

# Planspiel meets VR

Werkstattbericht einer Expert\*innen-Erprobung des VR-gestützten Planspiels „Artificial Intelligence Act – Europe“

Ulrike Mascher, David Fernes und Alexander Tillmann

## 1. Theoretischer Hintergrund

Mit Planspielen lassen sich **komplexe, konfliktreiche Situationen** mit diversen Akteur\*innen simulieren. Durch das Einnehmen einer Rolle wird **persönliche Involviertheit** hergestellt. Dabei setzt die Planspielmethode mittels Rolleneinnahme und Spielatmosphäre unter anderem auf Immersionseffekte, die sich durch VR-gestützte Lernsettings verstärken lassen.

Die Konzepte **Immersion** (als technologische Qualität eines Systems, eine überzeugende virtuelle Umgebung darzustellen) und **Präsenzerleben** (als psychologischer Zustand; physical presence, social presence, self presence) bieten somit aussichtsreiche Ansatzpunkte, um Wirkungszusammenhänge der **Methode Planspiel** und des **Mediums immersive Virtual Reality** näher zu beleuchten.

Sowohl die Methode Planspiel als auch das Medium immersive Virtual Reality fördern gemäß konstruktivistischer Auffassung die Erreichung von Lernzielen, da sie **Lernen als aktiven Konstruktionsprozess, als emotionalen, sozialen und situierten Prozess** begreifen.



## 2. Das VR-gestützte Planspiel „AI Act – Europe“

Der EU AI Act stellt den **weltweit ersten Versuch** dar, **Künstliche Intelligenz zu regulieren**, aktuell befindet sich der Gesetzesentwurf im Trilogverfahren. Den Kern des Gesetzes über Künstliche Intelligenz bilden eine Definition derselben sowie ein **risikobasierter Ansatz** für ihren Einsatz.

Die Spieler\*innen diskutieren in der Rolle von Fraktionsmitgliedern des EU-Parlamentes die Frage: „Welche KI-Anwendungen stellen ein **inakzeptables Risiko** dar und sollten deshalb in der EU nicht erlaubt sein?“

## 3. Erprobung durch Expert\*innen

- Forschungsfrage: Welche **Potenziale und Herausforderungen** identifizieren Planspielexpert\*innen für VR-gestützte Planspiele?
- Workshop (90 Minuten, 12 Teilnehmende)
- **Expert\*innenerprobung** des VR-gestützten Planspiels „AI Act – Europe“
- anschließend moderierte **Gruppendiskussion** anhand von Leitfragen:
  - „Während des VR-gestützten Planspiels ist mir aufgefallen ... positiv/negativ.“
  - „Bei VR-gestützten Planspielen sehe ich folgende ... Potenziale/Herausforderungen.“
  - „Als weitere Funktionalitäten eines VR-gestützten Planspiels wünsche ich mir...“.

