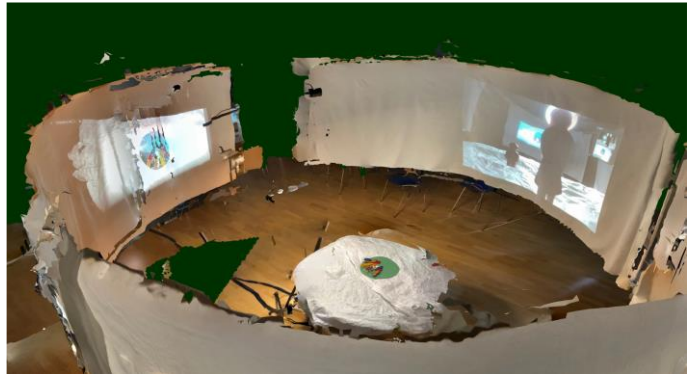


KI Escape – ein Escape-Room als spielerische Bildungsmethode

Erstellung und Umsetzung eines Escape-Rooms mit schauspielerischen und spielerischen Methoden sowie Rätsel-Elementen



Hintergrund

Die Kulturelle Bildung entwickelt Angebote, die die Ängste der User*innen/Bürger*innen/ Wähler*innen und die damit verbundene Tendenz zur Personifikation aufnimmt und reflektiert. Sie will die Teilnehmer*innen stärken, damit sie als smarte Bürger*in selbstbestimmt, offen und kritisch mit neuen Technologien umgehen können.

Agnosie (griech. – in der Philosophie bedeutet er „Unwissen“) als Metapher für die Funktionsweise der KI interpretiert die Schnittstelle zwischen technischer und semantischer Realisation, zwischen Natur- und Geisteswissenschaft.

Ziele

public.escape.room – Laboratorium von Andreas Schmid

Dieses Angebot will die automatisierten Entscheidungsfindungen von KI-Systemen offenlegen. Es reflektiert die Werte, denen die KI-Anwendungen (Apps) folgen. Die Kulturelle Bildung analysiert und moderiert diesen Transformationsprozess mit dem Ziel, die Selbstbehauptung und Handlungskompetenz des Individuums zu stärken. In dieser Raumbühne wird affektives Verhalten gegenüber Körperlichen Intelligenz aufgegriffen („Angst“, „Wundermittel“, „Datenreligion“). Sie bietet ein Setting zur spielerischen Auseinandersetzung.

Materialien

Der public.escape.room ist ein hybrides Labor zur Erforschung des Interaktionspotentials von Künstlicher und Körperlicher Intelligenz in einem kreativen Gruppenprozess. Der Aufbau wird unter „Durchführung“ erklärt.

Dauer

ca. 120 min

Anzahl der Teilnehmenden

18 TN. In der Raumbühne ist Platz für achtzehn Personen. Jeweils sechs Personen sind ein Team.

Durchführung

I. Spielbrett am Tisch in der Mitte: 1 TN mit verbundenen Augen. Seine Gruppe muss ihn verbal lenken. Aufgabe: ein rechteckiges Foto soll von rechts oben nach links unten im Bild verschoben werden.

II. Raum Narration des Raumes: Den 3 Türen der Raumbühne werden Funktionen zugeordnet: z.B. Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.

III. Aktionsrunden: Drinnen/Draußen: Durch Schattenriss im Beamerlicht das Bild verändern und überlagern. Reflektion von Oberfläche/Screen, Fläche, Filter, Schichten/layers, digitale patina. Improtheater: Hereinkommen/Hinausgehen in einer bestimmten Stimmung.

Variationen

1. Partizipative und interaktive Abstimmungsrunde: Die Zuschauer*innen stimmen ab, welcher der Spieler*innen sich enttarnen muss...
2. Wer ist die KI? Die Zuschauer*innen können online teilnehmen und mit abstimmen. Sie entsenden immer wieder eine*n Spieler*in an den Tisch. Die drei Gruppen spielen gegeneinander, miteinander und multilateral.
3. Diese drei Gruppen könnten in einem Planspiel bestimmte Interessengruppen sein.
4. Die drei Gruppen verkörpern die verschiedenen Seiten einer Nachricht: Appell, Selbstkundgabe, Beziehungsseite.
5. Die Funktionsweise der KI wird als kollektive Gruppenleistung nachvollzogen.

Weitere Spiele zu KI / Big Data Die algorithmische Auswertung der big data durch KI. In diesen Beispielen wird in jeweils drei Gruppen gemeinsam eine KI simuliert,

Beispiel 1: Modelle neuronaler Netze

Gruppe 1: Schriftliches Rechnen (Algebra) auf Papier/Brett/Fläche

Gruppe 2: Geometrische Lösung auf Papier/Brett/Fläche

Gruppe 3: Design/Bilder

Synthese: dreidimensionale Visualisierung auf der Leinwand

Beispiel 2: Sprachliche Re-produktion

Sender*in: spricht einen Satz. Empfänger*in: spricht den Satz nach. Richter*in: entscheidet: gut oder nochmal. Welche Kriterien sind entscheidend? Ästhetische oder Physiologische?

Kontakt

Andreas Schmid, selbstständiger Schauspieler, Regisseur, Theaterpädagoge, Business Coach und Kultur-Projektmanager, Bayenstr. 13, 50678 Köln

Telefon: +49 1577 4180848, andreass20@hotmail.com, www.theaterkunst-koeln.de