

Aufgaben

5

1. Erschließe dir das Kernproblem der Dystopie. Gehe dazu wie folgt vor:

- a) Lies den Text (M1), schlage ggf. unbekannte Wörter nach.
- b) Markiere Stellen im Text, die Gefahren im Umgang mit der Technik verdeutlichen.
- c) Formuliere eine zusammenfassende Kernaussage der in der Dystopie veranschaulichten Probleme. Gehe dazu auch auf ethische Werte ein, die bedroht werden.

2. Begründe, warum sich die Dystopie als literarische Kunstform für die Darstellung von technischen Problemen und Gefahren eignet.

3. Verfasse mit Hilfe von M2 eine Dystopie, die die Folgen von Algorithmisierung zeigt.

Alternativ (Gruppenarbeit): Verfasse eine Dystopie, die die Folgen von Algorithmisierung zeigt. Produziere ein Video, eine Slideshow¹ oder ein Hörspiel zu einer selbstentworfenen Dystopie.

¹ Slideshow, die – digitale Bilderstrecke, umsetzbar mit bspw. LibreOffice Impress, PowerPoint, prezi.com, mysimple-show.com

Material M1

Lara passt auf dich auf

5 Mias Team war gerade in der letzten Runde des Capture the Flag-Turnieres angekommen, als ihre Uhr plötzlich anfang zu piepen. Ein kurzer Blick zum Handgelenk verriet ihr, warum. Ihr Puls war schon wieder auf 180 angestiegen. Eine Warnung, dass sie auf Hochleistung spielte. Lara flüsterte ihr ins Ohr: „Mach dir keine Sorgen! Dein tägliches Cardio-Training hat deine Herzleistung gut gesteigert! Kein Grund jetzt den Wettkampf abubrechen!“

15 Mia war erst vor einigen Monaten zum Team gestoßen. Es hatte sie viel Energie gekostet, doch Lara hatte sie immer wieder ermutigt. Eine Karriere als Pro-Gamer sei aufgrund ihrer Fähigkeiten und ihres Lebensstils genau das Richtige. Mia hatte sich mehrmals in drei Disziplinen beweisen müssen. Ihre strategischen Fähigkeiten hatte sie in Planetcraft 3, ihre Teamplayerqualitäten in Attack of the Ancients und ihre Präzisionsskills in First-Strike gezeigt. Das Spielen aber war das geringste Problem. Nachdem sie die ersten Auswahlrunden überstanden und sich aus den vielen Noobs hervorgearbeitet hatte, bekam sie ein großes Paket mit Hardware zugeschickt.

Ihr Puls stieg weiter. Mittlerweile war er auf 185 angestiegen. Lara: „Ihr seid nur noch wenige Punkte vom Sieg entfernt!“

30 Im Paket war unter anderem die Uhr gewesen, mit der sie sich per Bioscan endlich ins Trainingscenter einloggen konnte. Außerdem fand sie darin eine spezielle Kamera, die permanent ihren Oberkörper aufnehmen sollte, wenn sie am Rechner saß. Lara kannte sich wirklich gut mit Technik aus und unterstützte Mia bei der Einrichtung der Geräte. Sie war mittlerweile so etwas wie Mias beste Freundin geworden.

40 Ihre Anfeuerungsrufe hätten Mias Herz noch schneller schlagen lassen, doch es pochte ohnehin schon mit 190 Schlägen je Minute. „Nur noch zwei Punkte und ihr habt gewonnen!“

Lara war es auch, die ihr den Zweck der Geräte erklärt hatte: Die Uhr sollte ihre Schritte, Herzfrequenz, ihren Schlafrhythmus und ihr Energielevel

45 tracken. Die Kamera ergänzte diese Werte durch Körpertemperatur und psychisches Befinden während des Trainings am Rechner. Lara erarbeite mir ihr außerdem einen genauen Sport- und Ernährungsplan, den Mia ausführlich in einer App protokollierte.

50 Herzfrequenz bei 194 – „Nur noch eine Flagge erobern und dann habt ihr es geschafft!“

55 Der Algorithmus hatte aus all diesen Daten ein Bild von Mias Gesundheit und ihrem körperlichen Trainingsstand errechnet. Die Werte der besten 20 Kandidaten wurden auf der Team-Website veröffentlicht und alle Welt konnte ihren Fortschritt verfolgen. Doch schließlich hatten ihre Werte zusammen mit ihren Ergebnissen bei den Auswahlspielen die Teamchefs überzeugt. Mia wurde aufgenommen.

60 Herzfrequenz: 197 – „Ja, los! Du hast die Flagge, da hinten ist das Ziel!“

65 Täglich hatten Mia und Lara ihren Alltag ausgewertet und Lara gab ihr Ratschläge. Die Herzfrequenz sei Mias Schwäche. Die psychische Belastung während der Wettkämpfe wirke sich zwar immer merklicher auf ihr Herz aus, aber sie sei jung und alles sei mit gutem Training in den Griff zu bekommen. Für größere Vorsichtsmaßnahmen sah Lara keinen Anlass.

70 Herzfrequenz: 199 – „Ihr habt gewonnen!“

75 Doch weder Mia noch Lara hatten Mias angeborenen Herzfehler gekannt. Er war in keinem Datensatz erfasst.

Herzfrequenz: 0 - ...

80 „Mia? Leider kann ich nicht mehr alle deine biometrischen Werte erfassen. Das Abnehmen der Uhr widerspricht den AGB. Mit dem aktuellen Turnierfortschritt ist außerdem die nächste Zahlung fällig geworden. Sendest du sie nicht, verlierst du den Anspruch auf das ProGaming-Assistenzpaket »Lara«.“

M2

Eine Dystopie verfassen – how to

Die folgenden Tipps auf diesem Methodenblatt sind nicht als feststehender Fahrplan, sondern als eine beratende Leitlinie aufzufassen. Das Methodenblatt soll dir beim Verfassen eine Hilfe und methodische Orientierung sein.

Phase 1 – Brainstorming und Problembestimmung

Sammele in einer ersten Phase deine Ideen in einer selbst gewählten Form. Folgende Dinge solltest du für eine konkrete Problemfindung berücksichtigen.

- Bestimme die (technischen) Aspekte, welche deine Dystopie beinhalten soll.
- Beschreibe die Probleme/Gefahren dieser Technik.
- Analysiere die moralischen und ethischen Prinzipien und Werte, die gefährdet werden und/oder in Konflikt miteinander stehen.

Phase 2 – Ideen ordnen

5 Ordne anschließend deine Ideen in einem dir bekannten Ordnungsmuster. Berücksichtige dabei folgende Punkte:

- mögliche (negative) Entwicklungen
- kritische Faktoren der Technik, die die Gefahren (Phase 1) ermöglichen
- Konkrete Beispiele

Phase 3 – Phantasiephase

Die Wichtigsten Spielregeln dieser Phase sind:

- Es gibt keine Grenzen/Beschränkungen, alles ist möglich.
- Es dürfen Probleme übertrieben und überspitzt veranschaulicht werden.
- Du begibst dich an einen „Nicht-Ort“, du bestimmst die Spielregeln dieser Welt.

Anschließend baust du deine gesammelten Ideen und deine Problemstellung konkreter aus:

- Greife die kritischen Aspekte auf und verfasse Stichpunkte, wie diese deine Welt in Gefahr bringen.
- Überlege dir Figuren, deren Eigenschaften und ihre Rolle in deiner Geschichte.
- Erschaffe (auch grafisch umsetzbar) eine utopische/dystopische Welt, indem du einzelne Entwürfe, Gebäude, Geräte in einer kreativen „Landkarte“ zusammenfasst.

Phase 4 – Das Schreiben der Dystopie

Im vierten Schritt kommst du zum konkreten Schreiben deiner Dystopie. Folgende Hilfen zum Aufbau können dabei hilfreich sein:

- Einleitung
 - Errege die Aufmerksamkeit deiner Leser bspw. durch ein besonderes Ereignis oder die Beschreibung von etwas Andersartigem.
 - Stelle deine Welt und deine Figuren vor.
 - Schaffe erste Aspekte, die eine Identifikation mit den Protagonisten ermöglichen.
- Hauptteil
 - Entwickle den wichtigsten Handlungsstrang der Story. Achte stets darauf, dass der Leser auch emotional in deiner Welt „gefangen“ bleibt.
 - Spicke deine Story mit negativen Beispielen, düsteren Episoden und eventuell unvorhersehbaren Wendungen.
 - Achte auf den Aufbau eines Spannungsbogens.
 - Arbeite mit Bildern und Emotionen, statt mit krassen und brutalen Einblicken.
- Schluss
 - Finde ein negatives Ende für deine Dystopie.
 - Vielleicht gibst du einen kurzen, ungewissen Ausblick.
 - Oder du versteckst einen Apell.