicht hochgradig spezialisiert ist, sondern auf freies Wissen aus dem Internet zurückgreifen kann und somit für ganz unterschiedliche Bereiche anwendbar wird. Gleichzeitig werden derzeit massiv KI-generierte Inhalte in soziale Medien transportiert, die Kinder und Jugendliche, aber auch Erwachsene vor besondere Herausforderungen stellen. Dadurch wird die Frage, was real und was falsch ist, noch schwieriger zu beantworten. Beispielsweise fordern sogenannte Deepfakes, also authentisch wirkende Medieninhalte in Form von Audio, Video und/oder Foto, die Nutzen zur kritischen Reflexion heraus, um den jeweiligen Wahrheitsgehalt zu entschlüsseln. Mittlerweile gibt es viele unterschiedliche Anwendungen und Tools, die dazu gemacht wurden, um KI-generierte Inhalte für Social Media zu erstellen und damit Produkte in ein besseres Licht zu rücken, zu unterhalten, aber auch um gezielt Desinformationen zu verbreiten. Auf der anderen Seite nutzen die meisten großen Social-Media-Plattformen Künstliche Intelligenz aber auch, um gerade diese Inhalte wiederzuerkennen und herauszufiltern.

Der vermeintliche Mensch in der Maschine

Ob es sich auf der jeweiligen Plattform überhaupt um eine Künstliche Intelligenz handelt oder nicht, ist schwer nachzuvollziehen, da es bisher keinerlei Hinweispflichten gibt. Daher bleibt es auch weitestgehend unbekannt, auf welchen Daten die Antworten beruhen und ob es logische Rückschlüsse auf den bisherigen Verlauf gibt oder nicht.

Im Rahmen eines medienpädagogischen Workshops in Nordrhein-Westfalen fragten wir die vierte Klasse einer Grundschule, ob sie bereits bewusste Berührungspunkte mit Künstlicher Intelligenz hatten. Am häufigsten wurden hier Siri, Alexa und Google Home als cloudbasierte Sprachsteuerungssysteme genannt, die Antworten auf individuelle Fragestellungen geben und darüber hinaus den ein oder anderen Befehl ausführen. Dabei war es den Kindern der vierten Klasse wichtig zu betonen, dass es zu personalisierten Antworten kommen kann und dass sich die Stimme menschlich anhört. Im Gesprächsverlauf wurde deutlich, dass ihrer Meinung nach eine Künstliche Intelligenz menschliche Züge annehmen sollte, um eine Vertrauensbasis aufzubauen, sowie die Antworten wertzuschätzen und zu akzeptieren. Auch im Austausch mit Fachkräften wurde deutlich, dass der Künstlichen Intelligenz ver-

mehrt menschliche Züge zugeschrieben werden. So werden eigene Eingaben häufig mit einem „Bitte“ oder „Danke“ versehen. Im Falle von ChatGPT ist diese Vermenschlichung keineswegs zufällig, sondern gewollt. So wirkt es nach einer Eingabe bei ChatGPT so, also würde die Künstliche Intelligenz tippen und Pausen zum Überlegen einbauen, statt ihre Ergebnisse im Block zu veröffentlichen. Die Vermenschlichung von Dingen geschieht nicht nur innerhalb von Medien, sondern ist ein übergreifendes Phänomen, das im Fachjargon Anthropomorphismus genannt wird. So sehen wir Gesichter in Gegenständen und schreiben ihnen menschliche Züge zu. Im Bereich von Künstlicher Intelligenz hat dieses Phänomen allerdings auch problematische Aspekte. Um am Beispiel von ChatGPT zu bleiben: Das Verhalten des Programms impliziert für den Menschen, dass es nach den richtigen Worten sucht und auch ethische und moralische Werte mit in den Blick nimmt, wodurch die Frage nicht sofort, sondern nur nach und nach beantwortet werden kann. Dabei beruht die Antwort vielmehr auf einer Wahrscheinlichkeit und eben nicht auf Werten und Normen (vgl. Bergt, 2023).

Der Durchschnitt als innovativer Heilsbringer

Künstliche Intelligenz hat ihre Stärken und ihre Schwächen in unterschiedlichen Bereichen. Während unserem jährlichen Hackathon Jugend hackt in Köln im September 2023, bei dem Kinder und Jugendliche ab zwölf Jahren an einem Wochenende unter dem Motto „Mit Code die Welt verbessern“ technische Prototypen entwickeln und dabei von ehrenamtlichen Mentorinnen und Mentoren unterstützt werden, wurde vermehrt auf Künstliche Intelligenz zurückgegriffen. So können mithilfe von ChatGPT Codes auf ihre Richtigkeit überprüft werden oder direkt ganze Codezeilen von Grund auf geschrieben werden – sofern denn überhaupt die richtige Anleitung dazu geschrieben werden kann. Jetzt können sich Expertinnen und Experten darüber streiten, wie saubere Codezeilen aussehen und ob die eine oder andere Programmiersprache sinnvoller wäre. Grundsätzlich bleibt Programmiersprache aber im durchschnittlichen Anwendungsfall (use case) zumindest so, wie sie hier angewandt wurde. Sie ist weder sonderlich innovativ, noch ist sie schlecht oder gar falsch. Anders kann dies allerdings in kontrovers diskutierten Themengebieten aussehen, bei denen es auf den ersten Blick kein klar definiertes Richtig oder Falsch gibt. Auch wenn

ChatGPT im Selbstversuch eher zurückhaltend im politischen Diskurs und der Frage nach der besten Partei geblieben ist, basieren die Ergebnisse auf Daten und Wahrscheinlichkeiten. So werden mit jedem Update diejenigen Datensätze aktualisiert und eingepflegt, die aufgrund der Nachfrage an Relevanz gewonnen haben und wichtig erscheinen. Gleichzeitig werden Randbereiche beschnitten oder in der Abstufung nach unten geschoben. Somit kann ein Tool wie ChatGPT, das seine Antworten aufgrund von Wahrscheinlichkeiten generiert, eigentlich nur durchschnittliche Antworten verfassen und keine Innovation hervorbringen. Muss es auch gar nicht, denn auch der durchschnittliche Standard kann als Antwort gewinnbringend sein. Allerdings nur dann, wenn die notwendigen Kompetenzen bei den jeweiligen Nutzenden liegen, um diese Antworten einzuordnen und kritisch zu reflektieren. Ansonsten führt dieses Bias im maschinellen Lernen dazu, dass Künstliche Intelligenz voreingenommen ist und damit auch zur Ausgrenzung von Personengruppen und der Manifestierung von Vorurteilen beitragen kann.

Langfristig muss man sich in diesem Zusammenhang auch die Frage stellen, was passiert, wenn immer mehr Texte, die von ChatGPT generiert wurden, ins Internet gestellt werden und ChatGPT diese Texte wieder als Datensätze verarbeitet und als relevant einstuft. Bereits jetzt, in Zeiten von Social Media, ist die Zweit- und Drittverwertung von Content keine Ausnahme mehr. Mithilfe der Künstlichen Intelligenz und durch den Einsatz verschiedener Tools werden Storyboards geschrieben, die versprachlicht – und dann mit Stock-Material bebildert – werden, um sie anschließend auf Social-Media-Plattformen zu posten und Reichweite zu generieren. All das ist möglich, ohne eigenen Content zu produzieren.

Bedeutung für den Kinder- und Jugendmedienschutz

Anders als bei vielen Smart-Home-Geräten wie Alexa, Siri und Google Home, gibt es bei ChatGPT und anderen Text- oder Bildgeneratoren noch keine Altersverifizierungen und Kindersicherungen. Umso wichtiger ist es, die verschiedenen Tools selbstständig zu prüfen. ChatGPT scheint einer programmiereten Ethik zu folgen und gibt beispielsweise bei der Frage nach pornografischen Inhalten diese entweder gar nicht oder in jugendgerechter Weise wieder. Natürlich gibt es aber auch andere KI-Anwendungen,

die einzig und allein zum Zweck der Pornografie-Erstellung entwickelt wurden.

Auch Applikationen, die viele junge Menschen nutzen, versuchen vermehrt KI's einzubauen. Dazu gehört zum Beispiel der Instant-Messaging-Dienst Snapchat und deren integrierter Chatbot „My AI“. Viele Nutzende kritisieren hierbei, dass sie die App nutzen, um reale Freundschaften zu pflegen oder zu knüpfen und nicht um mit einer KI zu schreiben (vgl. Wojtczak, 2023). Auch unsere Befragung in der vierten Klasse einer Grundschule in NRW lässt darauf schließen, dass sich Eltern und Fachkräfte bei einer normalen Nutzung von KI keine Sorgen machen müssen, dass echte Freundschaften vernachlässigt werden. Die jungen Schülerinnen und Schüler waren sich einig, dass Smart-Home-Geräte und Chatbots lediglich Aufgaben für sie übernehmen. Eine Schülerin sagte uns, dass sie sich gerne ab und zu Witze von Alexa erzählen ließe, die sie im Anschluss selbst ihren Freundinnen erzählt. Sollten sich junge Menschen zu viel und zu persönlich mit KI's unterhalten, tritt dieses Verhalten über einen längeren Zeitraum hinweg auf und es werden Sozialkontakte und Pflichten vernachlässigt, sollte professionelle Beratung aufgesucht werden. Aller Wahrscheinlichkeit nach ist dieses problematische Nutzungsverhalten dann aber ein Symptom tiefgreifender Probleme sowie Sorgen und nicht die Technik der Auslöser. Auch geben weder ChatGPT noch My AI Anleitungen zu gesundheitsgefährdenden Praktiken wie selbstverletzendem Verhalten aus, sondern ordnen dieses als gefährlich ein und bitten darum, sich Hilfe zu holen.

Ein anderes Problem ist die Datenverarbeitung: Viele Nutzende wissen nicht, dass auch Chatbots oder Smart-Home-Geräte die eingegebenen Daten sammeln, speichern, verwerten und gegebenenfalls auch weitergeben können. Nutzende sollten diese Geräte also datensensibel und datensparsam verwenden. Auf unserer Veranstaltung Jugend hackt sahen wir mehrfach, wie ChatGPT als Suchmaschine verwendet wurde. Nutzende sollten sich auch hier immer die Frage stellen, auf welche Datensätze die jeweiligen KI's zurückgreifen und welchen Ursprung sie haben. Informationen, die durch KI gewonnen werden, müssen ähnlichen Prüfverfahren standhalten wie Suchmaschinen-Ergebnisse von Google, Yahoo oder Bing. Noch nicht abschließend geklärt ist in diesem Zusammenhang auch die Frage des Urheberrechts, wenn Künstliche Intelligenzen Inhalte erschaffen, die auf einer Datenbasis beruhen. Das Deutsche Patent- und Markenamt widmete diesem Thema eine Tagung und kam zu dem Ergebnis, dass Künstliche Intelligenzen keine Rechtsfähigkeit besit-

zen und deshalb auch keine Patentrechte in Anspruch nehmen können – zumindest noch nicht. Damit bleibt die Frage offen, wem der Inhalt dann gehört (vgl. DPMA, 2023).

Neue Technologien bringen neue Chancen?

Wie bei jeder technischen Innovation gibt es neben den Risiken natürlich auch viele Chancen und positive Einsatzmöglichkeiten. Im Alltag, im kreativen Bereich, beim Erlernen von Fähigkeiten und auch in der Kinder- und Jugendhilfe. Kinder, Jugendliche und Erwachsene erhalten durch Chatbots wie ChatGPT niedrigschwellig Zugang zu einem kostenlosen und sehr umfangreichen Tool, das auf allen Geräten funktioniert. Mit diesen Anwendungen lassen sich die meisten alltäglichen Hürden durch die technische Unterstützung leichter bewältigen. So können zum Beispiel Kinder und Jugendliche mit Lese-Rechtschreib-Schwäche eigenständig ihre geschriebenen Texte korrigieren lassen. Chatbots können konsultiert werden, um bei der Erstellung verschiedener Anträge, wie z. B. für BaföG, zu unterstützen und fördern so Chancengleichheit. Viele Kinder und Jugendliche scheuen sich davor, persönliche Beratungsangebote aufzusuchen, da diese mit mehr Hürden, wie z. B. Scham, Zeitaufwand oder Fahrtkosten, verbunden sein können. Mit einem Chatbot gibt es eine anonyme, kostenlose und mit geringem Zeitaufwand verbundene Möglichkeit, erste Antworten zu bekommen. In der Regel verweisen Chatbots dennoch auf reelle Beratungsangebote und bestärken so die Ratsuchenden, diese wahrzunehmen. Auch bei Sprachbarrieren sind KI's tolle Alltagshelfer, die Texte in die eigene Sprache übersetzen können. Mit Hilfe der Google Übersetzer KI können auch abgedruckte Texte inzwischen recht zuverlässig via Handykamera in Echtzeit übersetzt werden. So können dann beispielsweise Arbeitsblätter von der Schule, Briefe von Behörden oder Broschüren von lokalen Unterstützungsangeboten verständlich gemacht werden. Auch Menschen mit Behinderung können langfristig von KI-Technologien profitieren. So werden Sprach- und Texterkennungs-KI's immer besser darin, Texte zu transkribieren oder vorzulesen. Es ist auch denkbar, dass KI in Zukunft Lautsprache in Gebärdensprache übersetzen kann.

Alles, was klaren und unumstößlichen Regeln folgt, kann gut von KI verarbeitet – und demnach auch fehlersicher wiedergegeben – werden. Nehmen wir Programmiersprachen als Beispiel. Wird ChatGPT dazu aufgefordert, das automatische An-

schalten einer Lampe um 18 Uhr in der Programmiersprache C++ zu programmieren, gibt die KI neben dem angeforderten Code zusätzlich an, was noch nötig ist, um das Vorhaben umzusetzen. In unserem Beispiel benötigen wir nämlich noch eine Möglichkeit die Uhrzeit zu überwachen und einen Mechanismus, um die Lampe zu steuern. Das Programm nennt hier den Minicomputer Raspberry Pi als Beispiel und gibt uns erst im Anschluss den benötigten Programmcode. Schauen wir uns auch den Programmcode genau an und nehmen vielleicht noch ein paar Anpassungen vor, erweitern wir durch diese Einsatzmöglichkeit unsere Kenntnisse im Bereich Programmieren und Hardware-Komponenten.

Nicht nur das eigenständige Lernen wird demnach gefördert, sondern es ergeben sich auch neue Möglichkeiten für die Lehrenden. Künstliche Intelligenzen können eine enorme Arbeitserleichterung für das Erstellen von Arbeitsmaterialien darstellen. Ob Textaufgaben in Mathe, Lückentexte für den Sachkundeunterricht oder Arbeitsblätter mit Aufgaben für Kunst- und Sportunterricht: Es ist alles in Sekundenschnelle erstellt. Natürlich müssen die Ausgaben redigiert und gegebenenfalls ein wenig angepasst werden, aber eine gute Grundlage ist in jedem Fall geschaffen – oder sie liefert wenigstens den Anstoß für eigene Ideen. Die neu gewonnenen Kapazitäten können dann beispielsweise für neue didaktische Ansätze verwendet werden. Auch bei der Quellenrecherche für Fachartikel ist KI nützlich und kann zu jedem Thema passende Artikel ausgeben. Diese gilt es natürlich auf Passgenauigkeit hin zu prüfen.

An diesem Punkt stellt sich nun eine essenzielle Frage: Wenn KI so viele Dinge für die Nutzenden übernehmen kann, fördert das dann die eigene Kreativität oder wird sie dadurch im Keim erstickt? Schauen wir auf die deutsche Künstlerin bleeptrack lautet die Antwort: KI und neue Technologien fördern Kunst. Mit einem ihrer Projekte ist es möglich, unendlich viele verschiedene bunte Käfer zu generieren. Auf ihrer Homepage heißt es: „Bugs & Beetles' is a generative art project to create fictional beetles. Over 50 parameters determine the unique look of each bug, resulting in millions of different variations“ (bleeptrack 2023). Mithilfe ihres Generators können alle Besuchenden der Webseite eigene Käfer erstellen und diese im Nachgang auch eigenständig anpassen. Insgesamt können Bilder und Musik inzwischen leicht von KI's nach den eigenen Wünschen generiert werden. Nutzende können mit diesen Technologien also schnell Ergebnisse kreieren, ohne sich große Gedanken über ihre Werke ge-

macht zu haben. Das Gegenteil ist aber auch der Fall. „Auch wenn die menschliche Kreativität nicht durch die maschinelle Kreativität ersetzbar ist, wird es zukünftig um eine kreative Zusammenarbeit zwischen Mensch und KI gehen. Dazu braucht es kreativitätsfördernde Ansätze, die in der kulturellen Bildung längst eingeübt sind und praktiziert werden. Umso bedeutsamer ist es, dass sich neben Vertreter*innen aus Wirtschaft und Wissenschaft auch die Akteur*innen aus Bildung, Kultur, Kunst und Zivilgesellschaft einbringen und praktische Anwendungsbeispiele entwickeln. Es fehlt zudem ein Raum, der einen gesamtgesellschaftlichen Diskurs ermöglicht“ (Scharf & Tödte, 2020). Wer sich näher mit dem Diskurs rund um Kunst und KI beschäftigen möchte, empfehlen wir den Besuch auf der Webseite unseres Projektes participart.net.

Zusammengefasst stehen wir nun wieder am gleichen Scheideweg, der sich auch bei vorangegangenen technischen Innovationen aufgetan hat: nämlich die Art und Weise der Nutzung. Die Vermittlung der sinnvollen und kritisch reflektierten Nutzung ist eine der großen Aufgaben und Herausforderungen, mit der sich die Medienpädagogik und Kinder- und Jugendhilfe in den kommenden Jahren beschäftigen muss.

Neue Technologien bringen alte Herausforderungen!

Wie bei allen Errungenschaften, die die Digitalisierung mit sich bringt, fragen wir uns über kurz oder lang, wie ein zielgerichteter Einsatz aussehen kann. Es geht um Medienkompetenz, Teilhabe und Partizipation und die Frage, wie Medienbildungsprozesse angestoßen werden und dadurch Selbstwirksamkeit ermöglicht wird. Blicken wir zurück auf das Konzept der Medienpädagogik nach Dieter Baacke in den 1970er-Jahren: Dieses Konzept brachte eine grundlegende Veränderung in der pädagogischen Herangehensweise an Medien mit sich, da zuvor der Fokus hauptsächlich auf dem Schutzgedanken und den negativen Auswirkungen von Medien lag. Baackes Ansatz sieht Mediennutzende als aktive und selbstwirksame Handelnde. Nach Baacke umfasst die Medienkompetenz vier Teilbereiche: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung, die allesamt auf das Themenfeld der Künstlichen Intelligenz anwendbar sind (vgl. Gross & Röllecke, 2022, S.137).

Unter Medienkritik verstehen wir unter anderem die Fähigkeit, das eigene Wissen über die Medien zu

reflektieren und zu hinterfragen (vgl. ebd.). In Bezug auf Künstliche Intelligenzen müssen wir uns also die Frage stellen, welchen Stellenwert ein KI-generierter Content innewohnt. Insbesondere das Potenzial für Risiken und Gefahren von Künstlichen Intelligenzen ist für Kinder und Jugendliche nicht zu unterschätzen, denn sie ist für jede Nische programmierbar. Durch Deepfakes kann Cybermobbing ein ganz anderes Level erreichen, indem Menschen verunglimpft, in KI-generierten Videos Aussagen in den Mund gelegt werden oder gar als Akteurinnen oder Akteure in einem Porno dargestellt werden.

Auch wenn die jeweilige Umsetzung heute noch gar nicht so leicht scheint, ist das Potenzial von Künstlichen Intelligenzen noch lange nicht ausgeschöpft und in Verbindung mit High-End-Smartphones und deren Rechenleistung nicht abwegig. Außerdem müssen Kinder und Jugendliche kritisch bei der Preisgabe ihrer Daten sein und für den Datenschutz sensibilisiert werden. Die Kombination von Big Data und maschinellem Lernen birgt für Kinder und Jugendliche Risiken, wenn sie ihre Daten ohne kritische Reflexion preisgeben. Im Sinne der Medienkritik müssen junge Menschen nicht nur das eigene Medienverhalten kritisch hinterfragen, sondern auch erörtern, zu welchem Zweck welche Inhalte ins Internet gepostet wurden und welche Ziele damit verfolgt werden.

Um kritisch sein zu können, bedarf es allerdings erst einmal einer Medienkunde, also einem angeeigneten Wissen über verschiedene Systeme, Medien und Technologien (vgl. ebd.). Im Falle von Künstlicher Intelligenz ist dies schwierig, da nicht immer ersichtlich wird, ob es sich beim jeweiligen Tool (auch) um eine Künstliche Intelligenz handelt oder nicht. Auf der Seite der Gesetzgebung forderte die EU-Kommission bereits im Juni dieses Jahres eine gesetzliche Grundlage zur Kennzeichnung von KI-Inhalten (vgl. Krempel, 2023). Im Sinne der Medienkritik könnte eine solche Kennzeichnungspflicht gewinnbringend sein, da junge Menschen über diese Information zur kritischen Reflexion angeregt werden könnten. Gleichzeitig ist eine gesetzliche Kennzeichnung kein allgemeines Heilmittel für Medienphänomene.

Die aktive Mediennutzung als weiteren Teilbereich des Medienkompetenz-Modells nach Baacke beschreibt den aktiven Umgang mit diesen Medien. Kinder und Jugendliche brauchen hier geschützte, pädagogische Räume, in denen sie Künstliche Intelligenzen ausprobieren und mit ihnen interagieren können. Sie benötigen Anleitungen und Hilfestellungen durch medienpädagogisches Fachpersonal,

um diese Bereiche zu entmystifizieren und eigene Erfahrungen in diesen Räumen zu machen.

Daran schließt der vierte Teilbereich des Medienkompetenz-Modells an: die Mediengestaltung. Mit kreativen und innovativen Ansätzen können Kinder und Jugendliche etwas Neues erschaffen und dabei ihre Fähigkeiten ausbauen. Hier liegt der Fokus also nicht nur auf der reinen Nutzung, sondern auf dem Erstellen innovativer Inhalte nach eigener Interessenslage. An dieser Stelle steht die Medienpädagogik derzeit noch vor einer Herausforderung. Durch ChatGPT und andere Tools erhöhte sich in den letzten Monaten die gesellschaftliche Relevanz von Künstlicher Intelligenz, ohne dass es bisher ausgiebige didaktische Materialien und Abhandlungen zu dem Thema in Bezug auf die Kinder- und Jugendhilfe gibt. Die Frage nach potenziellen Gefahren, Umgangsweisen und gesellschaftlicher Relevanz bremst die Kreativität der Medienpädagogik. Dabei wissen wir eigentlich nicht erst seit TikTok, dass ein ambivalenter Umgang mit Technologie durchaus gewinnbringend sein kann. So müssen die unterschiedlichen medienpädagogischen Haltungen abgewogen und miteinander in Einklang gebracht werden (vgl. Süss et al., 2010, S. 83ff.).

Wenn der erzieherische Kinder- und Jugendmedienschutz auf die handlungsorientierte Medienpädagogik trifft, so wie es im Falle von Künstlichen Intelligenzen derzeit der Fall sein sollte, können gewinnbringende Konzepte, Impulse aber auch ethische Grundlagen entstehen, die beide Welten beflügeln. Denn Künstliche Intelligenzen gehören mittlerweile zum Lebensalltag und müssen daher auch in der Bildungsarbeit gewinnbringend aufgegriffen werden, um Kinder und Jugendliche für die Zukunft zu befähigen.

Literatur

- Bergt, S. (2023). KI und Anthropomorphismus: Mensch in der Maschine?. In: taz. <https://taz.de/KI-und-Anthropomorphismus/!5923613/>. Abgerufen am 02.10.2023.
- bleeptrack „Bugs & Beetles“ (2023). <https://www.bleeptrack.de/projects/beetlesbot/>. Abgerufen am 04.10.2023.
- DPMA (2023). Künstliche Intelligenz und Schutzrechte. In: Deutsches Patent- und Markenamt. <https://www.dpma.de/dpma/veroeffentlichungen/hintergrund/ki/kuenstlicheintelligenzundschutzrechte/index.html>. Abgerufen am 05.10.2023.
- Fraunhofer Institut für Kognitive Systeme IKS (2023). Künstliche Intelligenz (KI) und maschinelles Lernen. <https://www.iks.fraunhofer.de/de/themen/kuenstliche-intelligenz.html>. Abgerufen am 02.10.2023.
- Gross, F. & Röllecke, R. (2022). Dieter Baacke Preis Handbuch 17, „Love, Hate & More“. In: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur der Bundesrepublik Deutschland e. V. (GMK), ISBN 978-3-96848-070-1.

Krempl, S. (2023). Manipulationsgefahr: EU-Kommission fordert rasch Kennzeichnung von KI-Inhalten. In: heise online. <https://www.heise.de/news/Manipulationsgefahr-EU-Kommission-fordert-rasch-Kennzeichnung-von-KI-Inhalten-9179211.html>. Abgerufen am 04.10.2023.

Scharf, I. & Tödte, J. (2020). Digitalisierung mit Kultureller Bildung gestalten. In: Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/artikel/digitalisierung-kultureller-bildung-gestalten>. Abgerufen am 05.10.2023

Süss, D.; Lampert, C. & Wijnen, C. (2010). Medienpädagogische Ansätze: Grundhaltungen und ihre Konsequenzen. In: Medienpädagogik. VS Verlag für Sozialwissenschaften, ISBN 978-3-658-19823-7.

Wojtczak, S. (2023). Künstliche Intelligenz Chatbot »My AI« verärgert Snapchat-User. In: Spiegel Netzwelt. <https://www.spiegel.de/netzwelt/apps/snapchat-chatbot-my-ai-kritik-an-neuer-ki-funktion-in-der-app-a-d2b818bc-2ede-4d9e-bff8-c8a1072720ea>. Abgerufen am 05.10.2023.

Zu den Personen



Foto: © fjmck.de

Karolina Albrich studierte Erziehungswissenschaft und ist seit 2016 bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (fjmck) tätig. Sie betreute verschiedene Projekte und Veranstaltungen für Jugendliche und Fachkräfte. Zuletzt war sie im Team von Gaming ohne Grenzen tätig und entwickelte den zweiten Teil des pädagogischen Abenteuerspiels KryptoKids. Seit April 2023 leitet sie in der fjmck den Fachbereich Kreative Medien.



Foto: © fjmck.de

Markus Sindermann studierte Soziale Arbeit an der Technischen Hochschule Köln und ist geprüfter Fachwirt im Sozial- und Gesundheitswesen (IHK). Er ist seit 2014 für die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW tätig und betreute unterschiedliche Projekte und Programmbereiche. Seit 2020 ist er Leiter der Fachstelle und entwickelt partizipative Jugendprojekte rund um die Bereiche Netzkultur, Kreativität und Medienbildung.