



Landtag Nordrhein-Westfalen

anhoerung@landtag.nrw.de

LANDTAG
NORDRHEIN-WESTFALEN
18. WAHLPERIODE

STELLUNGNAHME
18/1158

A12

Fachbereich Sozialwesen

Digitalisierung und Medienpädagogik in der Sozialen Arbeit

Friesenring 32
48147 Münster

Tel +49 251 83-65756
Fax +49 251 83-65702
etappe@fh-muenster.de
www.fh-muenster.de

Münster, 04.01.2024

Schriftliche Stellungnahme

zu den Auswirkungen von Künstlicher Intelligenz auf Kunst und Kultur

*Anhörung des Ausschusses für Kultur und Medien am 11. Januar 2024
im Landtag Nordrhein-Westfalen*

1. Ausgangssituation - Leben in mediatisierten und digitalisierten Kulturen

Die vorliegende Stellungnahme fokussiert die Chancen und Herausforderungen der Künstlichen Intelligenz insbesondere im Kontext der medienpädagogischen Kultur- und Medienarbeit. Sie betont die Notwendigkeit, dass Pädagogik im digitalen Zeitalter nicht nur reaktiv, sondern gestaltend und vorausschauend agiert. Dafür benötigt sie entsprechende Ressourcen und politische Unterstützungssysteme.

Technologisch-mediale Entwicklungssprünge wie die Verbreitung der Fotografie, des bewegten Films oder der Computer- und Videospiele haben oft zu tiefgreifenden gesellschaftlichen und kulturellen Veränderungen geführt. In der heutigen, durch digitale Medien geprägten 'mediatisierten' Gesellschaft erleben wir einen ähnlichen Wandel, der alle Lebensbereiche umfasst und sich vor allem in einer Veränderung des kommunikativen Handelns ausdrückt. In einer solchen Kultur der Digitalität¹ tragen Algorithmen längst (und nicht erst durch die Popularität von ChatGPT) dazu bei, wie digital vermittelte Interaktionsräume wie Social-Media-Kanäle, E-Commerce-Plattformen oder digitale Assistenzsysteme erlebt werden. Es findet eine zunehmende Entgrenzung statt, bei der traditionelle (normative) Grenzen verschoben oder aufgelöst werden. Dies geschieht vor allem in den Bereichen der Alltagsorganisation (z.B. Auflösung fester Arbeitsstrukturen und -zeiten), der sozialen Interaktion (z.B. zunehmende Online-Kommunikation und digital vermittelte Bekanntschaften) und der individuellen Selbsterfahrung (z.B.

¹ Vgl. Stalder, Felix (2016): Kultur der Digitalität, Berlin: Suhrkamp

Selbstdarstellung in sozialen Netzwerken und über mediale Avatare).² Durch den Einsatz medienkonvergenter Geräte, wie etwa Smartphones, haben die Nutzer*innen Zugang zu einer Vielzahl von medialen Darstellungs- und Gestaltungsformen. So werden digitale Artefakte - von viralen Tanzvideos über mit Filtern bearbeitete Fotografien bis hin zu medienkulturellen Podcasts über Cosplay-Events - ebenso selbstverständlich verbreitet und rezipiert wie kommerzielle Angebote. In digitalen Begegnungsräumen verschwimmen so die Grenzen zwischen professionellen und privaten Kulturschaffenden, was eine Erweiterung des individuellen kulturellen Ausdrucks ermöglicht und ebenso die kognitive und soziale Entwicklung des Einzelnen beeinflusst.

In diesem Zusammenhang spielen auch die rasante Entwicklung der technischen Möglichkeiten und die zunehmende Zugänglichkeit von KI-Tools eine Rolle. KI verändert nicht nur die Art und Weise, in der kulturelle und künstlerische Inhalte gestaltet und verbreitet werden, sondern auch wie Individuen sie rezipieren und erleben. Medieninhalte können vor der Veröffentlichung einer professionell wirkenden Bearbeitung und Überarbeitung mit KI-gesteuerten Werkzeugen unterzogen werden. Sie werden auf Basis komplexer Datensätze und Algorithmen optimiert, personalisiert und in andere mediale Formen transformiert. Darüber hinaus agiert KI als persönlicher Interaktionspartner, der in der Lage ist, auf Anfragen zu reagieren, vermeintliche individuelle Präferenzen zu berücksichtigen und personalisierte Empfehlungen oder Lösungen anzubieten. Dies geschieht auf der Grundlage von Daten, die häufig aus den Interaktionen und digitalen Verhaltensweisen der Nutzer*innen selbst stammen. KI-Interaktionen reichen von kulturellen Empfehlungssystemen über kreative Unterstützung bis hin zu Bildungsplattformen, die personalisiertes Lernen ermöglichen sollen. Diese Entwicklung beeinflusst die Art und Weise, wie wir uns selbst und die Welt wahrnehmen und bestimmt, welche medialen Zugänge für individuelle Entwicklungsangebote bereitgestellt und welche angenommen werden.

2. Chancen und Herausforderungen von Künstlicher Intelligenz im Kontext kultureller Erfahrung und Gestaltung

Der Zugang zu vielfältigen KI-gestützten Anwendungen zur Lebens- und Alltagsgestaltung eröffnet zahlreiche Chancen für individuelle, gesellschaftliche und kulturelle Zielsetzungen, birgt aber auch Herausforderungen für gelingende (kulturorientierte) Entwicklungs- und Sozialisationsaufgaben:

Durch die zunehmende erleichterte Zugänglichkeit und Verbreitung von KI-Tools kann ein **Abbau von Barrieren, die Förderung von kultureller Partizipation sowie Prozesse der medialen Selbstentfaltung** forciert werden. Künstliche Intelligenz eröffnet neue Wege für ästhetisch-kreative Gestaltungstätigkeiten, in dem vormals komplexe Produktions- und Gestaltungsprozesse einem breiteren Adressat*innenkreis zugänglich gemacht werden. KI-gestützte Tools ermöglichen so das Experimentieren mit diversen medialen Kulturgütern wie beispielsweise Musik, bildender Kunst, Fotografie und Film oder Computer- und Videospielen. Herausfordernde Bedienungsweisen, mangelnde Vorkenntnisse oder fehlende technische Fähigkeiten, die ansonsten einen selbstbestimmten Produktionsprozess erschwert oder gar verhindert haben, werden mit Hilfe von Künstlicher Intelligenz abgebaut. Dadurch können alternative Formen der medialen Selbstentfaltung sowie neue Wege der kulturellen Öffentlichkeit und Teilhabe geschaffen werden. KI-unterstützte Tools bieten ergänzend dazu die Möglichkeit, sowohl physische als auch mediale Artefakte (beispielsweise Dokumente, Texte,

² Vgl. Krotz, Friedrich (2018): Medienwandel und Mediatisierung. Ein Einstieg und Überblick. In: Kalina, Andreas; Friedrich, Krotz; Rath, Matthias; Roth-Ebner, Caroline (Hrsg.): Mediatisierte Gesellschaften: Medienkommunikation und Sozialwelten im Wandel, Baden-Baden: Nomos, S. 27-52

Währungen, Barcodes, Farben, Gegenstände) zu erkennen und die erfassten Informationen für Menschen mit spezifischen Einschränkungen wiederzugeben (beispielsweise als akustisches Signal, als automatisierte auditive / visuelle Übersetzung oder als haptisches Feedback). Durch die Bereitstellung solcher Hilfsmittel können benachteiligte Gruppen aktiv und selbstbestimmt an kulturellen und künstlerischen Veranstaltungen, Inhalten und Prozessen teilnehmen, wodurch KI als Katalysator für eine umfassendere Partizipation und Inklusion fungieren kann.

Demgegenüber steht die **Gefahr einer voranschreitenden digitalen Spaltung, einer Zunahme an Diskriminierungsmechanismen sowie vermehrter Prozesse pränormierter Selbst- und Weltwahrnehmungen**. Auch wenn vermutet werden kann, dass die technische Zugänglichkeit zu KI-Tools durch die breite Verfügbarkeit von medialen Endgeräten innerhalb der Gesellschaft³ zunimmt, bedeutet dies nicht notwendigerweise, dass gleichermaßen alle Bevölkerungsgruppen einen erweiterten Handlungsspielraum erhalten. Insbesondere werden jene Personengruppen benachteiligt, die aufgrund von fehlenden Kompetenzen und / oder Unterstützungssystemen Schwierigkeiten haben, Medien und Technologien selbstbestimmt zu nutzen. Dieses Phänomen, bekannt als digitale Spaltung oder (second level) digital divide, ist kein neues Problem, welches erst durch das Aufkommen durch KI-Anwendungen entstanden ist, sondern war spätestens mit der Einführung der ersten privaten Heimcomputer zu beobachten. Vor allem sozial-ökonomisch benachteiligte Gruppen sind häufig von einem solchen Ausschluss betroffen und verfügen nicht über die gleichen Partizipations- und Bildungsmöglichkeiten.⁴ Zu befürchten ist, dass ebenjene Personengruppen auch in der Nutzung von KI-Tools entsprechende Benachteiligung erfahren, wenn passende medien- und sozialpädagogische Entwicklungsangebote und Unterstützungsformen fehlen bzw. (z. B. aufgrund mangelnder Finanzierung) wegbrechen.

Ebenfalls besteht die Herausforderung, dass vor allem kommerzielle Angebote auf undurchsichtigen Datenbanken basieren, deren Algorithmen (bewusst oder unbewusst) pränormierte oder diskriminierende Ergebnisse befördern können. Personen bestimmter kultureller, religiöser, politischer oder geschlechtlicher Zuordnung werden in entsprechenden medialen Ausgaben unterrepräsentiert oder (bewusster) Diskriminierung ausgesetzt. Darüber hinaus birgt die permanente Konfrontation mit algorithmisch gefilterten und generierten Inhalten die Gefahr einer eingeschränkten kulturellen Vielfalt und individueller Ausdrucksmöglichkeiten. Je nach kommerzieller Verbreitung entsprechender Anwendungen oder den individuellen Nutzungsweisen entstehen so Echokammern, die bestehende Rollen- und Geschlechterbilder, Ressentiments sowie Benachteiligungen verfestigen. In diesem Kontext kann auch die Frage der Authentizität und Originalität von KI-generierten medialen Inhalten Nutzende in ihrer kreativen Entwicklung und Ausdrucksweise beeinflussen. Eine Fokussierung der Interaktion mit KI-gestalteten Inhalten könnte zu einer manipulierten Wahrnehmung der eigenen Person und der Weltvorstellung führen.

³ VuMA (Arbeitsgemeinschaft Verbrauchs- und Medienanalyse) (2021): Anteil der Smartphone-Nutzer in Deutschland nach Altersgruppe im Jahr 2021, *Statista*. Statista GmbH. Zugriff: 04. Januar 2024. <https://de-statista-com.ezproxy.fh-muenster.de/statistik/daten/studie/459963/umfrage/anteil-der-smartphone-nutzer-in-deutschland-nach-altersgruppe/>

⁴ Vgl. Iske, Stefan; Klein, Alexandra; Verständig, Dan (2016): Informelles Lernen und Digitale Spaltung. In: Rohs, Matthias (Hrsg.): *Handbuch Informelles Lernen*, Wiesbaden: Springer, S. 567-584

3. Medienkompetenz als Schlüsselkompetenz für eine gelingende sozialpädagogische Kultur- und Medienarbeit mit und über KI

Im Kontext aktiver Kultur- und Medienarbeit ist es Aufgabe von medien- und sozialpädagogischen Arbeits- und Handlungsfelder, Chancen und Herausforderungen für ihre Klient*innen zu erkennen und sie aktiv in einer selbstbestimmten Handlungsfähigkeit zu fördern, um eine gelingende Lebensführung zu ermöglichen. Die Medienpädagogik spielt eine Schlüsselrolle bei der Unterstützung sozialpädagogischer Kulturarbeit, indem sie sich der Erforschung, Konzeption und Umsetzung von pädagogischen Maßnahmen widmet, die auf ein fundiertes Verständnis und den reflektierten Umgang mit Medien und Technologien wie Künstlicher Intelligenz abzielen. Das Hauptziel ist die Förderung einer Medienkompetenz, die es ermöglicht, technische Mediensysteme nicht nur zu nutzen, sondern auch zu verstehen und kritisch zu reflektieren.^{5,6} So sollen Individuen befähigt werden, aktiv und verantwortungsbewusst in einer mediatisierten und von KI beeinflussten Gesellschaft zu agieren.

Der Begriff der Medienkompetenz, wie er vom Bielefelder Medienpädagogen Dieter Baacke eingeführt wurde, stellt das Individuum mit seinen Bedürfnissen, Anliegen und Fähigkeiten im Umgang mit Mediensystemen und -inhalten in den Mittelpunkt. Medienkompetenz geht dabei über eine reine Bedienfertigkeiten hinaus und wird als ein wesentliches Instrument verstanden, um eine fundierte und kritische Kommunikationsfähigkeit mit und über technische Medien zu erlangen. Diese umfasst nicht nur die aktive und selbstbestimmte Nutzung von technischen Medienanwendungen und -geräten (Mediennutzung), sondern auch ein tiefgreifendes Verständnis von Medieninhalten und -systemen (Medienkunde), eine kritische Analyse von Medieneinflüssen und Verbreitungsmethoden (Medienkritik) sowie die Fähigkeit zum innovativen und kreativen Medienhandeln (Mediengestaltung).⁷ In der Interaktion mit Künstlicher Intelligenz nimmt Medienkompetenz eine entscheidende Rolle ein, da die mediale Kommunikation – ob über Text, Audio, Bild oder Video – die zentrale Schnittstelle innerhalb der Mensch-Maschine-Interaktion bildet. Ein medienkompetentes Handeln ermöglicht es, KI-generierte Inhalte kritisch zu hinterfragen und Mechanismen der Beeinflussung zu verstehen.⁸

Eine an KI-orientierte Medienkompetenz im Kontext von kultureller Bildungsarbeit beginnt somit mit einem **grundlegenden Wissen** über den Aufbau, die Funktionsweisen und die Arten von KI-Systemen. Dies beinhaltet Kenntnisse über Algorithmen, Datenverarbeitung und die Art und Weise, wie eine Künstliche Intelligenz Entscheidungen trifft. Ein tiefgreifendes Verständnis für diese Mechanismen ist entscheidend, um die Möglichkeiten und Grenzen von KI einschätzen und kritisch hinterfragen zu können. Dies ermöglicht es Nutzer*innen, informierte sowie reflektierte Entscheidungen über den Einsatz von KI in ihrem kulturellen Handeln und ihrer persönlichen Medienrezeption zu treffen.

⁵ Vgl. Neuß, Norbert (2011): Warum Medienpädagogik? <https://www.dr-neuss.de/app/download/5785487899/Warum+Medienpädagogik.pdf>

⁶ Vgl. Schorb, Bernd (2022): Handlungsorientierte Medienpädagogik. In: Sander, Uwe; von Gross, Friederike; Hugger, Kai-Uwe. (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik, Springer VS, Wiesbaden, S. 41-55

⁷ Vgl. Baacke, Dieter (2001): Medienkompetenz als pädagogisches Konzept. In: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) (Hrsg.): Medienkompetenz in Theorie und Praxis. Broschüre im Rahmen des Projekts „Mediageneration – kompetent in die Medienzukunft“.

⁸ Vgl. Knaus, Thomas; Schmidt, Jennifer; Merz, Olga (2023): Reflexion durch Aktion – Ansätze zur handlungsorientierten Förderung einer um digitaltechnische Dimensionen erweiterten Medienbildung - In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik (2023)

Um das eigene Handeln gesellschaftlich und ethisch bewerten zu können, bedarf es einer multiperspektiven **kritischen Einordnung von KI-Systemen**. Nutzer*innen sollten in der Lage sein, die Qualität, Authentizität und mögliche Voreingenommenheit von durch KI erstellten oder kuratierten Werken zu beurteilen. Dies schließt ein Verständnis darüber ein, wie Algorithmen Inhalte beeinflussen können, wie kommerzielle Anbieter auf die Ausgestaltung und Verbreitung von KI-Tools einwirken sowie welche Fähigkeiten und Anwendungen zur Unterscheidung von menschlich geschaffenen und maschinell generierten Werken benötigt werden. Ferner umfasst eine kritische Einordnung, dass sich Nutzer*innen der ethischen Implikationen bewusst sind, die mit der Verwendung von KI einhergehen, einschließlich Fragen des Datenschutzes, der Urheberschaft und der Auswirkungen auf Individuen und die Gesellschaft. Ein ethischer Umgang mit KI beinhaltet auch das Verständnis und die Berücksichtigung der Rechte und Bedürfnisse anderer Nutzer*innen sowie die Auseinandersetzung mit den möglichen langfristigen Folgen der Technologie.

Darauf aufbauend befähigt eine **kompetente und gestalterische KI-Nutzung** dazu, die passive Rezipient*innenrolle zu verlassen und aktiv sowie zielgerichtet KI-Tools und -Anwendungen für eigene kreative oder kulturelle Vorhaben einzusetzen. Dies bedeutet, dass Nutzer*innen bewusst entscheiden, welche KI-gestützten Tools sie für die mediale Gestaltung oder für die Teilnahme an kulturellen Aktivitäten verwenden (sollten), um ihren persönlichen, künstlerischen und kulturellen Bedürfnissen nachzugehen. Die aktive Nutzung beinhaltet das Experimentieren mit KI, um neue Formen des kreativen Ausdrucks zu erforschen, sei es durch die Generierung neuer medialer Artefakte, die Modifikation bestehender Werke oder das Entwickeln innovativer kultureller Erfahrungen. Nutzer*innen gestalten aktiv die Medienlandschaft mit und tragen somit zur kulturellen und künstlerischen Vielfalt und Innovation bei.

4. Unterstützung medienpädagogischer Forschungs- und Praxisarbeit – Ein Handlungsauftrag

Kulturelles Medienhandeln im Kontext von KI bedeutet also, Technologie nicht nur zu nutzen, sondern sie auch zu verstehen, zu hinterfragen und kreativ sowie verantwortungsvoll in das eigene kulturelle und künstlerische Handeln zu integrieren. Dadurch werden Nutzer*innen vermehrt zu Akteur*innen der Digitalität und tragen aktiv zur Entwicklung von Kultur und Kunst bei. Dies geschieht vor dem Hintergrund des Verschwimmens der Grenzen zwischen (ausgebildeten) professionellen und privaten (KI-nutzenden) Kulturschaffenden. Eine umfassende Förderung von Medienkompetenz kann dazu beitragen, dass alle Gesellschaftsmitglieder - unabhängig von Alter, Hintergrund oder Fähigkeiten - in der Lage sind, aktiv und verantwortungsbewusst an (digitalisierten) Kulturbereichen teilzuhaben. Da ein allein vom Individuum ausgehendes medienkompetentes Handeln angesichts der wachsenden medialen und digitalen Herausforderungen immer schwieriger zu bewältigen ist, bedarf es begleitender Unterstützungssysteme.⁹ Vor dem Hintergrund der dargelegten Punkte erscheinen folgende Maßnahmen als notwendig:

- **Förderung medienpädagogischer Programme, Vereine und Einrichtungen:**
Die strukturelle Förderung von medienpädagogischen Vereinen und Einrichtungen in NRW muss gefestigt und weiter verstetigt werden, um eine nachhaltige und verlässliche medienpädagogische Kulturarbeit vor Ort und landesweit zu gewährleisten. Einrichtungen wie

⁹ Vgl. Knaus, Thomas; Merz, Olga; Junge, Thorsten (2023): 50 Jahre Medienkompetenz und kein bisschen weiter? Von der Kommunikativen Kompetenz zu DigComp (Editorial). *Ludwigsburger Beiträge Zur Medienpädagogik*, 23, 1–20

die Gesellschaft für Medienpädagogik (GMK), die LAG Lokale Medienarbeit NRW oder die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (fjmk) leisten bereits vielfältige und gelingende Medienkompetenzförderung für unterschiedliche Zielgruppen. Dem wachsenden Bedarf an medienpädagogischer Kulturarbeit kann jedoch nur gerecht werden, wenn Projekte langfristig gefördert werden und entsprechende Einrichtungen die Möglichkeit haben, gut ausgebildeten Fachkräften eine sichere berufliche Perspektive zu bieten.

- **Förderung von Forschungsvorhaben und des interdisziplinären Dialogs:**

Für eine zielorientierte Planung und Implementierung politischer Unterstützungssysteme sowie pädagogischer Interventionen ist eine fundierte Untersuchung der Rolle Künstlicher Intelligenz im Rahmen mediatisierter Gesellschaftsstrukturen und der damit verbundenen kulturorientierten Entwicklungs- und Sozialisationsprozesse unerlässlich. Dies erfordert die Förderung und Unterstützung von Forschungsprojekten, die sich explizit mit den Implikationen von KI auf kulturelle Praktiken sowie den korrespondierenden Medienkompetenzen verschiedener Bevölkerungssegmente auseinandersetzen. Ebenso bedeutsam ist die Etablierung eines kontinuierlichen interdisziplinären Dialogs, der Disziplinen wie Medienpädagogik, Gestaltungs- und Erziehungswissenschaften, Informatik sowie kulturelle Praxisfelder umfasst, um eine multiple Perspektive auf die Auswirkungen von KI auf kulturelle und künstlerische Entwicklungen zu gewährleisten.

- **Ressourcenbereitstellung für benachteiligte Gruppen:**

Politische Maßnahmen sollten darauf abzielen, den Zugang zu KI-Tools und digitalen Medien für sozial-ökonomisch benachteiligte Gruppen zu verbessern. Dies beinhaltet den Zugang von notwendigen technischen Geräten und Anwendungen (z. B. über kommunale Begegnungs- und Stadtteilzentren sowie in Schulen und Einrichtungen der Jugendhilfe) sowie die Förderung von Bildungsprogrammen, die auf die Entwicklung einer umfassenden Medienkompetenzen abzielen, die über eine reine informatorische Grundbildung hinausgeht.

- **Entwicklung ethischer Richtlinien:**

Es ist notwendig, ethische Richtlinien für die Entwicklung und den Einsatz von KI in kulturellen und künstlerischen Kontexten zu entwickeln. Diese Richtlinien sollten insbesondere die Bedürfnisse und Rechte von vulnerablen Gruppen wie Heranwachsenden und benachteiligten Personen berücksichtigen und sicherstellen, dass die Diversität kultureller Inhalte sowie ein datensicherer Umgang mit KI-Tools gewahrt bleibt, um eine umfassende und ausgewogene kulturelle Bildung zu fördern.