

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.



realisiert durch



PLAYING
HISTORY



SUSPICIOUS GAMES

1. Über THE FEED

Das Serious Game THE FEED richtet sich an Jugendliche ab Klasse 7 bzw. Lehrkräfte, die ein grundlegendes, gesellschaftsbezogenes Verständnis von Algorithmen in Social Media in Bezug auf die eigene Meinungsbildung vermitteln möchten. **Spielerisch immersiv sensibilisiert THE FEED für die Wirkungsmechanismen von Künstlicher Intelligenz und Algorithmen, die Social-Media-Konzerne einsetzen.** Thematisiert werden dabei übergreifende Aspekte wie

- kommerzielle Interessen von Social-Media-Konzernen
- Schutz und Analyse von Daten
- individualisierte Werbung
- Hate Speech und Mobbing
- Filterblasen
- parasoziale Beziehungen

Die Botschaft des Spiels lautet: „*Mein Social-Media-Feed basiert auf meinen Aktivitäten und Datenspuren im Internet, die von Algorithmen und Künstlicher Intelligenz verwendet werden*“. Social-Media-Algorithmen sind nicht primär für gute Unterhaltung entwickelt worden, sondern um die Aktivität der Nutzerinnen und Nutzer zu erhöhen, was teilweise über problematische Inhalte geschieht. In Zeiten der Informationsbeschaffung über soziale Medien hat die Funktionsweise von Algorithmen oft eine verzerrte Darstellung der Realität zur Folge, wofür das Spiel sensibilisiert.

2. Verfügbarkeit

Das mobile Spiel ist als App für Smartphones und Tablets mit Android-Betriebssystem und für iPhones und iPads mit iOS-Betriebssystem verfügbar. Über die App Stores von Apple oder Google kann das Spiel kostenlos auf das mobile Endgerät heruntergeladen werden und benötigt anschließend keine Internetverbindung, um gespielt zu werden. Es müssen keine Konten angelegt und somit keine personenbezogenen Daten angegeben werden. Der QR-Code führt zur Webseite von THE FEED mit weiteren Informationen zum Serious Game und Downloadmöglichkeiten eines Press Kits oder des [Begleitmaterial für den pädagogischen Einsatz](#).



3. Gameplay und Nutzungshinweise

In vier Kapiteln werden unterschiedliche Charaktere begleitet - die Klimaaktivistin Elif, die Sängerin Mila, der Gaming-Streamer Leo und ein anonymer Fan-Account. Alle vier Charaktere sind durch ein einziges, schicksalhaftes Ereignis miteinander verbunden. Ziel des Spiels ist eine möglichst hohe Aktivität der User zu erreichen. Welche

Konsequenzen dies für deren emotionale Stimmung, Konflikte im persönlichen Umfeld und mentale Gesundheit hat, spielt dabei keine Rolle. Während die Charaktere online gehalten werden sollen, wird nach und nach aufgedeckt, wie dieses Ereignis und die Macht von Social Media das Leben jedes Charakters auf unerwartete Weise geprägt haben.

- Dauer bei einfacherem Spieldurchlauf: 25 Minuten (4 Kapitel á 5 Minuten)
- Die Hintergrundmusik kann optional ausgeschaltet werden.

Intro

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.

Kapitel 1: Elif

beginnt mit Schülerin und Klimaktivistin Elif. Sie ist wie viele andere auch Mila Fan und folgt ihr auf Social Media. Dadurch weiß sie auch, dass zwischen Mila und Leo, einem Streamer, ein Streit passiert ist. Bei einem Auftritt wird Mila vom Publikum aus mit einer Flasche beworfen, die sie am Kopf trifft. Mila kommt ins Krankenhaus.

Kapitel 2: Mila

folgt dem Account von Mila. Die Medien stürzen sich auf den Vorfall bei ihrem Konzert. Wilde Spekulationen werden angestellt. Leo wird offiziell verdächtigt und vermeintliche Beweise gegen ihn gesammelt. Mila versucht ihre Followerinnen und Follower zu beruhigen und bittet sie, keine voreiligen Schlüsse zu ziehen.

Kapitel 3: Leo

bespielt den Account von Leo. Der sieht sich zunehmend mit Anschuldigungen konfrontiert. Als Mila sich aus Social Media zurückziehen möchte, geben ihre Fans auch dafür Leo die Schuld. Ein Shitstorm bricht aus, der seinen Höhepunkt erreicht, als die Adresse von Leo öffentlich verbreitet und er von Mila Fans belagert wird. Plötzlich taucht Videomaterial von Milas Konzert auf. War es vielleicht doch nicht Leo, der die Flasche geworfen hat?

Kapitel 4: Die Auflösung

Der Flaschenwerfer aus dem Überwachungsvideo von Milas Konzert wird identifiziert. Es war Vincent, der die Fanpage mila4ever betreibt. Er war frustriert, weil Mila sich in seinen Augen verändert hat. Leo hat er bewusst als Täter beschuldigt, weil er eifersüchtig auf dessen Vergangenheit mit Mila war. Dass Gewalt in dem Fall keine Lösung ist, sieht er letztendlich ein.

Outro

Im Outro kommen alle 4 Charaktere noch einmal zu Wort und blicken auf die vergangene Zeit zurück.

4. Hintergrund zur Entstehung von THE FEED

Soziale Medien spielen eine zentrale Rolle im Leben von Jugendlichen. Plattformen wie Instagram oder Tik Tok dienen inzwischen nicht mehr allein dem sozialen Austausch und der eigenen Selbstdarstellung, sondern werden vermehrt auch als Quelle für Nachrichten aus aller Welt genutzt. Kommerzielle Interessen der verantwortlichen Konzerne und die damit einhergehende tiefgreifende Datenanalyse durch Algorithmen werden dabei häufig unterschätzt.

Der Einsatz von Computerspielen im Unterricht bietet die Chance, die lebensweltliche Umgebung von Jugendlichen aufzugriegen. Die LFK als Medienanstalt für Baden-Württemberg orientiert sich mit ihren Angeboten stets an den aktuellen Bedarfen und fördert mit THE FEED spielerisch das Bewusstsein für Social-Media-Algorithmen und deren gesellschaftliche Konsequenzen. Die Entwicklung des Serious Games erfolgte mit den

Entwicklerstudios Playing History und Suspicious Games. Während der Entwicklung wurde im Rahmen mehrere Testings die Zielgruppe eingebunden.

Mehr über die Arbeit der LFK im Bereich Medienkompetenz und Games finden Sie auf der [Webseite](#).

5. Bildungsplanbezug

Das Spiel ist für den Einsatz in gesellschaftswissenschaftlichen Schulfächern ab der siebten Klasse geeignet. Seit Januar 2025 gibt es ergänzendes Unterrichtsmaterial, das aus einem Begleitheft für Lehrkräfte und einem Social-Media-Journal für Schülerinnen und Schüler besteht. Die Lerninhalte entsprechen den Vorgaben der Bildungspläne von 2016 in Baden-Württemberg der Fächer Ethik, Religion, Gemeinschaftskunde und Deutsch und können hinsichtlich ihrer Benennung in den einzelnen Bundesländern abweichen.

6. Technische Informationen zu THE FEED

	iOS	Android
Größe	212 MB	258 MB
Kompatibilität	erfordert iOS 13.0 oder neuer	erfordert Android 6.0 oder höher
Sprache	deutsch	deutsch
Format	vertikal	vertikal

7. Ansprechpersonen

Fachliche Ansprechpartnerinnen:
Christiane Diemer und Helena Stalmach
Landesanstalt für Kommunikation
Baden-Württemberg (LFK)
E-Mail: thefeed@lfk.de

Ansprechpartner für Presseanfragen:
Dominik Rudolph
Landesanstalt für Kommunikation
Baden-Württemberg (LFK)
E-Mail: presse@lfk.de

