



## Verschunden im Netz

Franz Kratzer



Im Rahmen der Kampagne "watch your web" zum Schwerpunktthema "Persönlichkeitsrechte im Netz" wurde das Brettspiel "Verschwunden im Netz"

von Ulrich Baer und Sabine Kretschmer im Auftrag von "Jugend online" (IJAB e.V., Bonn) entwickelt.

Jugend online ist ein Projekt der Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland und wird vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert. Ziel des Projekts ist es, jungen Menschen die Möglichkeiten und Chancen von Internet und neuen Medien näher zu bringen, ihren verantwortungsvollen Umgang mit diesen Medien zu fördern sowie ihr kreatives Potenzial zu stärken.

Mit der Jugendkampagne zur Sensibilisierung im Umgang mit persönlichen Daten im Internet „watch your web“ wurde 2009/2010 eine sehr öffentlichkeitswirksame und erfolgreiche Jugendkampagne durchgeführt. Ziel war es, junge Menschen über die Gefahren eines leichtfertigen Umgangs mit ihren Daten aufzuklären und dafür zu sensibilisieren, einen bewussten und kritischen Umgang mit persönlichen Daten im Internet zu pflegen.

Das Kommunikationsmodell zur Verbreitung der Kampagnenbotschaften setzte dabei vor allem auf nachhaltige Verbreitungswege im Web 2.0 und suchte hier virale Effekte bei der Zielgruppe zu erzeugen.

Die Maßnahmen der Jugendkampagne:

- Angebote innerhalb der populären Online-Communitys
- irritierende Medieninhalte in Form von Profildaten, Videos und einem Webtest

- eine Comicfigur namens "Webman" als Ansprechpartner innerhalb der Communitys, der für Fragen der Jugendlichen zur Verfügung steht,
- Jugendliche nicht zu belehren, sondern sie miteinzubeziehen, ihnen positive Angebote zu machen und damit ihre Kenntnisse auf Augenhöhe zu erweitern,
- die Zielgruppe zu beteiligen und selbst zum gleichberechtigten Träger und Multiplikator der Lerninhalte zu machen.

Dabei wurde das Konzept einer „digitalen Jugendbildung“ modellhaft angewandt. Dabei werden Lerninhalte nicht außerhalb der Jugendkommunikation gestellt, sondern Angebote dort gemacht, wo die Jugendlichen sind, junge Menschen einbezogen, zum Mitmachen eingeladen und selbst zu Trägern und Multiplikatoren von Information gemacht.

Onlinequelle: Poli, Daniel (2010): Digitale Jugendbildung am Beispiel der Kampagne "watch your web", [<http://www.jugendhilfeportal.de/wai1/showcontent.asp?ThemaID=6159>] (25.10.2010)

## **Das Spiel und Methodenset**

"Verschwunden im Netz" - Jagd auf die Datenmafia:

Communities, Privatsphäre und Datenschutz sind Thema eines Brettspiels. Eine Datenmafia will mit Millionen erbeuteter Daten das große Geschäft machen. Ein Detektiv-Team versucht gemeinsam in Teamarbeit die 10 Server, auf denen die Datenmafia die Daten versteckt hat, zu finden, bevor die Daten zur illegalen Verwendung weiterverkauft werden können.

Das Spiel hinterfragt mit Aktionsaufgaben, Wissensfragen und Spielrollen das Vertrauen junger Menschen in die Netzwelt. Es sollte aufgrund des komplexen Themas von einer pädagogischen Fachkraft begleitet werden.

Darüber hinaus enthält die Spielebox Materialien für pädagogische Fachkräfte, unter anderem Informationsmaterial, Methodenblätter mit Vorschlägen für medienpädagogische Aktionen und Spiele zum Thema Datensicherheit.

Das Spiel ist für 4-6 Spieler und Spielerinnen ab 10 Jahren geeignet. Die Spieldauer beträgt ca. 45-60 Minuten.

Dankenswerter Weise hat uns Jürgen Ertelt, vom IJAB –e.V., Bonn, 4 Stück davon zur Verfügung gestellt. Bei Interesse an Entlehnung bitte den Autor kontaktieren.

Käuflich ist die Spielebox leider nicht. Es gibt aber auch die Möglichkeit sich das Methodenpaket unter: <http://verschwunden.netzcheckers.net/>

kostenfrei herunterzuladen. Unter dieser Adresse findet man auch Erfahrungsberichte und Unterlagen zum Spiel.