

# THE FEED – EIN SERIOUS GAME ZU KI UND ALGORITHMEN IN SOZIALEN MEDIEN

Andreas Barnabas Huber-Marx

Mit THE FEED lernen Schüler:innen den Einfluss von Social Media-Algorithmen kennen. Sie analysieren die Wirkungsmechanismen und reflektieren die eigene Social Media-Nutzung.


Thema	Geschäftsmodell der Sozialen Medien
Schulstufe	ab der 5. Schulstufe
Kompetenz	politische Handlungskompetenz
didaktische Zielsetzung	Die Schüler:innen verstehen Social Media-Algorithmen
Link, Zusatzmaterial etc.	Begleitmaterialien und Unterrichtsideen für den Einsatz in der Sekundarstufe I & II werden kostenfrei online zur Verfügung gestellt. <a href="https://the-feed.de">https://the-feed.de</a>
Online unter	<a href="http://www.politik-lernen.at/the-feed">www.politik-lernen.at/the-feed</a>


THE FEED (Playing History 2024) ist ein Serious Game mit dem Ziel, das Verständnis für Algorithmen in Social Media-Anwendungen zu erhöhen, indem die Wirkungsmechanismen solcher Algorithmen aufge-

zeigt und reflektiert werden. Herausgegeben wurde das Spiel von der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (kurz: LFK). Das Spiel ist als App für Smartphones und Tablets erhältlich.

THE FEED thematisiert, unter anderem, Konzepte wie Datenanalyse, personalisierte Werbung, Hate Speech, Mobbing, Filterblasen und kommerzielle Interessen von Tech-Konzernen.

 Die Schüler:innen spielen eine:n Praktikant:in in einem fiktiven Social Media-Konzern.

 Ihre Aufgabe besteht darin, den Feed (also die Benutzeroberfläche der Plattform) von User:innen zu gestalten und mit passendem Content zu füllen.

 Dabei haben sie das Ziel, die Aktivität der User:innen zu maximieren, wodurch für den Konzern mehr Daten und Informationen über die Nutzer:innen gesammelt werden können.

Ein Spieldurchlauf dauert ungefähr 30 Minuten. Eine Einführung von Seiten der Lehrperson wird nicht benötigt, da die Steuerung und Spielmechanik spielintern erklärt werden. In der praktischen Anwendung hat sich gezeigt, dass klasseninterne Challenges motivati-

onssteigernd wirken können. Dabei empfiehlt es sich, den Score der einzelnen Schüler:innen nach jedem Kapitel per Screenshot festzuhalten und am Ende zu addieren. Wer gewinnt, darf der Klasse die erfolgreiche Spielstrategie präsentieren.

Das bereits erwähnte **Begleitmaterial** umfasst ein **Begleitheft für Lehrkräfte** (Meißner 2025b), welches Unterrichtsentwürfe mit thematischem Lehrplanbezug enthält, und ein **Social-Media-Journal** (Meißner 2025a), mithilfe dessen die Schüler:innen die eigene Social Media Nutzung reflektieren können. Beide Publikationen sind äußerst umfangreich, an dieser Stelle möchte ich aber gesondert auf einige Inhalte des Social-Media-Journals (Meißner 2025a) hinweisen, die sich als Einstieg in der Debriefing-Phase eignen oder sich spezifisch mit Algorithmen und Künstlicher Intelligenz auseinandersetzen.

- ⚙️ Auf Seite 13 des Journals finden sich einige **Ideen für die Spielreflexion**, die direkt im Anschluss an den Spieldurchlauf genutzt werden können.
- ⚙️ Empfehlenswert ist auch der analoge **Algorithmussimulator** auf den Seiten 30/31, anhand dessen die Schüler:innen einfache „wenn..., dann ...“-Schleifen, wie sie in jeder Programmiersprache genutzt werden, formulieren. Dadurch wird auf einfache Weise die grundlegende Funktionsweise von Algorithmen sichtbar gemacht.
- ⚙️ Abschließend will ich das **Arbeitsblatt „#Unreal!“** auf den Seiten 68/69 hervorheben. Hier geht es um die scheinbar immer perfektere Welt digitaler Medien. Denkanstöße wie „Ist die KI perfekter als der Mensch?“ hinterfragen den Trend der fortschreitenden Automatisierung, tragen so zu einem reflektierten Umgang mit Künstlicher Intelligenz bei und führen zugleich zu einer entspannteren (Selbst-)Wahrnehmung.



Bilder: © Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK)



## VERWEISE

- ⚙️ Meißner, Kerstin (2025a): Mein Feed. Social-Media-Journal. 1. überarbeitete Auflage. Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg. Online: <https://the-feed.de/materials/THE-FEED-Social-Media-Journal.pdf>
- ⚙️ Meißner, Kerstin (2025b): THE FEED. Begleitheft für Lehrkräfte. 1. Überarbeitete Auflage. Online: <https://the-feed.de/materials/THE-FEED-Begleitheft-f%C3%BCr-Lehrkr%C3%A4fte.pdf>
- ⚙️ Playing History (2024): THE FEED. Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg. Online: <https://the-feed.de/>