

GLIEDERUNG

KI-ANWENDUNG UND IHRE AUSWIRKUNGEN AUF DAS PROFESSIONS- VERSTÄNDNIS

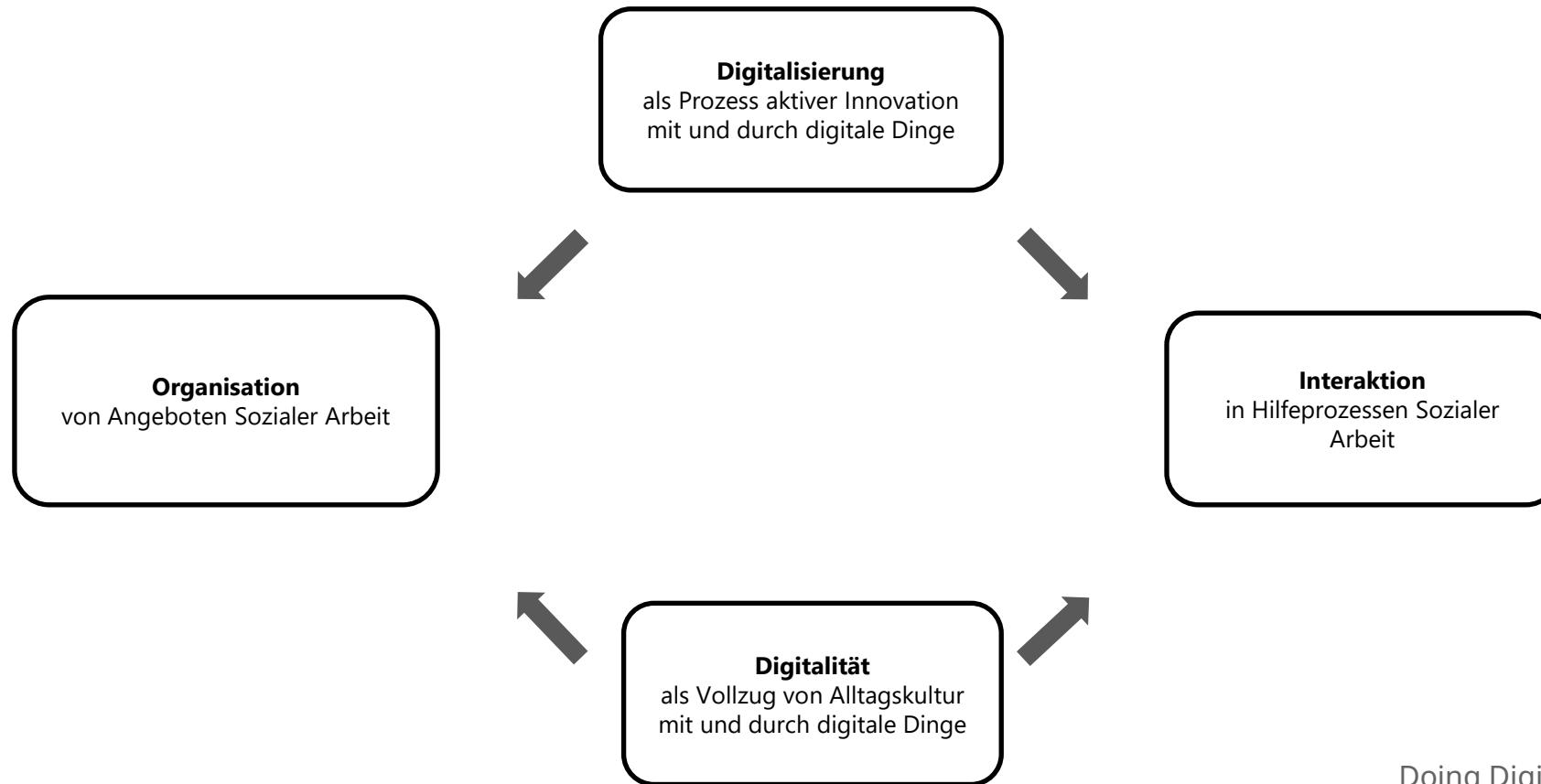
Vortrag im Rahmen der AFET-Tagung
Künstliche Intelligenz in der Kinder- und
Jugendhilfe – Grundlagen und Praxis

26.01.2025 | online

Prof. Dr. Marc Weinhardt, JGU Mainz, IfE

1. KI, Kultur und Alltag: *Doing Digitality* oder warum wir uns der Diskussion nicht entziehen können.
2. Längst angekommen: exemplarische Beispiele für KI im Umgang mit vulnerablen Gruppen
3. Ordnung im Diskursdschungel: Affirmative und kritische Argumente im Professionsverständnis
4. Fazit

1. KI, KULTUR UND ALLTAG

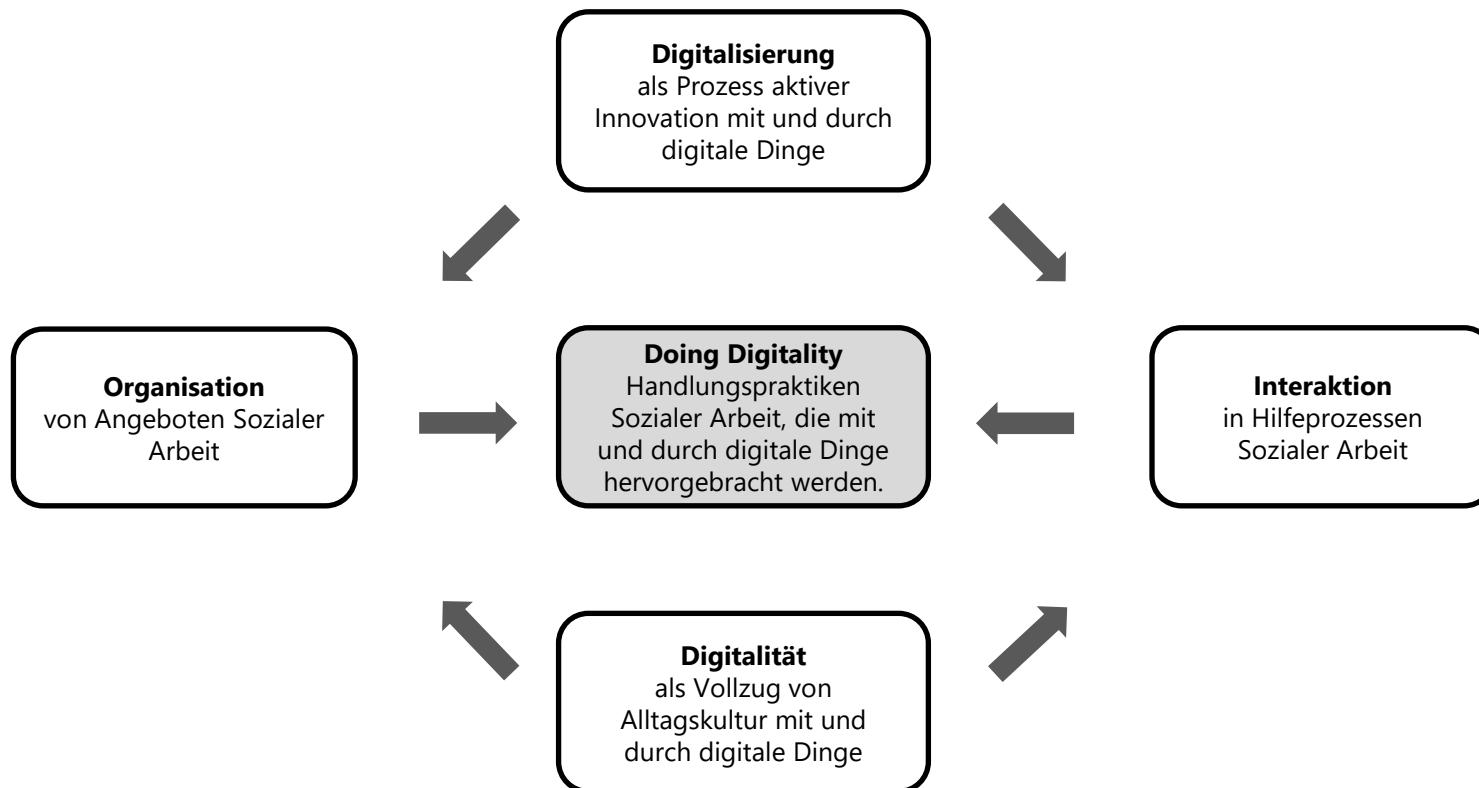


Doing Digitality, Weinhardt, 2021: 7

1. KI, KULTUR UND ALLTAG

- Digitalität (Holste 2021; Stalder 2016; Negroponte 1997) verweist auf Praktiken, in denen die Materialität digitaler Dinge als zuhandene Dinge eine zentrale Rolle spielt.
- Digitalität bedeutet, den Vollzug digitaler und hybrider Kultur(en) als Alltagspraktiken analysieren zu können (Bettinger & Hugger 2020; kritisch dazu Distelmeyer 2021).
- Für die sozialpädagogische Theoriebildung kennzeichnend ist dabei der Verlust analytischer Differenzen in der Gestaltung und Reflexion von Angeboten (raum-zeitliche Strukturierung, Akteur:innenschaft von Fachkräften und Adressat:innen, ungeklärte Agency komplex-interaktiver digitaler Dinge).

1. KI, KULTUR UND ALLTAG



Doing Digitality, Weinhardt, 2021: 7

2. BEISPIELE FÜR KI IM UMGANG MIT VULNERABLEN GRUPPEN

- Generative KI-Systeme (z.B. ChatGPT, Synthesia, Midjourney) erzeugen zunehmend Ergebnisse und Prozesse mit hoher interaktiver Komplexität, während prädiktive/mustererkennende Systeme vor allem neue und bessere Analysen ermöglichen (z.B. in der Nutzung von Big Data, Russel & Norvig, 2023)
- Dieses Phänomen ist bezogen auf die Zeitgeschichte der Nutzung digitaler Technologien in der sozialen Arbeit vollkommen neu und in seinen zukünftigen Entwicklungen und Konsequenzen nicht absehbar.
- Kernpunkt dieser Herausforderung: Digitale Dinge haben spätestens jetzt ihren bloßen Werkzeugcharakter verloren und werden immer mehr zu Akteuren in der Lebenswelt – jenseits von Menschen, Tieren und Dingen.

2. BEISPIELE FÜR KI IM UMGANG MIT VULNERABLEN GRUPPEN

Beispiel 1, Hilfen zur Erziehung:

In einem Kinder-Workshop im Rahmen des Projektes SoHiKiS (Sozialpädagogische Hilfen aus Kindersicht) entfalten die Kinder das Konzept eines „Hilferoboters“, der im häuslichen Umfeld putzt, kocht, zuhört und Rat gibt (Weinhardt et al. 2024).

Foto aus Urheberrechtsgründen entfernt

2. BEISPIELE FÜR KI IM UMGANG MIT VULNERABLEN GRUPPEN

Beispiel 1, Hilfen zur Erziehung:

In einem Kinder-Workshop im Rahmen des Projektes SoHiKiS (Sozialpädagogische Hilfen aus Kindersicht) entfalten die Kinder das Konzept eines „Hilferoboters“, der im häuslichen Umfeld putzt, kocht, zuhört und Rat gibt (Weinhardt et al. 2024).

Er bleibt auch in der Erweiterung der Vignette in die imaginierte Stadt Caretown relevanter Akteur.

Foto aus Urheberechtsgründen entfernt

2. BEISPIELE FÜR KI IM UMGANG MIT VULNERABLEN GRUPPEN

Beispiel 2, Kindheitspädagogik, Aussage aus einer Interviewstudie mit einem 6-jährigen Kind auf die Frage nach Wohnverhältnissen:

„Zuhause wohnen Mama, Papa, mein Bruder, das Meerschweinchen und Siri“

2. BEISPIELE FÜR KI IM UMGANG MIT VULNERABLEN GRUPPEN

- Kinder weisen Sprachassistent:innen geistige, soziale und moralische Eigenschaften zu (Girouard-Hallam, Streble & Danovitch 2021: 1118).
- Sie rufen so möglicherweise zukunftsweisende neue Unterscheidungen zwischen menschlichen und komplexen, nicht-menschlichen Interaktionspartner:innen auf (Festerling & Siraj, 2021: Abs 6).

“For empirical research, the pragmatistic viewpoint suggests children’s social engagements with DVAs reflect how they subjectively experience what they deem significant in terms of sociality, and that the nature of their engagements with DVAs reflects how they translate this experience of sociality into real social behaviors. Accordingly, the description that children engage with DVAs ‘as if’ these technological entities were friends, playmates, companions or simply humans, may not adequately capture what children subjectively experience” (Festerling & Siraj, 2021, Abs 6).

2. BEISPIELE FÜR KI IM UMGANG MIT VULNER- ABLEN GRUPPEN

Systeme mit hoher interaktiver Komplexität sind bezogen auf die Auswirkungen der aktuell jüngsten Generation von besonderem Interesse, spielen jedoch bereits in allen Altersgruppen und vielen Lebenslagen eine Rolle:

- Als „digitally immortal“ App in Form digitaler Zwillinge, die Kommunikation mit Verstorbenen erlauben (Yang, 2024).

Foto aus Urheberrechtsgründen entfernt

Demo product of Silicon Intelligence's
“digital immortality” service.

2. BEISPIELE FÜR KI IM UMGANG MIT VULNERABLEN GRUPPEN

Systeme mit hoher interaktiver Komplexität sind bezogen auf die Auswirkungen der aktuell jüngsten Generation von besonderem Interesse, spielen jedoch bereits in allen Altersgruppen und vielen Lebenslagen eine Rolle:

- Als soziale Robotik (Bendel, 2021) in Fragen von Care und Selfcare.

Kinderroboter Walklake
bei der Untersuchung
(Ye 2019, Niechzial
2020).

Roboterrobbe Paro intensiv
beforscht für Demenz (Koh & Kang,
2018; Kang et al., 2020), beginnend
für psychisch erkrankte Kinder (Kitt
et al., 2021).

Foto aus Urheberrechtsgründen entfernt

2. BEISPIELE FÜR KI IM UMGANG MIT VULNERABLEN GRUPPEN

- Neben ihrem explizit zugesetzten Werkzeugcharakter für umschriebene Fragestellungen sind generative KI-Systeme mit hoher Interaktivität zu Sozialisationsagenten geworden - ähnlich wie Familie, Peergroup, Arbeitskolleg:innen etc.
- Damit stellen sich für die Soziale Arbeit konkrete Fragen im Feld der Transhumanität, in der Unterschiede zwischen Mensch/Maschine in gemeinsamen Praktiken auf dem Weg von „der organischen zur künstlichen Intelligenz“ (Wieser et al., 2022) transformiert werden oder verschwinden.

3. AFFIRMATIVE UND KRITISCHE ARGUMENTE IM PROFESSIONSVERSTÄNDNIS

	KI-affirmativ	KI-kritisch
Adressat:innen	Teil ihres Alltags (z.B. Empfehlungssysteme, Chatbots), Niederschwelligkeit, Subgruppen: Präferenz für Algorithmus	Ausschluss durch fehlende Teilhabemöglichkeiten, Reproduktion von Ungleichheit (z.B. ökonomisch, kompetenzbezogen)
Professionelles Selbstverständnis	Effizienz und Effektivität (z.B. in Verwaltungsvorgängen), bessere Urteile (Algorithmus als Partner, nicht Werkzeug), Teilhabe an kulturellem Wandel	Deprofessionalisierung (Fachkräftemangel, neue Diskurse zu Quereinstieg/Ehrenamt/Mütterlichkeit als Beruf), subtile Verselbständigung von Verwaltung hin zu inhaltlicher Einflussnahme
Organisationen	Managerielle Effizienz und Effektivität, Objektivierung von Risikomanagement, neue Zielgruppen	Verlust des besonderer Charakter Sozialer Dienstleistungen (kein einfaches Uno Actu Prinzip), fehlen rechtlicher Rahmenvorgaben (z.B. zu Haftung)

4. FAZIT

- Unter der Perspektive von KI als Kulturwandelphänomen muss Soziale Arbeit Akteurin im KI-Diskurs werden (und sich nicht als bloße Nutzerin von Technologie verstehen).
- Aus einer reflexiven Professionalität (Dewe/Otto 1980), die als Übersetzungsleistung zwischen wissenschaftlichem Wissen und beruflichem/adressat:innenbezogenen Alltag verstanden wird, folgt dann: Fachkräfte müssen wissen, wie KI funktioniert und sich in die Entwicklung nativer Angebote in der Sozialen Arbeit einmischen können.
- Folgerung: Curricularisierung, Fort- und Weiterbildung