

# Spielen mit/durch/über KI im Fach politische Bildung (CfP)

## Broschüre von Zentrum polis und GameLab 2026 – Call for Papers

Wie auch die Jahre zuvor gestaltet das GameLab gemeinsam mit Zentrum polis eine Broschüre zum Thema Gaming und politische Bildung. In diesem Jahr wird es um KI, Gaming und politische Bildung gehen. Mit/über/durch KI soll, so die Intention der geplanten Broschüre, real wie metaphorisch ‚gespielt‘ werden. Die Beiträge umfassen eine Seite und sollen pointiert eine Anwendung didaktisiert vorstellen. Die Abgabe des Beitrags ist bis Dezember 2025 möglich. Wir freuen uns über deine/Ihre Einreichung und beraten bei Bedarf auch gern. Eine Ideenliste ist an die Vorlage angehängt.



Zentrum polis-Broschüren der letzten Jahre

## Einleitung

Der November 2022 und die Veröffentlichung des KI-basierten Chatbots ChatGPT von OpenAI haben die Welt nachhaltig verändert. Seitdem dringt Künstliche Intelligenz in potenziell alle Lebensbereiche ein: Sie personalisiert medizinische Befunde und Behandlungen, ist die Basis für adaptive Lernsysteme, automatisiert den Kund:innensupport von Unternehmen und Behörden oder optimiert Prozesse, von Verkehrsleitsystemen oder in der Industrie. Vor allem im Bildungsbereich stellt der Einsatz solcher Systeme die bisher vermittelten Kompetenzen und Literacies des 21. Jahrhunderts infrage.

Ebenso innovativ wie verunsichernd wirkt sich die Anwendung künstlicher Intelligenz auf den Bereich der Politik und damit auf die politische Bildung aus: Fake News und Deepfakes können mit KIs glaubwürdiger und einfach denn je erstellt, Wahlwerbung personalisiert oder komplexe Sachzusammenhänge vereinfacht werden (etwa in einfache Sprache). Mehr denn je schwanken die Zukunftsentwürfe zwischen dystopischer und utopischer Prognostik.

Umso wichtiger ist es, diese Prozesse im Unterricht erfahrbar zu machen, wozu sich gerade kostenlose KI-Chatbots anbieten. Mit/über/durch KI soll, so die Intention der vorliegenden Broschüre, real wie metaphorisch ‚gespielt‘ werden. Der Spielbegriff wird hier im Sinne eines explorativen Handelns mit ungewissem Ausgang verstanden, der charakteristisch für den Umgang mit solchen Anwendungen ist. Genauso mehrdimensional wird das Politische hier verwendet: Als Inhalt, etwa wenn es um Parteien oder die Erstellung von Wahlwerbung geht, oder als breiter Begriff im Sinne der Demokratiebildung, wenn es um ein simulatives Handeln, die gesellschaftliche Reflexion oder Kritik solcher Anwendungen geht.

Hinsichtlich solcher ‚Spielplätze‘ wird hier idealtypisch unterschieden in ...

- Spiele **mit** KI: Hierbei handelt es sich um Spielformen, die auf KI basieren und auch nur darüber möglich sind. Dazu gehört etwa die Anwendung „Bargainer.ai“, bei der unterschiedliche Verhandlungsstrategien getestet werden können.
- Spiele **durch** KI: Damit sind Formen gemeint, bei denen die KI-Chatbots Mittel zum Zweck sind und sich die Spielformen, etwa Lernaufgaben, auch abseits davon anwenden lassen. Mit Chatbots können Spiele wie Tabu oder „Wer bin ich?“ ausgezeichnet gespielt werden.
- Spiele **über** KI: Darunter verstehen wir Spielformen, die KI zum Thema haben, aber nicht auf ihr basieren. Ein solches Spiel wäre etwa „Eliza“, das als visual-novel-Game die therapeutische Anwendung eines Chatbots (ELIZA, 1967) problematisiert.

Die folgenden Didaktisierungen stellen die KI-Anwendungen vor und entsprechende Arbeitsaufgaben zur Verfügung. Entsprechend eines kompetenzorientierten Lernbegriffs reichen diese von einem Kennenlernen (ANF I), über ein analytisches Ausprobieren (ANF II) bis hin zu einer De-Konstruktion, kritischen Infragestellung oder kreativen Um- und Ausgestaltung (ANF III). Alle Kompetenzen der politischen Bildung werden angesprochen. Die Beispiele verstehen sich als Anregungen und alle Leser:innen sind herzlich eingeladen, die Vorschläge zu modifizieren – vielleicht hilft dabei ja die KI!

**Abgabe** bis Dezember 2025

Absprache, Themenreservierung und Abgabe an [alexander.preisinger@univie.ac.at](mailto:alexander.preisinger@univie.ac.at)

# Beitragsgestaltung

[**Aussagekräftiger innovativer Titel**, z. B.: Mensch oder Maschine?]

[**Vorspann im Lead-Stil**, z. B.: Mit der Anwendung „Human or Not?“ können Schüler:innen ihren Chat-Verlauf einschätzen – sprechen sie mit anderen Teilnehmenden oder mit einer KI? Dabei denken sie vor allem über ihr eigenes Kommunikationsverhalten und das von anderen nach ...]

[**Autor:innenname**]

[**Factbox**]

<b>Thema</b>	
<b>Schulstufe</b>	
<b>Kompetenz</b>	[entsprechend der 4 politischen Kompetenzen]
<b>didaktische Zielsetzung</b>	[kurzer Text in ganzen Sätzen]
<b>Prompt</b>	[einzugebenden Prompt anführen, Variablen durch Buchstaben (X) darstellen, z. B. „Erstelle einen Brief, in dem X an Y bezogen auf den Aspekt Z schreibt.“]
<b>Link, Zusatzmaterial etc.</b>	[sofern notwendig]

[**Abbildung**: Sofern sinnvoll sind druckfähige Bilder (300dpi) mitabzugeben. Die Recht dafür müssen abgeklärt sein.]

[**Text**: rund 400 Wörter beschreiben die Einbettung, die didaktische Umsetzung, beachtenswerte Hinweise etc.]

[für das **Autor:innenverzeichnis**: Kurze Biographie von maximal 50 Wörtern]

Fertige Beiträge bitte an: [alexander.preisinger@univie.ac.at](mailto:alexander.preisinger@univie.ac.at)

## Mögliche Ideen:

- KI-Games: Vaudeville, Suck Up etc.
- Rollenspiele bzw. Rollenkarten über KI umsetzen
- Spielen mit Bildern, etwa <https://clipdrop.co/reimagine>
- KI mit USK-/PEGI-Bewertungskategorien Computerspiele bewerten lassen
- Planspiele entwerfen
- KI-Erkennungsspiele wie etwa <https://whichfaceisreal.com/>
- Argumente für Debatten, Streitgespräche, Podiumsdiskussionen etc. generieren lassen

- Historische Simulationen wie jene auf <https://www.yeschat.ai/> (Historical Simulation-AI-Powered Historical Exploration)
- Fiktive Interviews, Dialoge und Streitgespräche generieren lassen
- Szenarien durchspielen (EU-Gesetzgebungsverfahren), Zukunftsprognosen erstellen lassen
- Politische Interventionen wie <https://leitkulturomat.marioslab.io/>