# DilemmaX

# Kurzinhalt

**Einführung:**
DilemmaX vereint drei digitale, interaktive Spiele (Pet App, Schüleraustausch und KI Freundschaft), welche die Spielenden mit Dilemma-Situationen konfrontieren. – Ein Dilemma ist eine Entscheidungssituation, bei der alle Handlungsoptionen sowohl negative wie positive Konsequenzen haben, ein Konflikt zwischen moralischen Prinzipien zugrunde liegt und eine Entscheidung unausweichlich ist. – Alle Spiele erfordern Entscheidungen, die das Nachvollziehen verschiedener Perspektiven und das Abwägen von Optionen voraussetzen. Die Spiele machen Gewichtungen, Begründungen und mögliche Konsequenzen sichtbar – als Ausgangspunkt für ethische Reflexion, Diskussion und Urteilsbildung im Unterricht oder in der Jugendarbeit.

## PET APP

Ein Wunsch geht in Erfüllung: Neo bekommt einen Hund. Im Alltag zeigt sich jedoch, wie anspruchsvoll die Verantwortung für das Tier ist. Der Hund braucht Zeit, Bewegung und Aufmerksamkeit, während Schule, Arbeit und andere Verpflichtungen kaum Spielraum lassen. Als der Alltag mit dem Hund zunehmend schwierig wird, schlägt das Smart Home eine technische Lösung vor: die Pet App. Ein implantierter Chip steuert fortan das Verhalten des Hundes und sorgt für Entlastung im Alltag. Dadurch verändert sich die Beziehung zwischen Mensch und Tier grundlegend, und es entfaltet sich folgendes Dilemma:

*Soll das Verhalten des Hundes technisch gesteuert werden, um Verlässlichkeit und Entlastung zu sichern, oder soll auf diese Steuerung verzichtet und die Überforderung im Alltag in Kauf genommen werden?*

## SCHÜLERAUSTAUSCH

Ausgangspunkt ist ein geplantes Austauschprogramm mit einer Partnerschule in Westafrika. Die teure Reise wird durch einen örtlichen Chemiekonzern gesponsert, der jedoch wegen Umweltverschmutzung in der Kritik steht. In der Klasse 9b wird eine Grundsatzabstimmung über den Reiseantritt notwendig. Im virtuellen Klassenraum informieren sich die Spielenden zu drei Bereichen (Finanzen, Kulturaustausch, Umwelt) und bewerten jeweils mehrere Aussagen auf einer Skala. Aus den Bewertungen entsteht zunächst eine Rückmeldung pro Bereich und am Ende ein persönliches Voting, das die eigene Gewichtung der Argumente abbildet und die Frage beantwortet:

© FWU Institut für Film und Bild

*Soll der Austausch stattfinden, obwohl Flugreise und Sponsoring problematisch sein können, oder soll er abgesagt werden, obwohl dadurch Begegnung, Lernerfahrungen und finanzielle Mittel verloren gehen?*

## KI FREUNDSCHAFT

Völlig unerwartet wird Mila kurz und knapp mit einer Nachricht von ihrer großen Liebe verlassen. Desillusioniert und überfordert mit der Situation bleibt sie ratlos zurück.
In dieser Situation stößt Mila auf eine KI App, die emotionale Unterstützung verspricht: jederzeit erreichbar, empathisch, zugewandt. Die KI hört zu, gibt Ratschläge, lenkt ab und bietet Orientierung. Schrittweise wird sie zu einer verlässlichen Begleiterin in Milas Alltag. Gleichzeitig geraten die Beziehungen zu ihren Freunden unter Druck. Am Ende steht die Frage, wie viel Raum eine solche Freundschaft mit einer künstlichen Intelligenz im eigenen Leben einnehmen soll:

*Soll Mila die verlässliche, konfliktfreie Unterstützung der KI weiter nutzen, obwohl sie künstlich und oberflächlich ist, oder soll sie Abstand zur KI gewinnen und sich wieder an ihre „analogen" Freunde wenden, die nicht immer Zeit und die richtigen Worte haben?*

**Technische Voraussetzungen:**
DilemmaX funktioniert vollständig browserbasiert. Benötigt werden ein Endgerät (PC/Tablet), ein aktueller Browser und eine Internetverbindung. Alle Inhalte werden vorgelesen; Kopfhörer sind daher hilfreich.

- Kostenlos
- Keine Werbung
- Keine personenbezogene Datenerhebung
- Keine Registrierung
- Keine App-Installation

© FWU Institut für Film und Bild