
Guido Brombach

Spielerische Heranführung älterer Menschen an soziale Netzwerke

Wenn man in der politischen Bildung soziale Netzwerke wie Facebook thematisieren will, muss man davon ausgehen, dass gerade einmal jeder vierte Erwachsene Erfahrungen auf diesem Gebiet gesammelt hat. Bei Jugendlichen ist die Durchdringung des Alltags durch Facebook ungleich höher, aber die Auseinandersetzung ist stark geprägt von der monothematischen, medialen Auseinandersetzung um den mangelhaften Datenschutz. Das in diesem Artikel vorgestellte Spiel soll helfen, den Nutzen und die Gefahren sozialer Netzwerke differenzierter zu betrachten. Das DGB Bildungswerk hat in Zusammenarbeit mit einem studentischen Medienprojekt ein Spiel entwickelt, das ganz ohne Internet auskommt, dennoch aber eine erlebnisbasierte Auseinandersetzung mit sozialen Netzwerken wie Facebook ermöglicht. Im folgenden Artikel werden der Hintergrund und die Funktionsweise des Spiels vorgestellt.

1 Der pädagogische Rahmen

Als gewerkschaftlicher Bildungsanbieter kommen vor allen Dingen „Arbeiter(innen)“ in die Seminare des DGB Bildungswerks. Die meisten haben einen handwerklichen Beruf und werden von ihrem Arbeitgeber für eine Woche freigestellt, um einen Bildungsurlaub im Tagungszentrum Hattingen zu verbringen. In Hattingen findet eines der breitesten Angebote politischer Bildung zu netzpolitischen Themen statt. Während es vor einigen Jahren vor allem um die Computerisierung und damit um die Auswirkungen der Digitalisierung auf die Gesellschaft ging, sind die Themen heute vor allem zugespitzt auf das Leben in und mit digitalen Netzen. Für einen Großteil unserer Zielgruppe haben dabei die politischen Auseinandersetzungen deutlich an Bedeutung gewonnen. Während vor ca. zehn Jahren eine Auseinandersetzung mit der Bedienung der Maschinen im Mittelpunkt stand, sind heute gesamtgesellschaftliche Implikationen in den Blick geraten. In der gewerkschaftlichen Diskussion um die neuen Medien geht es heute weniger um die Substitution der Menschen durch die Maschinen und damit um einen Abbau von Arbeitsplätzen als vielmehr um den Datenschutz und die Überwachungsmöglichkeiten der Arbeitgeber.

Dem Gefühl von Angst und Ambivalenz ist eine durchwachsen optimistische Haltung gegenüber den digitalen Veränderungsprozessen gewichen. Der 11. September und die damit verbundene Aufrüstung der Kontrollinfrastrukturen, die mit der zunehmenden Integration digitaler Medien in unser Leben einherging, haben die Industriegesellschaften grundlegend umgebaut und das Verhältnis ihrer Bürger(innen) zur Digitalisierung verändert.

Schon seit längerem haben wir in Hattingen speziell für die „älteren Arbeitnehmer(innen)“ Seminare angeboten, um die beschriebenen Veränderungen zu diskutieren. Grund für dieses Angebot war der biographische Einfluss der „alten“ Medien auf den Umgang mit Computer und Internet. Wir haben beobachtet, dass die Annäherung und Aneignung der digitalen Maschinen durch die Teilnehmenden vor allem bestimmt ist durch ihre Erfahrungen mit bereits bekannten Geräten. Sie lernen durch Analogieschlüsse aufgrund ihrer bisherigen Medienerfahrungen. „Das ist wie ...“ ist der erste Schlüssel zum Verständnis einer neuen Technologie. Und da Technologien bekanntlich in den letzten 40 Jahren eine unvergleichbar rasante Entwicklung durchgemacht haben, sind die Analogieschlüsse für die 50-Jährigen andere als für die 30-Jährigen. Auch wenn das Facebook-Spiel explizit nicht für eine bestimmte Altersgruppe entwickelt wurde, sind dennoch die Spielverläufe mit älteren Menschen deutlich andere als mit Jugendlichen, die Facebook als einen Teil ihrer alltäglichen Kommunikation begreifen – dazu aber im Fazit-Teil mehr.

2 Warum ein Offline-Spiel zu sozialen Netzwerken nötig ist

Wer in der politischen Bildungsarbeit über Partizipation und digitale Medien sprechen will, wer über Datenschutz oder Privatsphäre diskutieren will, wer ein Seminar über Rassismus, Integration oder Globalisierung plant, wer über Kommunikation, Gesellschaft oder Zukunft nachdenken will, kommt an Facebook nicht vorbei. Facebook hat bei vielen von uns den Alltag durchdrungen und ist Fluch und Segen gleichermaßen.

Da die Vorbehalte in der Regel größer als die Neugier sind und die Teilnehmenden meist mit einem durch die Medien gefärbten Bild eher auf grundsätzliche Ablehnung hin konditioniert sind, ist eine ausgewogene Auseinandersetzung mit sozialen Netzwerken im Seminar kaum möglich. Die Vorurteile sind unüberwindbar. Dieser Umstand rief ein besonderes Bildungskonzept auf den Plan, das einen Einblick in die Dynamiken von Facebook ermöglicht, gleichzeitig aber so ergebnisoffen gestaltet ist, dass jeder Teilnehmende am Schluss entscheiden kann, ob er Facebook auch online erprobt oder nicht.

Die bisherigen Versuche, mittels „Fake-Accounts“ oder per PowerPoint zu erklären, wie soziale Netzwerke funktionieren, warum sie einen solchen Reiz auf viele unserer Mitmenschen ausüben und ebenso mit ihnen gehadert wird, mussten scheitern, weil man zwischenmenschliche Beziehungen nicht erklären kann, sondern erleben muss. Daraus resultierte die Idee, ein Spiel zu entwickeln, das in der Lage ist, die Dynamiken in sozialen Netzwerken erfahrbar zu machen, ohne das Internet zu nutzen. In den Seminaren des DGB Bildungswerks haben wir es sowohl mit Menschen zu tun, die schon lange bei Facebook sind und ihren Account kaum benutzen, als auch mit solchen, die nicht bei sozialen Netzwerken angemeldet sind und im Seminar Chancen und Gefahren ausloten wollen, bevor sie ihre Daten im Internet preisgeben. Für beide Gruppen bietet das Spiel eine interessante Möglichkeit, hinter die Dynamiken von Kommunikation in sozialen Netzwerken zu schauen.

3 Wie funktioniert das Spiel?

Das Spiel dauert ca. 1 bis 1,5 Stunden. Es lässt also in einer normalen Einheit genug Luft, um das im Spiel Erlebte zu reflektieren.

Der Ablauf wurde in vier voneinander getrennte Phasen unterteilt:

1. Anmeldephase: Profil ausfüllen und Profilbild wählen.
2. Vernetzungsphase/Beziehungsphase: „Freunde“ finden.
3. Spielphase: Aktionskarten ausführen, Gruppen gründen, kommentieren, in der Pyramide aufsteigen.
4. Reflektionsphase: Was will uns das Spiel sagen?

Die Spielregeln und das Ziel des Spiels sind so einfach, dass sie sich in fünf Minuten erklären lassen:

- Sammle so viele Punkte wie möglich, um in der Statuspyramide aufzusteigen.
- Alle Spieler agieren gleichzeitig.
- Das Profilblatt bleibt auf deinem Platz.
- „Freundschaften“ müssen nicht wechselseitig angenommen werden (Follower-Prinzip).
- Karten werden gezogen und die jeweiligen Aktionen müssen durchgeführt werden.
- Erst nach erfolgreichem Abschluss einer Aktion darf die nächste Karte gezogen werden.
- Kommunikation findet öffentlich über die Pinnwand statt oder privat, indem man miteinander flüstert.

- Es gibt Punkte für: „Freunde“, erhaltene Zustimmung, Gruppenmitgliedschaften, Gruppengründungen und Nachrichten/Kommentare auf deinem Profil.
- Pinnwandeinträge werden mit Namen versehen.
- Pinnwandeinträge erfolgen mit Post-it-Zetteln oder direkt auf das Profil.
- Mitglied einer Gruppe kann man nur werden, wenn man die Gruppengründerin bzw. den Gruppengründer um Beitrittserlaubnis fragt.
- Versuche, die vorgegebenen Regeln auszunutzen.

Die Regeln dienen als Orientierung für die Spielleiter(innen) und die Spieler(innen). Deshalb werden sie im Seminarraum für alle sichtbar aufgehängt. Anhand der Regeln kann außerdem das Spiel zu Beginn erläutert werden, da alle relevanten Spielelemente darin aufgeführt sind.

3.1 Die Anmeldephase

Ohne Auswahl eines Passworts und der Bestätigung der E-Mail-Adresse kann man in der Offline-Variante direkt mit dem Ausfüllen des Profils beginnen. Je nach Thema und Veranstaltungssetting kann das Profil angepasst werden. Wichtig ist, das Profil so einfach wie möglich zu halten, damit diese Spielphase nicht übermäßig viel Zeit beansprucht und für die Mitspielenden einen kurzweiligen Einstieg garantiert. Es sollte mindestens eine Frage dabei sein, die nach mehr oder weniger Privatem fragt. Im Beispielfprofil wurde nach der Partei gefragt, die man bei der nächsten Bundestagswahl wählen würde. Wer sich nicht seminaröffentlich outen will, kann sich entweder als jemand anders ausgeben, die Frage gar nicht beantworten oder in diesem Fall lügen. Die Spielregeln machen hier keine Vorgaben. Durch das Profifoto, das aus einem Pool von Bildern ausgewählt werden kann, kann das eigene Profil individualisiert und für andere interessant gemacht werden.

3.2 Vernetzungsphase/Beziehungsphase

Variante 1: In der zweiten Phase werden fünf Profilkarten, die man von der Spielleiterin bzw. vom Spielleiter bekommen hat, an andere Mitspieler(innen), mit denen man in Kontakt treten möchte, verteilt. Jede(r) Teilnehmende legt dazu den ausgehändigten Umschlag auf den Tisch neben sein Profil. Jeder verteilt seine Profilkarten, indem man diese in den Umschlag des anderen legt.

Variante 2: Die Beziehungsphase dient dazu, sich in dem Spiel erst einmal zu etablieren und „Freunde“ zu finden. Das geschieht entweder durch öffentliche oder private Kommunikation. Öffentlich bedeutet, dass man eine Freundschaftsanfrage für jeden sichtbar auf das Profil klebt (mit Post-its) oder privat, indem man mit dem/-

derjenigen redet und fragt, ob man befreundet sein will. Die Freundschaften müssen jedoch nicht angenommen werden, sondern können natürlich auch abgelehnt werden.

3.3 Spielphase

Die Spieler(innen) haben ihr Profil ausgefüllt, einige „Freunde“ gesammelt und können nun miteinander interagieren, weitere „Freunde“ finden, Gruppen gründen, Gruppen beitreten, Zustimmungspunkte verteilen.

Es gibt eine genaue Vorgabe für den Ablauf dieser Phase:

1. Aktionskarte ziehen.
2. Aktion ausführen.
3. Aktionskarte gegen Profilkarte beim Spielleiter eintauschen.
4. Status auf der Pyramide überprüfen und ggf. korrigieren.
5. Zurück zu Schritt 1.

Wie schnell die Aufgaben abgearbeitet werden oder wie sehr sich jemand auf das Spiel einlässt, spielt zu diesem Zeitpunkt keine Rolle mehr. Wer viele Ereigniskarten bearbeitet, sich also stark in das Spiel einbringt, kann auch viele Punkte sammeln und damit seinen Bekanntheitsgrad im Netzwerk steigern. Wer sich nicht einbringt, wird zwar von anderen Spielenden miteinbezogen, bleibt aber reaktiv und wird als unbedeutender Netzwerkknoten vor sich hin spielen. Wer ein interessantes Profil hat, mit dem spielt man öfter, wer sehr wenig von sich preisgegeben hat, gibt kaum Profilierungsfläche und wird seltener in Aktionen anderer einbezogen.

Das Ziel in dieser Phase ist, in der Statuspyramide aufzusteigen. Die Statuspyramide ist für jeden sichtbar und erzeugt dadurch eine Art sozialen Druck. Im Verlauf des Spiels bildet sie Veränderungen am Bekanntheitsgrad einer Spielerin bzw. eines Spielers ab. Die Statuspyramide macht einen Mechanismus sozialer Netzwerke sichtbar, den Expert(inn)en Vernetzungsgrad nennen. Mit wachsendem Alter des eigenen Profils in einem sozialen Netzwerk nimmt die Reichweite der Menschen, die mittels des Netzwerks direkt erreicht werden können, zu. Verbindungen werden dabei häufig nicht gekappt, sondern nur inaktiv. Je länger und je intensiver das Netzwerk also genutzt wird, umso vernetzter ist der Einzelne, umso abhängiger aber auch von den Strukturen dieses einen Netzwerks. Die Statuspyramide macht demnach die Aktivität der Spieler(innen) transparent und erzeugt eine Art Wettbewerb um Anerkennung und sozialen Status.

Die Aktionskarten haben eine wichtige Rolle im Spiel. Sie sorgen dafür, dass es abwechslungsreich und dynamisch bleibt. Nach ca. 30–45 Minuten ist jedoch das

Set an Ereignissen, die bisher gesammelt wurden, durchgespielt. Dann sollte das Spiel von der Spielleiterin bzw. vom Spielleiter beendet werden. Die Aktionskarten sollten für jede Zielgruppe und jeden Spielanlass angepasst und erweitert werden.

Aktionen können z. B. sein:

- Suche dir einen neuen „Freund“, dessen Profilbild dir gefällt.
- Du hast von zwei „Freunden“ lange nichts mehr gehört. Trenne dich von zwei Kontakten deiner Wahl und gebe die beiden Profilkarten beim Spielleiter ab.
- Eröffne eine Gruppe zu einem bildungspolitischen Thema.
- Lade möglichst viele „Freunde“, die sich auch für Kochsendungen interessieren, zu einem gemeinsamen Kochen bei dir ein. Macht ein Gruppenfoto.
- Du kritisierst das Profilbild eines Mitspielers, indem du eine passende Nachricht auf seiner Pinnwand hinterlässt.
- Spiele mit einem deiner „Freunde“ „SchnickSchnackSchnuck“. Der Gewinner darf sich zwei „Freunde“ des Verlierers aussuchen.

3.4 Reflektionsphase

Zu Facebook bzw. sozialen Netzwerken im Allgemeinen gibt es mehr zu diskutieren als den Datenhunger US-amerikanischer Unternehmen oder den Umgang mit privaten Informationen. Das Spiel soll Anlass sein, sich auch mit den sich ändernden Bedingungen von Kommunikation oder menschlichen Beziehungen zu beschäftigen. Es gilt neue Öffentlichkeiten zu reflektieren, weil das Konzept der massenmedialen Öffentlichkeit in sozialen Netzwerken keine Bedeutung mehr hat. Auch das eigene Verhalten lässt sich hinterfragen. Inwieweit sind zum Beispiel Postings darauf ausgelegt, Reaktionen hervorzurufen, sich darzustellen oder Anerkennung zu bekommen? Inwieweit hat die Reaktionserwartung in Form von Likes und Kommentaren oder Retweets und Replies uns beim Verfassen der Postings konditioniert? Wie geht man mit der Verantwortung um, die man selbst als Teil eines Netzwerkes hat? Häufig führen soziale Netzwerke zu homogenen Netzwerken in Netzwerken. Wie bewusst ist uns diese Homogenität? Jeder Kontrollverlust ist auch verbunden mit einem starken Glauben und der Hoffnung, dass andere sorgsam mit den ihnen anvertrauten Informationen umgehen. Inwiefern jedoch hat sich die digitale Kommunikation durch die Netzwerke verändert?

Jeder Spielende macht andere Erfahrungen, für niemanden ist das Spiel gleich verlaufen. Dafür sind die Regeln zu offen und die Aktionskarten zu unterschiedlich. Um alle möglichen Erfahrungen einzufangen, wird ein Chaosinterview empfohlen.

Bei dieser Methode werden entsprechend der Zahl der Teilnehmenden Fragen auf ein leeres Blatt Papier geschrieben. Die Fragen sollten vorher vom Referenten oder der Referentin vorbereitet sein. Anschließend muss jeder Teilnehmende alle anderen interviewen und seine Frage zum Schluss zusammenfassend auswerten. So lassen sich viele verschiedene Parameter abfragen und möglichst viele verschiedene Eindrücke sammeln.

4 Fazit

Die Erwachsenen stellen in den meisten Fällen während des Spiels ihre kommunikativen Kompetenzen heraus. Sie gehen weniger skeptisch mit der Vernetzung um, als sie das in digitalen Gewässern tun würden. Bisher haben sich die Erwachsenengruppen immer auf das Spiel eingelassen, ganz selten gab es einen Boykott, wie wir es online am PC mit Fake-Accounts erlebt haben. Viele Erwachsene vergessen während des Spiels die Verbindung zu Facebook und geben viel von sich preis. Im Seminarraum herrscht Vertrautheit und im Gegensatz zum digitalen Pendant verhalten sich die Erwachsenen so, wie sie es in bekannten face2face-Begegnungen immer machen. Nach einem kurzen Abtasten kommen sie dem Arbeitsauftrag, der auf den Ereigniskarten gedruckt ist, nach. Sie machen der Trauer über ihren gestorbenen Hund Luft, sie kommentieren die politische Einstellung eines „Freundes“ oder kommen für ein Foto zusammen. Entscheidend ist, dass sich die Älteren beim Spiel so verhalten wie die Jugendlichen auf Facebook – obwohl sie ihr Verhalten auf Facebook verurteilen.

Für viele Ältere ist das Spiel eine Schlüsselerfahrung, um ihre Kinder oder Enkel besser zu verstehen. Sie machen sich bewusst, dass Kommunikation die Herausgabe persönlicher Informationen erfordert, damit es Gesprächsanlässe gibt. Es liegt im Wesen von Gesprächen, Dinge über sich selbst preiszugeben. Die Analogie im Facebook-Spiel zu altbekannter Kommunikation ist das Gespräch. Dass im Falle von Facebook ein Unternehmen ein perfides Geschäftsmodell entwickelt hat, um aus dieser notwendigen Bedingung Kapital zu schlagen, verlagert die Auseinandersetzung von den ahnungslosen Jugendlichen auf die Kapitalisierung der digitalen Welt und damit auf die zwischenmenschlichen Räume, die durch das Digitale vermittelt werden. Die Auseinandersetzung gewinnt dank des Spiels an Tiefe und differenziert sich aus.

Das Spiel wurde für die pädagogische Praxis entwickelt und ermöglicht den Einsatz in vielen verschiedenen Bildungskontexten. Die Offenheit, mit der das Spiel konzipiert wurde, erlaubt den Einsatz in unterschiedlichen Themenzusammenhängen und gewährleistet den Nutzer(inne)n ein hohes Maß an Interpretationsfreiheit. Es

kann beispielsweise in längeren Seminaren als Kennenlernspiel eingesetzt werden. Es eignet sich aber auch für Jugendliche, die schon länger bei Facebook sind, die Metaebene zu reflektieren und sich nicht von der Technik ablenken zu lassen. Und schließlich ermöglicht das Spiel, einen konstruktiven Zugang zu sozialen Netzwerken zu finden, auch wenn die Zielgruppe dem eher skeptisch gegenübersteht.

Verwendung des Spiels

Das Spiel mit allen nötigen Unterlagen kann unter <http://pb21.de/2013/01/facebook-spiel-download/heruntergeladen> werden.

Das Facebookspiel wurde unter eine CC-Lizenz gestellt, die es Dritten erlaubt, das Spiel kostenlos zu nutzen und an die eigenen Bildungsumgebungen anzupassen. Allerdings bitten die Autor(inn)en um Nennung ihrer Namen auf folgende Weise:

Das Spiel steht unter der CC-by-sa-Lizenz. Die Namen der Autor(inn)en und Rechteinhaber(inne)n sollen wie folgt genannt werden: *CC-by-sa-Lizenz, Autor(inn)en: Guido Brombach, Nadine Ickenstein, Olga Mavasheva, Lisa Poggensee, Carina Pogoreutz, Ronald Smolka.*