

Projektkurzbeschreibung Canvas City

Kernidee des Projekts

Canvas City ist ein mobiles, geodatenbasiertes AR-Multiplayerspiel für den Bildungsbereich. Das Spiel wird als geschlossene Session innerhalb von rund vier Stunden mit 30 gleichzeitigen Spieler*innen auf demselben Spielfeld (im öffentlichen Raum) gespielt. Das Spiel ist eingebunden in eine Veranstaltung der außerschulischen Jugendbildung in Kooperation mit Kinder- und Jugendhilfeeinrichtungen. Das Spiel richtet sich an junge Menschen zwischen 16 und 27 Jahren, insbesondere auch an bildungs- und politikferne Menschen.

Das Spiel macht Digitalisierung mit seinen Aspekten algorithmische Entscheidungsfindung, Smart City und ePartizipation greifbar. Es macht Dilemmata von Technologieeinsatz erfahr- und verstehbar. In den anschließenden Workshops können die Spieler*innen ihr Wissen über gesellschaftliche Veränderungsprozesse durch Digitalisierung vertiefen – und reale Handlungsoptionen ausloten.

Story

Das Spiel ist verortet in einem fiktiven Deutschland der nahen Zukunft, in dem Smart Cities und künstliche Intelligenzen Normalität geworden sind. Cortex, einer der ressourcen- und befugnissreichsten künstlichen Intelligenzen, dominiert weite Bereiche des öffentlichen Lebens und ist dabei sich zu verselbstständigen. Die Teilnehmenden sind menschliche Einwohner*innen von Canvas City, einer der fortschrittlichsten Städte der Republik. Cortex bringt Fortschritt und Erleichterung, aber auch Überwachung und Fremdbestimmung. Sie müssen entscheiden, wie viel Einfluss Cortex auf die Welt von Canvas City nehmen darf.

Canvas City wird grundsätzlich in AR gespielt. Die Spieler*innen manipulieren und gestalten einen fiktiven Datenraum, der die reale Welt gleich einer vierten Dimension überlagert. Alle Artefakte und Nicht-Spieler*innen-Charaktere sind ausschließlich in der AR-Ansicht verfügbar; alle Interaktionen und Handlungen werden in AR durchgeführt. Das heißt, die Spieler*innen bewegen sich über das Spielfeld und erkunden Canvas City mit Hilfe ihres mobilen Endgeräts und der AR-Ansicht. Zentrales Ziel im Spiel ist die Aneignung der parallelen AR-Welt.

Pädagogisches Selbstverständnis

Canvas City ist ein Kooperationsprojekt von basa e.V. und mediale pfade.org – Verein für Medienbildung e.V., beide anerkannte Träger der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland mit langjähriger Erfahrung in der Bildungsarbeit im Bereich Demokratie und Medien. Wir verstehen die aktuellen technischen und medialen Entwicklungen im Zuge der Digitalisierung in erster Linie als gesellschaftliche Fragen. Egal ob Internet of Things, Big Data, KI oder Augmented Reality – wir wollen junge Menschen darin unterstützen, diese Fragen selbständig kreativ und produktiv zu beantworten. Unser Bildungsziel ist es, mit ihnen Möglichkeiten zu erschließen, um einen emanzipatorischen Umgang mit digitalen Technologien zu finden. Wir möchten sie mit unseren Angeboten motivieren, sich für eine offene Gesellschaft auch im Netz einzusetzen, denn wir sind der Überzeugung, dass das Technische politisch ist.