

A woman wearing a pink and white dress with gold jewelry is sitting and using a laptop. The background is a dark, patterned fabric.

mediendiskurs

105 • 3/2023

Die Utopie ist da

Wie umgehen mit künstlicher Intelligenz?

mediendiskurs.online



HERBERT VON HALEM VERLAG

Gefühlsecht

Der tödliche Polizeischuss auf den 17-jährigen Nahel Merzouk in Nanterre hat zu gewalttätigen Ausschreitungen in Frankreich geführt. Ein Handyvideo der Tat ging viral und befeuerte vor allem in den verarmten Banlieues den Zorn, der sich in brutalen Straßenschlachten entlud. Parallelen zu filmischen Umsetzungen des Themas sind nicht zu übersehen. Neben dem Klassiker *La Haine*, in dem Mathieu Kassovitz bereits 1995 den gesellschaftlichen Bruch im Land und die Lebenssituation von Jugendlichen in den Pariser Vororten beschrieb, ist es vor allem Romain Gavras' *Athena*, eine Netflix-Produktion aus dem Jahr 2022, die das aktuelle Geschehen vorwegzunehmen scheint. Auch im Film ist der Tod eines Jugendlichen nach Polizeigewalt der Auslöser für die Unruhen, auch hier werden Videos von der Tat im Netz verbreitet und heizen die Stimmung an. *#athena* diente bereits bei anderen Krawallen als Referenz in den sozialen Medien, etwa an Halloween in Linz oder zur Silvesternacht in Berlin-Neukölln. Heute sind es Nutzer:innen in Paris oder Marseille, die Videos von brennenden Mülltonnen oder Polizeieinsätzen posten und mit Kommentaren wie „Athena in real Life“ versehen. „This is real friendship“, schreibt ein Jugendlicher auf TikTok. „Police killed 17 years old boy and now his friends are destroying the city for him.“ Gleichzeitig werden Bilder aus dem Film gezielt für Falschinformation verwendet. Ein Szenenfoto, das eine Gruppe von bewaffneten Jugendlichen in einem gekaperten Polizeibus zeigt, findet sich auf Twitter mit Hinweisen wie „Frankreich, Foto des Tages“ oder „Was das Fernsehen nicht zeigt“ und wird millionenfach geteilt. Offenbar ist dies eine weitere Parallele zwischen Film und Realität – dass Meinungsmache und Manipulation die Emotionen lenken: Die Gefühle sind echt, doch die Informationen dazu gaukeln Wahrheit manchmal nur vor.

Falschinformation sät tiefes Misstrauen in Staat und Gesellschaft und bedroht so die Demokratie. Sie ist deshalb so wirkungsvoll, weil sie auf die Gefühle zielt, die oftmals stärker sind als Ratio und Fakten. Auch durch generative KI-Anwendungen ist das Thema „Falschinformation“ wieder und mit neuer Dringlichkeit in die Diskussion geraten: Zunehmende technische Perfektion und automatisierte Prozesse erleichtern die Herstellung und Verbreitung von gefälschten Informationen und Bildern. Steht uns also, wie der „Spiegel“ in einer seiner Juli-Ausgaben dieses Jahres titelte, das „Ende der Wahrheit“ bevor? Wird Realität zur Ansichtssache, weil Deepfake die Kanäle flutet und wir nicht mehr zwischen „wahr“ und „falsch“ unterscheiden können? Oder ist die Kommunikation über KI selbst von Ängsten und gefühlten Wahrheiten getragen, die den Blick auf reale Machtverhältnisse und Handlungsoptionen verstellen?

Die Antwort wird vor allem im Individuum gesucht, dessen digitale Kompetenz und Cyberresilienz gestärkt werden sollen. Der Mensch von morgen muss mediale Kommunikationsformen, ihre politischen und wirtschaftlichen Implikationen (er)kennen, ihre Funktionsweise verstehen und in der Lage sein, kritisch Distanz zu beziehen und Informationen zu hinterfragen – kurz, der Mensch braucht „Medienkompetenz“. Vielleicht würden wir heute weniger ängstlich auf KI schauen, wenn eine so verstandene politische Medienbildung bereits vor 30 Jahren als Schulfach eingeführt worden wäre, zu einem Zeitpunkt also, als Dieter Baacke den Begriff prägte. Möglicherweise wäre auch ein Film wie *Athena* nie gedreht worden, wenn man bereits aus *La Haine* die richtigen Schlüsse gezogen hätte. Fakt ist: Wir haben es in der Hand, gegen soziale Benachteiligung, Rassismus, Bildungsnotstand genauso wie gegen verzerrte Informationen und Fake News anzugehen. Und zwar heute und ganz real.

Ihre
Claudia Mikat



Inhalt

Editorial Claudia Mikat	1	TITEL Die Utopie ist da Wie umgehen mit künstlicher Intelligenz? Chatting Today: Von unschuldigen Algorithmen zu stochastischen Papageien und mutigen Bullshit-Generatoren Manfred Stede	10 12
PRAXIS Das Fernseharchiv Der Fall: Eddy Highscore Christian Richter	4	Künstliche Intelligenz Hilfreiche Assistenz oder Bedrohung der Menschheit? Joachim von Gottberg	18
Der diskriminierungskritische Blick Dirk Uhlig	6	Ethische Prinzipien und die Regulierung künstlicher Intelligenz Joachim von Gottberg im Gespräch mit Simon Hirsbrunner	24
		„KI wird unsere Gesellschaft transformieren!“ Paul Sutter im Gespräch mit Anne Lauscher	28
		KI und das Ende aller Bildung? Warum ein Blick zurück vielversprechender als Zukunftsvisionen sein kann Nicolaus Wilder	32
		„Am Ende braucht man immer noch einen kreativen Kopf, der etwas erschafft.“ Eva Maria Lütticke im Gespräch mit Jules Villbrandt	38
		Künstlerische Intelligenz Was erzählen uns fiktionale Szenarien über künstliche Intelligenz (KI)? Uwe Breitenborn	44
		Interessenkonflikte: Wer erklärt uns da eigentlich die KI? Kolumne von Roberto Simanowski	48

WISSENSCHAFT		MEDIENDISKURS.ONLINE	
Amazon	52	Wandel der kindlichen Mediennutzung	
Ein Big Player auch im Kinder- und Jugendzimmer Simon Barth, Daniel Hajok und Lena Kuhn		Welche Rollen nehmen digitale Angebote im Medienalltag ein? Birgit Guth	
MEDIENLEXIKON		Komik und Kritik	
Körpermedien	56	Das französische Komödienwunder Werner C. Barg	
Gerd Hallenberger		Die Geister, die ich rief	
DISKURS		KI-Entwickler warnen vor den Gefahren ihrer Produkte Joachim von Gottberg	
„Das kann Leute ruinieren!“	58	Umweltschutz spielen	
Die unzureichende Bekämpfung digitaler Gewalt auf Onlineplattformen Denise Stell		Wie Computerspiele nachhaltiges Denken und Handeln fördern Achim Fehrenbach	
Der reduzierte Abgleich mit der Realität	64	Medienbildung an deutschen Hochschulen - eine Momentaufnahme	
Wie Medien unsere Vorstellung von Wirklichkeit verändern Joachim von Gottberg im Gespräch mit Jürgen Grimm		Werner C. Barg	
Virtuelle Influencer*innen	72	7 Fragen an...	
Eine aktuelle Entwicklung in der Social-Media-Welt Paulina Roloff und Daniel Hajok		... Elizabeth Prommer ... Daniel Mendla	
POLITIK+RECHT		Künstliche Intelligenz: Faszination und Sorge	
ChatGPT und Urheberrecht	76	Der Ruf nach Regulierung wird konkreter Joachim von Gottberg	
Marcus von Welser		Künstliche Intelligenz in der familiären Interaktion	
LITERATUR	80	Joachim von Gottberg im Gespräch mit Aike Horstmann	
Impressum	91	Die Vergangenheit erspielen	
Letzte Seite	92	Wie Computerspiele historische Themen vermitteln Achim Fehrenbach	
		Inside Hollywood - Spiegelbilder der Traumfabrik	
		Werner C. Barg	

Das Fernseharchiv

Der Fall: Eddy Highscore

TEXT: CHRISTIAN RICHTER

„[Er] sieht aus wie eine Animation, die sich aus der Amiga-Konkurrenzmasse rübergerettet hat und in Augenblicken höchster technischer Brillanz mal eine Augenbraue zucken lässt.“¹

Besonders großer Beliebtheit erfreute sich Eddy Highscore wahrlich nie, obwohl sich hinter ihm eine technische Sensation verbarg. Schließlich war er der erste virtuelle Moderator des deutschen Fernsehens und seiner Zeit gleichzeitig voraus und hinterher. Aber der Reihe nach.

Eddy Highscore war Bestandteil der Spielshow *X-Base - Computer Future Club*, die am 3. Oktober 1994 im ZDF auf Sendung ging und für den öffentlich-rechtlichen Kanal dringend benötigte junge Zuschauerende anlocken sollte. Dafür erschuf man ein Konzept, das sich Computerspielen widmete und hierbei nicht bloß serviceorientierte Informationen über Games und Hardware lieferte, sondern das Spielen selbst in den Fokus rückte. Erste Erfolge mit diesem Ansatz feierten bereits die kurz vorher gestarteten Reihen *Playtime TV* (RTL ZWEI 1994), *Games World* (SAT.1 1994-1995) und *Hugo - Die interaktive Gameshow* (Der Kabelkanal 1994-1997).



Die nachmittägliche ZDF-Variante entstand auch in einer Zeit des digitalen Aufbruchs, als virtuelle Realitäten und computergenerierte Bilder zunehmende Präsenz erfuhren. Außerdem versprach das sogenannte „interaktive Fernsehen“, schon bald über die heimische Mattscheibe Einkäufe, Bankgeschäfte, Lernprogramme und Spiele sowie die Mitgestaltung des TV-Programms, den Abruf von Videofilmen sowie das Kommunizieren mit fremden Personen ermöglichen zu können (vgl. Schwarz 1995). Diesem Trend folgend integrierte man in *X-Base* alle verfügbaren Elemente, die irgendwie interaktiv oder innovativ schienen. Die Zuschauenden konnten sich per Bildschirmtext (Btx) beteiligen, über die Auswahl von Videoclips per Telefon abstimmen, an den Computerspielen mittels Mehrfrequenztelefon teilnehmen oder stationäre Terminals nutzen, die in Deutschland verteilt und über ISDN-Bildtelefon mit dem Studio verbunden waren. Die Produktion war zudem eine der ersten, die im damals neuen PALplus-Modus und somit im Format 16:9 ausgestrahlt wurde. Das Studio war in spaciger Raumschiff-Optik gestaltet, die meiste Zeit dominierten Computerfenster und Splitscreens das Fernsehbild. Alles musste nach Zukunft, Computer und Interaktion geradezu schreien, weil doch junge Menschen solche Dinge liebten.

Als Krönung erhielt die Show noch einen virtuellen Moderator, der die überdrehten menschlichen Präsentator:innen unterstützen sollte. Aus heutiger Sicht kann jener Eddy Highscore als eine frühe Version von künstlicher Intelligenz (KI) verstanden werden, die mit einem menschlichen Antlitz auf einem Bildschirm menschenähnlich agierte und über ein umfassendes Wissen verfügte.

Er knüpfte an die ikonische Figur Max Headroom an, der im Jahr 1985 erstmals in Erscheinung trat und sich zu einem „einzigartigen Pop-Kultur-Phänomen der 80er entwickelte, der alles Wunderbare und Schreckliche der Dekade in sich vereinte“ (Bishop 2015). Einst beworben als erster computergenerierter TV-Host, erlangte Max Headroom durch seine arrogante Art und seine bissigen Kommentare schnell große Bekanntheit. Er präsentierte zunächst eine Musikshow für einen britischen Kanal, bekam später eine Talkshow, eine US-Krimiserie und wurde zum Gesicht für eine große Kampagne von Coca-Cola.

Hinter ihm verbarg sich eine Vorstellung von künstlicher Intelligenz, die sich gänzlich vom aktuellen Verständnis unterschied, schließlich trug die Figur laut verfilmter Entstehungsgeschichte den übertragenen Geist eines verunglückten Fernsehjournalisten in sich. Max Headroom war damit eine (fiktionale) KI, die nicht versuchte, durch neuronale Netze, enorme Datenmengen und selbstlernende Algorithmen das komplexe menschliche Denken zu imitieren. Vielmehr steuerte in ihr ein echter menschlicher Geist die Rechenprozesse. Sie war also eine menschliche Intelligenz, die in einer Maschine am Leben erhalten wurde, und keine Maschine, die durch ihre Programmierung den Anschein von Lebendigkeit erweckte.

Auch wenn Max Headroom überzeugend artifiziell-künstlich wirkte, war er gar nicht virtuell. Hinter ihm verbarg sich nämlich der

kanadische Darsteller Matt Frewer, der mithilfe von Maskenprothesen, Kontaktlinsen, Make-up und einem Anzug aus Plastik die Figur vor einem Greenscreen lediglich spielte. Nachträglich hinzugefügte Glitches (= kleine Störungen) und Stottereffekte perfektionierten die Täuschung. Das Team hinter Max Headroom erzeugte folglich nur eine Illusion von Virtualität.

Einige Jahre später nahm die Produktionsfirma Me, Myself & Eye Entertainment GmbH diese Idee für ihr neues Projekt *X-Base* wieder auf und beauftragte die Firma Vierte Art GmbH mit der Umsetzung. Deren Version verzichtete jedoch auf den Zynismus und das Charisma der Vorlage. Sie geriet eher harmlos und erinnerte dank Glatze und Sonnenbrille optisch an den Sänger der Popgruppe „Right Said Fred“. Über ihn ist auch keine spannende Hintergrundgeschichte bekannt. Und dennoch war Eddy Highscore ein technischer Meilenstein. Wie Olaf Schirm, der Entwickler des zugrunde liegenden Verfahrens, auf Nachfrage erläuterte, sei es ihm und seinem Team erstmals in einer Livesendung gelungen, die Gesichtsbewegungen eines Sprechers (Florian Halm) mithilfe eines speziellen Helms (dem sogenannten Face Tracker) aufzunehmen und dann von einer selbst entwickelten Software auf die Mimik einer computeranimierten Figur zu übertragen. Dies erfolgte in wenigen Millisekunden und ließ sich mit der Stimme synchronisieren, wodurch Eddy tatsächlich live zum Leben erweckt wurde und spontan reagieren konnte. Aufgrund der beschränkten Leistungsfähigkeit der zur Verfügung stehenden Rechner ließ sich dieses Verfahren allerdings lediglich auf eine im Vergleich zu aufgezeichneten Animationen detailarme und starre Grafik übertragen, was insbesondere unter Gamer:innen große Häme auslöste. Das aber war bloß die Oberfläche, denn anders als Max Headroom stammte Eddy Highscore

tatsächlich aus dem Inneren eines Computers.

So richtig wusste die Redaktion offenbar nichts mit dieser bahnbrechenden Technik anzufangen, denn Eddys Einsätze beschränkten sich oft einzig darin, Neuigkeiten oder Programmankündigungen vorzutragen. Dabei wäre technisch ebenso eine direkte Interaktion mit den Gastgeber:innen oder Anrufenden möglich gewesen. Zudem waren die 25-minütigen Ausgaben derart vollgepackt, dass für einzelne Segmente oft nur wenige Sekunden blieben und technische Innovationen wie Eddy Highscore in der Hektik des Ablaufs schlicht verpufften. Als *X-Base* nach 144 Folgen wegen mangelnden Zuspruchs eingestellt wurde, verschwand mit der Sendung auch der virtuelle Moderator.

Am Ende fand der eingangszitierte Heinrich Lenhardt doch noch versöhnliche Worte für Eddy Highscore. Dieser sei wenigstens „nicht ganz so peinlich wie seine menschlichen Kollegen“ (Lenhardt 1994). Na, immerhin.

Anmerkung:

1 Lenhardt, H.: A.a.O., S. 10

Literatur:

Bishop, B.: *Max Headroom: the definitive history of the 1980s digital icon*. In: *theverge.com*, 02.04.2015. Abrufbar unter: <https://www.theverge.com>

Lenhardt, H.: *Hey - Hey - Hey!* In: *PC Player*, 12/1994, S. 10

Schwarz, A.: *Utopie und Realität interaktiven Fernsehens. Ein Bericht aus der Praxis*. In: *Montage AV*, Ausgabe 5, 1/1995/4, S. 143-160



Dr. Christian Richter ist Fernseh- und Medienwissenschaftler und Referent für Medienbildung. Er beschäftigt sich mit der Theorie und Programmgeschichte des Fernsehens und den Mechanismen und Ästhetiken von On-Demand-Angeboten sowie mit Medienbildung und Digitaler Bildung.



© harry-quan_unsplash

TEXT: DIRK UHLIG

Der diskriminierungs- kritische Blick

Repräsentation, Sensibilisierung und Empowerment: Der Kongress „Vision Kino 23: Zurück in die Zukunft“ macht den Diskurs über die Möglichkeiten und Ziele diskriminierungskritischer Filmbildung zu einer der zentralen Herausforderungen der gegenwärtigen Filmkompetenzvermittlung.

Filmbildung und die subjektive Erinnerung

„Der Beginn aller praktischen Pädagogik ist die subjektive Erinnerung“¹, mit diesem Satz leitete Alfred Holighaus die *Filmkompetenz-Erklärung* ein – das Papier, das die Ergebnisse des von der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) ausgerichteten Kongresses „Kino macht Schule“ im März 2003 zusammenfasste.

Der Kongress „Vision Kino 23: Zurück in die Zukunft“ im Juni 2023 nahm im Sinne einer kritischen Bestandsaufnahme die Forderungen der damals entstandenen Erklärung – die nicht zuletzt den Weg zur Gründung von Vision Kino im Jahr 2005 wies – erneut ins Visier, um sie auf Aktualität zu prüfen und mit neuen Thesen für die Filmbildung zu ergänzen. Anlass dafür waren die neuen Herausforderungen an die Medien- und Filmkompetenz, anstehende Prozesse des Wandels in unserer Gesellschaft zu begleiten und aktiv mitzugestalten.

Seit einigen Jahren gilt Deutschland als zweitgrößtes Einwanderungsland der Welt. Die Gesellschaft ist bunt und divers, vielfältig an individuellen Lebenswegen und deren subjektiven Erinnerungen.

Könnten wir diese Geschichten einander erzählen, würde vermutlich ein ganz neues Verständnis für ein von Vermittlung, Teilhabe und Austausch geprägtes Miteinander entstehen.

Doch weder repräsentiert die Medien- und Filmproduktion ansatzweise diese Vielfalt, noch werden tradierte Vorstellungen und Sehgewohnheiten der deutschen Mehrheitsgesellschaft genügend hinterfragt. So manifestiert sich ein von Stereotypen und Klischees gekennzeichnetes und nicht der Realität entsprechendes mediales Abbild unserer Gesellschaft, das breite Bevölkerungsgruppen nach wie vor marginalisiert – voll von z. T. offen rassistischen, antisemitischen und antiziganistischen, oft aber auch unbewussten und strukturellen Diskriminierungsformen. Aufgabe der Filmbildung ist es, diese Bilder zu erkennen, als kritisch einzuordnen und ihnen entgegenzuwirken.

Wie kann Filmbildung Kinder und Jugendliche empowern? Wie kann sie eine Auseinandersetzung mit diskriminierenden Bildern, Narrativen und Produktionsbedingungen führen? Und wie kann Filmbildung auf die Arbeit von Filmschaffenden zurückwirken? Das sind nur einige der Fragen, mit denen sich die Akteur*innen der Filmbildung heute konfrontiert sehen. „Möge ein Signal des Aufbruchs von Hamburg ausgehen“², mit diesem Wunsch schloss Leopold Grün, Geschäftsführer der Vision Kino, sein Grußwort zum Kongress und lud zu einem schonungslosen, aber zugewandten Austausch zu (u. a.) diskriminierungskritischen Fragen der Filmbildung ein.

Filmbildung und die kollektive Erinnerung

Der Eröffnungsfilm des Kongresses, *Delegation* von Asaf Saban, zeigt eine Gruppe israelischer Jugendlicher im Alter von 16 Jahren in Begleitung ihrer Lehrkräfte und eines Zeitzeugen auf Klassenfahrt zu den Vernichtungslagern Majdanek und Auschwitz-Birkenau in Polen. Der Coming-of-Age-Film oszilliert zwischen erster Liebe, Freundschaft und Gruppendynamik der Jugendlichen und den gemeinsamen Besuchen der Orte des NS-Völkermordes an den Juden. Mit großer Wucht begibt er sich in das konfrontative Spannungsfeld zwischen dem individuellen Teenagerdasein seiner Protagonist*innen und den Dimensionen der kollektiven Erinnerung und führt mit seiner unkonventionellen Art mitten in einen der zentralen Diskurse auf dem Kongress – den Diskurs über die Möglichkeiten und Aufgaben lebendiger diskriminierungskritischer Filmbildung.