



## Inside-My-World Rollenspiel zum Umgang mit Sozialen Online-Netzwerken

Clemens Fessler  
Claudia Tassotti

Diese Plattform hat den Vorteil, dass zum Einstieg keine Computer und keine Internetverbindung notwendig sind, da sie in jedem Raum, z.B. in einem Klassenzimmer, entstehen kann. Denn Inside-My-World ist ein Soziales Netzwerk in Form eines Rollenspiels für Gruppen, z.B. SchülerInnen, LehrerInnen oder Eltern.

Ziel des Spiels ist eine erlebnispädagogische, spielerische Auseinandersetzung mit den Themen Internetsicherheit und Privatsphäre in Sozialen Online-Netzwerken. Das Spiel funktioniert hierbei als ein Medium, das eine kritische, bewusstere Perspektive auf die alltägliche Internetnutzung ermöglichen kann. Es dient außerdem als Einstieg für eine gemeinsame Reflexion des eigenen Internethandelns innerhalb eines pädagogischen Settings.

Zu Beginn eines Inside-My-World Workshops geht es zunächst darum herauszufinden, wer sich denn schon in Sozialen Online-Netzwerken bewegt. Aber auch, wer Emails, Chats, Onlinespiele oder -Videos kennt

und nutzt. Dann fragen wir als Spielleitung, wer bereits auf Inside-My-World angemeldet ist und dort schon Freunde und Freundinnen hat? Da diese Plattform so brandaktuell ist und noch kaum genutzt wird, haben die Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Workshops die Möglichkeit sie gleich auszuprobieren. Wie auf Online-Plattformen besteht der Einstieg im Anlegen eines Profils. Da Inside-My-World jedoch eine Offline-Plattform ist, müssen sich die Spielerinnen und Spieler nun in ihrer Fantasie vorstellen sie würden alleine vor einem Computer sitzen und ihr Profil (bestehend aus einem Zettel) dort ausfüllen. Das eigene Profil, das sie individuell gestalten können, ist die Eintrittskarte ins Inside-My-World Netzwerk in dem es Chats, Foren und eine Spielzone gibt.

Die virtuellen Räume von Online-Netzwerken, werden im Spiel durch Spieltische, Zettel und Stifte simuliert. Wenn die Grundregeln klar sind, können sich die Spielerinnen und Spieler im Raum frei bewegen und sich abwechselnd für chatten, Freundinnen und Freunden auf die Pinnwand posten oder einen Besuch in der Spielzone entscheiden.

User/in



*Spielziel: Spaß haben*

*Du hast dazu folgende Möglichkeiten:*

- *Freunde finden*
- *auf Pinnwände schreiben*
- *chatten*
- *spielen*

*Spielmaterial User/in, illustr. Gudrun Kern*

Im Anschluss an das Spiel berichten die SpielerInnen über ihre Spielerlebnisse. Soviel sei hier schon verraten – Es kommt in der Reflexion zu einigen „Aha-Erlebnissen“ bezüglich Freundinnen und Freunden und dem Umgang mit den eigenen Daten und Spuren, die man im Inside-My-World Netzwerk hinterlässt. Ausgehend davon können in der Diskussion eigene Erfahrungen mit Facebook & Co besprochen werden und auf Fragen zu Internetsicherheit, Privatsphäre, Cybermobbing etc. Antworten gefunden werden.

## Hintergrund zum Spiel

Die Idee zu dieser spiel-medienpädagogischen Methode entstand im Zuge der Entwicklung und Durchführung eines Workshops zu Internetsicherheit und Sozialen Netzwerken an einem Wiener Gymnasium (ZPC Schule). Im Rahmen eines Abschlussprojekts zum „Lehrgang Medienbildung“ (WienXtra Medienzentrum) wurde sie schließlich weiterentwickelt und mit 4 Klassen an der NMS Hainburger Straße in Wien getestet. Die Schülerinnen und Schüler, die an Spiel und anschließender Reflexion teilgenommen haben, waren im Alter von 11-15 Jahren.

Ausgangssituation für die Spielentwicklung waren unsere Erfahrungen aus der schulischen und außerschulischen Arbeit mit Jugendlichen. Dort müssen wir oft feststellen, dass Jugendliche zwar mit neuen Medien aufwachsen und Erwachsenen in den Anwenderkenntnissen oft weit voraus sind, allerdings nutzen sie soziale Online-Netzwerke, wie Facebook, teils sehr unreflektiert. Jugendliche kommunizieren oft über Facebook ohne zu bedenken, dass ihre Pinnwand auch Fremde lesen können, wenn sie nicht entsprechende Einstellungen vornehmen. Manche geben ihre Zugangsdaten an FreundInnen weiter, die sich dann mit fremdem Namen einloggen, usw. Dadurch entstehen immer wieder Konflikte, die durch aufgeklärte Internetnutzung vermieden werden

können. Um dem entgegenzuwirken ist es notwendig, Jugendliche zu sensibilisieren. Sie sollen darin bestärkt werden, ihre eigenen Daten gut und vertrauensvoll zu verwalten. Da das Chatten und Posten in virtuellen Online-Netzwerken für Jugendliche heute eine ebenso alltägliche Praxis zur Selbstdarstellung und Peer-Kommunikation darstellt, wie ein persönliches offline Treffen, hinterfragen sie selten, ob sie wirklich wissen mit wem sie es zu tun haben, wenn sie sich im Social Web bewegen. Für eine praktische Auseinandersetzung mit dieser Thematik, die außerdem noch Spaß macht, wurde Inside-My-World konzipiert.

### *Praxiserfahrungen mit Inside-my-world*

Aus den Feedbacks der teilnehmenden Schülerinnen und Schüler geht bislang hervor, dass das Spiel Spaß macht und vor allem zwei Dinge „hängen bleiben“: Die Jugendlichen haben erfahren, dass ihre Daten und Nachrichten nicht einfach wieder weg sind, wenn sie aus dem Spiel aussteigen, sondern der Spielleitung „gehören“ und dass sie im Spiel und im Internet nicht so anonym sind, wie sie zuerst gedacht haben. Andererseits haben sie bei der Reflexion erlebt, dass manche ihrer Kontakte auf Inside-My-World nicht diejenigen sind, für die sie sich dort ausgegeben haben. Dies gilt auch für Online-Netzwerke, wo man meint, dass man jemanden kennt, aber eigentlich nicht weiß wer das ist und was für Absichten Online-Bekanntschäften eigentlich haben.

Es hat sich herausgestellt, dass – im Anschluss an Spiel und Reflexion – ein direkter, angeleiteter Einstieg in ein Soziales Netzwerk, vor allem Facebook, in Form eines „Internet-Checks“ für eine nachhaltige Festigung des Problembewusstseins wichtig ist. Die Jugendlichen sollen nach einem IMW-Workshop bestehend aus Spiel, Reflexion und Internetcheck, die Möglichkeiten des sozialen Internets bewusster nutzen, darüber Bescheid wissen, dass bei Online-Plattformen auch Einstellungen der Privatsphäre möglich und überaus sinnvoll sind und diese in Zukunft gezielter nutzen.

### *Möglichkeit Inside-my-world kennen zu lernen*

Im Medienzentrum in der Zieglergasse 49/II, 1070 Wien besteht am 11. April 2012 die Möglichkeit für interessierte Lehrer und LehrerInnen, Eltern oder pädagogisch arbeitende Menschen diese spielpädagogische Methode einmal selbst auszuprobieren und darüber zu diskutieren. Die Teilnahme ist kostenlos. Information und Anmeldung finden sie hier.

Die AutorInnen und SpielentwicklerInnen freuen sich auf einen anregenden Austausch und weitere Praxiserfahrungen zu Inside-My-World.

Tags: Medienbildung, Soziale Netzwerke, Rollenspiel, Erlebnispädagogik