

Big Datapoly

Material

Spielfeld

24 Feldkarten (von Firmen, Diensten, Institutionen, Technologien)

500 Datenkarten

(je 100 Datensätze: Persönliche Daten, Geo-Daten, Kommunikationsdaten, Internetverlauf, Gesundheitsdaten)

40 Aktionskarten

2 Würfel

4 Spielfiguren

2 Anonymus-Masken (Vorlage zum Ausschneiden)

Anleitung

Zielgruppe

3-4 Personen

Das Spiel eignet sich auch für 2er-Teams, dann verdoppelt sich die Anzahl der möglichen Teilnehmenden.

Ab 12 Jahre.

Benötigt wird außerdem eine Spielleitung (diese kann auch selber mitspielen).

> Spielleitung

Big Datapoly

Das Spiel Big Datapoly wurde als medienpädagogische Methode entworfen, um mit Jugendlichen über Big Data ins Gespräch zu kommen.

Ziel der Methode ist es, spielerisch ein Bewusstsein dafür zu schaffen, wo, welche und wie viele Daten von Institutionen, Firmen, Diensten und Technologien gesammelt werden. Aus diesem Grund kann das Spiel nur in Begleitung einer pädagogischen Fachkraft gespielt werden, die sich im Vorhinein mit dem Thema auseinandergesetzt hat. Ihre Aufgabe ist es, eine aktive Diskussionsrunde während des Spielverlaufs anzuregen, indem sie immer wieder durch gezielte Fragen oder Hinweise die Jugendlichen zur Reflexion ermuntert.

Big Datapoly eignet sich für die Einstiegsphase in das Thema Big Data, vor allem, um bei der Zielgruppe ein erstes Bewusstsein für die Allgegenwärtigkeit der Datensammlung zu schaffen.

Die Autoren

Big Datapoly wurde 2017 im Rahmen des Werkstattkurses „Big Data – Labor“ an der Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW e.V. von **Tatjana Blaar**, **Esther Lordieck** und **Lennart Schuchaert** entwickelt.

„Big Data – Labor“ Leitung: Horst Pohlmann. In Kooperation mit Harald Gapski, Grimme-Institut, Marl; Christian Helbig, TH Köln; Hans-Jürgen Palme, SIN-Net, München; Gerda Sieben, Leiterin des JFC Medienzentrums Köln; Christopher Wandel, Medienpädagoge, Köln.

Aufbau des Spiels

Grundlage des Spiels ist das Spielfeld. Es besteht aus umlaufend angeordneten Feldern. 24 davon sind bestimmten **Firmen, Diensten, Institutionen und Technologien** zugeordnet. Jedes dieser Felder enthält Icons, die zeigen, welche spezifischen Datensätze in welchen Mengen hier gesammelt werden. Im Gegensatz zum beliebten Spieleklassiker, auf dem dieses Spiel beruht, werden diese Felder nicht gekauft, sondern lediglich verwaltet.

Je zwei Felder auf jeder Seite verweisen auf die **Aktionskarten** in der Mitte des Spielfelds. Sie greifen Verhaltensweisen pointiert auf und regen zur Diskussion über positive und negative Konsequenzen in Bezug auf das Datensammeln an. Daher sind sie wichtiger Bestandteil des Spiels.

Eckfelder:

Begonnen wird auf „**Los**“. Beim Überqueren erhalten die Mitspielenden immer 10 neue Datensätze und ziehen eine Aktionskarte. Die Aktionskarte wird vorgelesen und in der Gruppe diskutiert.



Das nächste Eckfeld zeigt die **Anonymous-Maske**. Kommt ein Spieler oder eine Spielerin auf dieses Feld, nimmt er oder sie die Maske vor's Gesicht und ist eine Runde anonym unterwegs. In dieser Zeit muss er oder sie weder an die Mitspieler noch für die Aktionskarten Datensätze abgeben. Er darf aber die Verwaltung eines Feldes übernehmen und Datensätze einnehmen. > Aktionen



Wer auf das Eckfeld „**Hand-nimmt-Karten**“, kommt, darf die Karten und Datensätze – sofern vorhanden – aus der Mitte des Spielfelds, der Cloud, nehmen.



Das Eckfeld mit dem **Batteriesymbol** heißt aussetzen. Wer mit einem Würfelzug auf das Feld kommt, setzt 2 Runden aus. Ähnlich wie beim Brettspielklassiker kann versucht werden, sich mit einem Pasch frei zu würfeln. Karten, die das Aussetzen aufheben, sind unter den Aktionskarten enthalten. Sie werden aufbewahrt, bis sie gebraucht werden. Danach gehen sie zurück unter den Stapel Aktionskarten.

Vorbereitung

Spielleitung:

Die Spielleitung sollte thematisch ausreichend vorbereitet sein, so dass sie **Impulse für die Diskussion** geben und auf Rückfragen reagieren kann (Anmerkung: Natürlich besteht nicht der Anspruch, auf alle Fragen eine eindeutige Antwort zu haben, das ist häufig auch nicht möglich). Das Spiel als medienpädagogische Methode ist umso erfolgreicher, je intensiver die Jugendlichen ins Gespräch über Big Data kommen. Hierzu brauchen sie eine aktive und gut informierte Spielleitung. > Linkliste

Spiel:

Der Spielplan wird ausgelegt. Die Aktionskarten werden gemischt und in zwei Stapeln auf die dafür vorgesehenen Felder in der Spielfeldmitte gelegt. Die Mitspielenden suchen sich je eine Spielfigur aus und platzieren diese auf dem Feld „**Los**“.

Alle Datensätze werden gemischt, je 40 werden an die Mitspielenden verteilt. Es ist gewollt, dass auf diese Weise nicht alle Mitspielenden die gleiche Anzahl einer Sorte Datensätze bekommen. Es vereinfacht das Spiel, und evtl. auftretende Nachteile werden dadurch aufgefangen, dass grundsätzlich viele Datensätze im Spiel sind und immer neu ins Spiel kommen. Die restlichen Karten bilden den Ziehstapel und werden zur Seite gelegt.

Linkliste

<http://www.gmk-net.de>

https://de.wikipedia.org/wiki/Big_Data

<http://predictive-analytics.com/big-data-und-big-data-analytics/>

<https://bigdatablog.de/>

<http://www.bpb.de/>

<http://bigdata.jfc.info/>

Das Spiel

Der oder die Mitspielende mit dem ältesten Handy fängt an.

Gewürfelt wird mit zwei Würfeln. Wer einen Pasch würfelt, zieht, erfüllt die Aufgaben und darf ein zweites Mal würfeln. Beim dritten Pasch in Folge muss man eine Runde aussetzen.

Aktionen:

Der oder die Mitspielende kommt auf ein **freies Feld** einer Firma/Institution/etc. Er oder sie nimmt die entsprechende Feldkarte und verwaltet nun das Feld im Spiel. Dazu erhält er oder sie zukünftig alle Datensätze, die dort abgegeben werden müssen. Die auf diesem Feld gesammelten Datensätze werden zusammen mit der Feldkarte und getrennt von den eigenen Datensätzen aufbewahrt.

Der oder die Mitspielende kommt auf ein Feld, das **bereits verwaltet** wird. Er oder sie gibt von den eigenen Datensätzen die auf dem Feld und der Karte angezeigten Sorten und Mengen ab.

Der oder die Mitspielende kommt auf ein **Aktionsfeld**. Er oder sie zieht eine Aktionskarte von einem der beiden Stapel in der Spielfeldmitte, liest sie laut vor und führt die Aktion (wenn nichts anderes beschrieben) aus. Bei vielen Karten bietet sich nun die Gelegenheit, über den Inhalt ins Gespräch zu kommen.

Der oder die Mitspielende kommt auf ein **Eckfeld**. > Eckfelder

Sammeln und Abgeben von Datensätzen:

Im Prinzip gibt es zwei Kategorien von Datensätzen:

1. Diejenigen, die die Mitspielenden zu Beginn erhalten, wenn sie über „Los“ laufen oder auf „Los“ kommen. Diese repräsentieren ihre **eigenen Daten**, die sie preisgeben, wenn sie beispielsweise im Internet unterwegs sind oder ein Formular ausfüllen. Wie im Alltag gehen diese Daten nie zur Neige, sondern werden laufend neu generiert. Deswegen kommen ständig neue Datensätze ins Spiel. Nur diese Datensätze werden auf den Felder und bei den Aktionskarten abgegeben. Übrigens, die Spielleitung kann sogar außer der Reihe Datensätze ausgeben, falls dies nötig erscheint.

2. Datensätze, die die Mitspielenden als Verwalter erhalten. Sie repräsentieren Daten, die **von Firmen, Diensten, Institutionen und Technologien gesammelt** werden.

Die zwei Kategorien sollten getrennt aufbewahrt werden, damit den Jugendlichen bewusst wird, dass sie selber ständig Daten abgeben, während die Firmen, Institutionen, Dienste und Technologien ständig Daten sammeln.

Ende des Spiels:

Im Prinzip gibt es kein definiertes Ende in diesem Spiel. Das Ziel ist es, über Big Data zu diskutieren. Es kann solange gespielt werden, wie es Fragestellungen dazu gibt und es den Mitspielenden Spaß macht.

Trotzdem sollten sich alle Mitspielenden am Ende die Frage stellen: Wer gewinnt eigentlich bei Big Data?

Dank

Wir danken Luise, Lovis, Merit, Mats und Thore für das Probespielen und das kreative Feedback. Ein besonderer Dank gilt der Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW e.V. für die Finanzierung von 10 gedruckten Exemplaren.

Köln und Bremen, 2017
Tatjana Blaar, Esther Lordieck und Lennart Schuchaert



Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW e.V.

© 2017 Tatjana Blaar, Esther Lordieck, Lennart Schuchaert