



LIFE-PROFILER

Life-Profiler – ein Gesellschaftsspiel zu Big Data Analytics

„Life-Profiler“ macht die Teilnehmer*innen-Gruppe zur „Gesellschaft in der Nussschale“. Durch Fragen, Antworten und positive wie negative „Orakelsprüche“ lernen die Teilnehmer*innen Mechanismen von Big Data Analytics kennen und erfahren mögliche Auswirkungen auf einer gesellschaftlichen Ebene. Wer profitiert von solchen Analysen? Wem entstehen daraus Nachteile? Wie fühlt es sich an, wenn Wirkungen digitaler Ein- und Ausschlüsse plötzlich im konkreten Raum sichtbar werden? Nur eines wissen wir mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit: Lügen ist unmöglich... ;-)

Inhaltsverzeichnis

INFOS ZUR METHODE	2
Die Spielphasen im Überblick	4
Vorbereitung	4
SPIELABLAUF	6
I. Einführung in Thema und Zukunftsszenario (ca. 10 - 60 Minuten)	6
II. In die Rollen schlüpfen (ca. 20 - 30 Minuten)	6
III. Live Statistik (ca. 30 - 60 Minuten)	7
IV. Diskussion und Reflexion (ca. 30 - 60 Minuten)	9
Autor*innen	10

INFOS ZUR METHODE

Hinweise zur Methode und Lernziele

Life-Profiler orientiert sich an Formen dokumentarischen Theaters, beinhaltet Rollenspiel-Elemente und bezieht sich auf Lehr-Lern-Methoden des globalen Lernens. Das Spiel ist deutlich an Arbeiten der Performance-Gruppe *Rimini Protokoll* angelehnt. In „100 PROZENT Köln“ etwa spielen 100 Einwohner*innen aus Köln auf der Bühne sich selbst und repräsentieren so in verschiedenen Übungen die ganze Gesellschaft.¹ *Life-Profiler* greift auch auf statistische Methoden des globalen Lernens zurück, wie sie etwa im Projekt *Unser Kleines Dorf* zu finden sind. Das Buchprojekt versucht die Frage „Was wäre, wenn die Welt ein Dorf mit 100 Menschen wäre?“ zu bearbeiten und zu beantworten.² Dabei werden statistische Probleme genauso erläutert wie politische, ökonomische, ökologische und andere Aspekte. *Life-Profiler* muss allerdings auf eine globale Perspektive verzichten und ist so gesehen eurozentristisch.

Eine grundlegende Einführung in das Thema Big Data Analysen bietet *Life-Profiler* nicht. Das Spiel ist als Vertiefung gedacht. Es geht in der Methode darum, Erkenntnisweisen von Big Data Analytics kennen und verstehen zu lernen und mögliche gesellschaftliche Auswirkungen zu erfahren und zu reflektieren. Wer profitiert am meisten von bestimmten Analysen? Wem entstehen daraus Nachteile?

Die Methode zielt darauf, sehr abstrakte Zusammenhänge konkret, also erfahrbar zu machen. Um eine gesellschaftliche Perspektive zu erreichen, ist allerdings das Einfühlungsvermögen der Jugendlichen gefragt: Wie wäre das wohl, wenn ich eine Rentnerin wäre? Oder ein Sozialarbeiter? Die vorbereiteten Rollen, in die die Teilnehmenden schlüpfen, stehen zwar stellvertretend für Gesellschaft in ihrer ganzen Breite, sind aber nicht statistisch repräsentativ. Das wäre für 2050 auch ganz schön schwierig auszurechnen. Trotzdem beschreibt die Methode Effekte, die wir in ähnlicher Form aus der Gegenwart kennen.

¹ Siehe dazu z.B. die vollständige Aufzeichnung von „100 PROZENT Köln“ auf der offiziellen Seite der Gruppe: http://www.rimini-protokoll.de/website/de/project_5242.html [Stand 2016-10-19].

² Informationen dazu finden sich auf der Projekt-Website: <http://www.teamglobo.net/archives/4381> [Stand 2016-10-19].

Dauer

1,5 – 3,5 Stunden

Teilnehmende

15 – 25 Personen ab 14 Jahren

Materialien

- bereitgestellte Materialien:
 - eine Charakterkarte pro Teilnehmer*in (ausgedruckt und am besten laminiert)
 - Szenarien und Orakelsprüche (Folien am Projektor und/oder ausgedruckt)
 - Factsheets mit entsprechendem Symbol
 - Reflexions- und Diskussionsfragen für die Spielleitung
- Optional: Verkleidungskiste oder Bastelmaterial zur Ausgestaltung der Charaktere
- Optional: Möglichkeit zum Abspielen von Sound-Dateien
- Optional: Kameraübertragung oder -aufzeichnung aus der Vogelperspektive zur Dokumentation
- Optional: Marken zur Verteilung an die Spieler (z.B. Schokoladen-Geldstücke, gedruckte Smileys,...)

Raum und Ausstattung

- Freiraum ohne Möbel oder andere Hindernisse, etwa in der Größe eines halben Klassenzimmers.
- Alle Teilnehmenden müssen gleichzeitig an einem Ende des Raumes Platz haben und gut von der einen Seite auf die andere Seite des Raumes wechseln können.
- Sitzgelegenheiten und Bastelplätze (Stuhlkreis, Tische)
- Rechner, Projektor und Projektionsfläche

Die Spielphasen im Überblick

I. Einführung in Thema und in Zukunftsszenario (10 – 60 Minuten)

Die Teilnehmer*innen erhalten grundlegende Informationen über Big Data Analytics und werden in das Zukunftsszenario 2050 eingeführt.

II. In die Rollen schlüpfen (20 - 30 Minuten)

Die Teilnehmer*innen erhalten Charakterkarten für Rollen, in die sie sich mit verschiedenen Methoden hineinversetzen.

III. Die Live-Statistik (30 - 60 Minuten)

Die Live-Statistik besteht aus einer Serie von fünf Szenarien. In jedem Szenario werden einige Aussagen getroffen. Alle Teilnehmer*innen reagieren auf die Aussagen durch ihre Position im Raum – je nachdem, ob die Aussage auf sie zutrifft oder nicht. Jedes Szenario endet mit einem Orakelspruch. Mit Orakelspruch bezeichnen wir die Konsequenzen, die sich für die Teilnehmenden ergeben – diese können positiv oder negativ sein.

IV. Reflexion (30 - 60 Minuten)

Die Erfahrungen der Teilnehmer*innen sowie erwünschte oder problematische gesellschaftliche Konsequenzen von Big Data Analysen werden diskutiert und reflektiert.

Ein Ziel besteht in der Erkenntnis, dass die Szenarien bereits heute möglich wären und die Orakelsprüche – auf Basis der Auswertung von Daten – möglich sind.

Ein zweites Ziel ist die Einsicht, dass Big Data Analysen oft sozial ungerecht funktionieren, wenn sie für verschiedene Personengruppen unterschiedliche Konsequenzen mit sich bringen.

Vorbereitung

1. Vorbereitende Fragen für die Spielleitung

- Wie viele Teilnehmer*innen sind zu erwarten?
- Gibt es genügend Charakterkarten für alle und sind diese gedruckt und ggf. laminiert?
- In welchem Raum wird die Methode durchgeführt?
- Welche optionalen Spielelemente werden eingesetzt?
- Entsprechen die Entscheidungen dem Alter und Vorwissen der Teilnehmer*innen?
- Welches zusätzliche Material wird eingesetzt, worauf wird verzichtet?

2. *Medieneinsatz*

Die Spielleitung muss vorbereitend einige Entscheidungen treffen. Vor Spielbeginn muss geklärt sein...

...wie die inhaltliche Einführung in Big Data Analytics gestaltet wird. So können die hier vorgeschlagenen Videos gezeigt werden. (Vorschläge s.u.) Es ist aber selbstverständlich auch möglich, das Thema auf andere Weise zu erschließen (z.B. im Rahmen einer Unterrichtsreihe oder durch aktive Recherchen der Jugendlichen).

...ob zur Einführung in das Zukunftsszenario 2050 das Intro-Video genutzt wird.

...ob die digitalen Folien als Präsentation für die Live-Statistik genutzt werden und ob die Technik dafür funktioniert?

...ob stattdessen (oder zusätzlich) die Druckversion in Form der Handzettel eingesetzt wird. Ist sie schon gedruckt?

3. *Planung der Reflexion*

Entsprechend der Größe der Gruppe muss der Raum für die Reflexion vorbereitet werden. Ab fünfzehn Personen empfiehlt es sich, eine erste Reflexionsrunde in Kleingruppen oder jeweils zu zweit einzuplanen, für die entsprechenden Sitzplätze verfügbar sein müssen. Ist die Gruppe kleiner, reicht ein Stuhlkreis für alle aus.

4. *Fakten hinter den Szenarien und Orakelsprüchen*

In der Diskussion und Reflexion wird aufgelöst, an welchen Stellen das Zukunftsszenario des Spiels gar nicht utopisch ist, sondern bereits unserer Gegenwart entspricht. Diese Auflösung findet in der Abschlussdiskussion statt und wird, wenn nötig, von der Spielleitung vorgenommen. Zur inhaltlichen Vorbereitung für die Spielleitung dient der *Factsheet* zum Spiel, der entsprechende Hintergrundinformationen liefert.

SPIELABLAUF

I. Einführung in Thema und Zukunftsszenario (ca. 10 - 60 Minuten)

Es empfiehlt sich, diese Methode anzuwenden, wenn es bereits eine Einführung in das Thema Big Data Analytics gegeben hat. Hier werden grundlegende technische Aspekte nicht erläutert. Vorbereitend kann z.B. eines der folgenden Videos gezeigt werden (oder beide):

- ➔ [„Big Data in 3 Minuten erklärt“](#) von *explain it!* (3 Minuten)
- ➔ [„Die tägliche Datenspur“](#) von *Quarks&Co* (43 Minuten)

Anschließend werden die Teilnehmenden in das Zukunftsszenario im Jahr 2050 eingeführt. Dazu dient das [Introvideo](#) zur Methode Roboter-Parcours. (4 Minuten)

Ergänzend kann es sinnvoll sein, in vorhergehenden Lernmodulen die Methoden zu Algorithmen ([Roboter-Parcours](#) oder [Sortier-Algorithmus](#)) oder das Planspiel [Start-up in Datarryn](#) einzusetzen. Die dafür benötigte Zeit muss bei der Planung extra berücksichtigt werden!

II. In die Rollen schlüpfen (ca. 20 - 30 Minuten)

Jede*r Teilnehmer*in erhält eine Charakterkarte und damit Infos über eine fiktive Rolle. Alle haben nun Zeit, um ihre Charakterkarte zu lesen und erhalten Anregungen, um sich mit der Rolle vertraut zu machen:

- Dazu sollte eine Verkleidungskiste angeboten werden, wo sich die Teilnehmenden kleine, die Rollen unterstützende Accessoires aussuchen können.
- Alle Teilnehmenden haben die Aufgabe, sich einen Gegenstand zu überlegen, der besonders repräsentativ für ihren Charakter ist. Dieser kann gezeichnet und als für die anderen wiedererkennbarer ‚Button‘ an die Brust geheftet werden.
- Danach gibt es eine kurze Vorstellungsrunde („Ich bin ... und ich habe den folgenden Gegenstand gewählt, weil ..., ich interessiere mich für...“).
- Optional: Ergänzend kann ein Tagesablauf nach Tageszeiten durchgespielt werden. („Es ist jetzt 08:00 morgens.“ Dasselbe mit 12 Uhr, 16 Uhr, 19 Uhr, 22 Uhr und Mitternacht;) Die Teilnehmer*innen stellen in ihrer jeweiligen Rolle pantomimisch dar, was ihr Charakter ihrer Meinung nach zu der Zeit gerade macht.

Am Ende von Phase II können Nachfragen zu den Charakterkarten gestellt und gemeinsam geklärt werden.

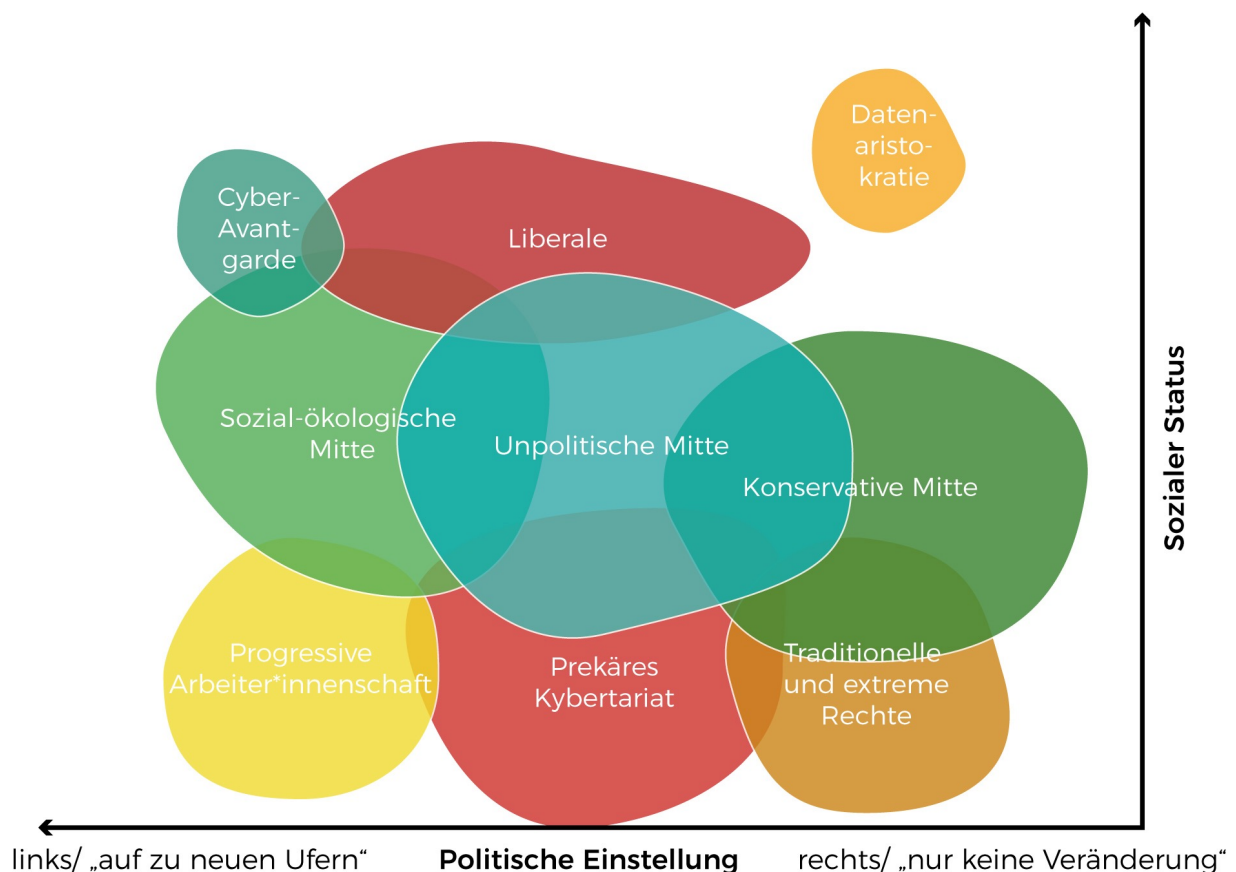
III. Live Statistik (ca. 30 - 60 Minuten)

Warm-Up

Die Live-Statistik überführt die einzelnen Charaktere in den Zusammenhang der fiktiven Gesellschaft. Dabei repräsentieren sie (wenn auch nicht statistisch repräsentativ) eine Gruppe ähnlich lebender Personen. Die Position einzelner Charaktere kann so auch im Verhältnis zu den Positionen aller anderen Charaktere betrachtet werden. Diesen grundlegenden Zusammenhang führt dieses „Warm-Up“ zur Live-Statistik ein, erst dann geht es in die konkreten Szenarien der Big Data Analysen.

1. Soziale Milieus

Eine in der Soziologie verbreitete Beschreibung von Gesellschaft in verschiedenen Gruppenzugehörigkeiten, also in (sozialen) Milieus, ist die des SINUS-Instituts: Die Gruppen werden dafür in einer Grafik mit den zwei Achsen „Soziale Lage“ und „Grundorientierung“ verzeichnet. Daraus ergibt sich eine Karte mit kartoffelförmigen Flächen, von denen jede für ein solches Milieu steht. Wir haben diese Landkarte fiktiv für 2050 angepasst:



Ausgehend davon wird der Raum in diese zwei Achsen gegliedert („Sozialer Status“ von Unterschicht zu Oberschicht und „Politische Einstellung“ von links nach rechts). Dann haben die Teilnehmenden zwei Minuten Zeit, um sich mit ihren direkten Nachbar*innen zu beraten, wo ihr Charakter zu verorten ist. Dann positionieren sich alle entlang der zwei Achsen im Raum. Einzelne Teilnehmer*innen können gebeten werden zu erklären, warum sie sich auf gerade diese Position gestellt haben.

Weiterführende Informationen sind im Factsheet gesammelt!

2. Social Sorting

Danach kann man mit allen ein Clustering anhand von angesagten Parametern durchführen: z.B. alphabetisch Aufstellen nach Namen, Aufteilen nach Geschlecht, Sortieren nach Alter, Zahl der Facetube-Friends, etc. (Dieser Teil kann mit der Methode [Sortier-Algorithmus](#) kombiniert werden. Dafür muss dann entsprechend mehr Zeit eingeplant werden.)

3. Die Big Five

Auf allen Charakterkarten finden sich fünf Persönlichkeitsmerkmale. Diese entstammen in etwas abgeänderter Form den sogenannten „Big 5“ (vgl. auch OCEAN-Modell). So werden fünf psychometrische Persönlichkeitsmerkmale bezeichnet, anhand derer Personen psychologisch sehr gut eingeschätzt werden können.

Anhand der Werte 1-5 kann nun ein „psychologisches Profil“ der Gesellschaft von 2050 erstellt werden: Alle Teilnehmer*innen stellen sich an einer Wand auf. Dann wird die erste Persönlichkeitskategorie genannt und alle gehen so viele Schritte in Richtung der gegenüber liegenden Wand, wie ihr Charakter Punkte in dieser Kategorie aufweist (z.B.: Belastbarkeit: 4 Punkte → 4 Schritte). Das wird für die anderen vier Merkmale wiederholt (Aufgeschlossenheit, Rücksichtnahme, Perfektionismus, Geselligkeit).

Weiterführende Informationen sind im Factsheet gesammelt!

Jetzt erst beginnt die eigentliche *Live-Statistik*. An dieser Stelle werden die Orakelsprüche und Szenarien, am besten in Form von Folien, benötigt. Alle Teilnehmenden stehen zu Beginn jedes Szenarios auf einer Seite des Raums. Der Reihe nach werden nun die fünf Szenarien durchgespielt. Dazu liest die Spielleitung die Aussagen der einzelnen Szenarios nacheinander vor (z.B. „Ich besitze kein Gerät von Banana.“). Alle Teilnehmer*innen, auf die diese Aussage zutrifft, gehen einen Schritt in Richtung der gegenüber liegenden Wand. Alle Teilnehmer*innen, auf die diese Aussage *nicht* zutrifft, bleiben stehen. Schummeln gilt nicht! ;-)

Am Ende jedes Szenarios steht eine Gruppe am Ausgangspunkt. Alle anderen haben einen oder mehrere Schritte von dieser Gruppe weg gemacht. Für beide Gruppen wird jetzt von der Spielleitung ein „Orakelspruch“, also eine positive oder negative Prognose, vorgelesen (und am Projektor gezeigt). Eine Ausnahme ist Szenario 3: Hier gilt der positive Orakelspruch nur für alle, die drei oder mehr Schritte gemacht haben. Keinen Sorge, die Ausnahme ist auf den Folien (und auf den gedruckten Handzetteln) vermerkt.

Optional ist es möglich, an dieser Stelle Marken (z.B. in Form von Smileys, Schokoladen-Geld oder farbigen Klebepunkten) je nach Prognose zu verteilen. Am Ende erhält man damit einen Überblick, welche Charaktere Vor- und Nachteile in den verschiedenen Szenarien hatten. In der Reflexion lassen sich damit Gruppierungen und bestimmte Merkmale für bestimmte Gruppen filtern.

Während die Teilnehmer*innen herausfinden, ob eine Aussage auf ihren Charakter zutrifft, können nach dem Vorlesen jeweils Sounds oder Jingles von 1 bis 2 Minuten eingespielt werden. Dadurch kann die Spannung gesteigert und die Stimmung aufgelockert werden.³

IV. Diskussion und Reflexion (ca. 30 - 60 Minuten)

Nach Abschluss aller fünf Szenarios kommen alle Teilnehmer*innen wieder ‚als sie selbst‘ zusammen. Jetzt wird das Erlebte gemeinsam diskutiert. Wie haben sich die verschiedenen Zugehörigkeiten und die Konsequenzen daraus für die Teilnehmenden angefühlt? Bei welchen der Rollen waren viele negative Konsequenzen zu spüren – bei welchen eher die positiven? Die Einsicht in den Zusammenhang von sozialer Positionierung und der Wirksamkeit von Big Data Analysen ist ein wichtiges Ziel des Spiels. Ein Katalog möglicher Reflexions- und Diskussionsfragen für die Spielleitung finden sich im Anhang.

³ Aus rechtlichen Gründen können wir hier nur auf Beispiele aus frei-lizenzierten Sound-Archiven verweisen, so wie freesound.org. Je nach Sound hat die Live-Statistik einen anderen Charakter, zwischen einem verstörenden *Geiger-Zähler* und einem *Show-Opener* mit wummernden Bässen ist alles möglich. Auf YouTube finden sich natürlich Soundtracks zu bekannten Fernseh-Show-Formaten, die dafür auch genutzt werden können.

Ein weiteres wichtiges Ziel besteht darin, die Verbindung des Zukunftsszenarios von 2050 mit der Gegenwart herzustellen: denn in Wirklichkeit ist 2050 schon jetzt: alles, was gerade gespielt wurde, könnte bereits heute so stattgefunden haben!

Dazu dienen der Spielleitung die in der Anleitung und im Factsheet zusammengestellten Informationen. Ab fünfzehn Personen empfiehlt es sich, eine erste Reflexionsrunde in Kleingruppen einzuplanen, in der die Teilnehmenden darüber sprechen können, wie sie die Live-Statistik allgemein empfunden haben, ob die Abläufe verständlich waren und ob sie sich mit Ihren Rollen identifizieren konnten. Kleingruppen können gebildet werden, indem sich noch einmal alle Teilnehmenden entlang der beiden Achsen – Sozialer Status und Politische Orientierung – in sozialen Milieus positionieren, sodass sich 4-9 Kleingruppen nach sozialen Milieus zusammenfinden. In dem Fall ist es möglich, die Zuordnung zu dieser sozialen Gruppe zum Thema zu machen.

Sobald Risiken und problematische Folgen von Big Data Analytics erkannt werden, suchen die Teilnehmenden oft intensiv nach Möglichkeiten sich zu wehren oder zu entziehen und stellen Fragen nach individuellen und kollektiven Handlungsoptionen. Das sind wichtige Ergebnisse des Spiels, die auf einer Flip Chart gesammelt werden sollten. Sie können dann in einem weiteren Modul thematisiert werden (z.B. mit anderen Methoden wie *Big Brother is Hearing You!* oder der *Zukunftswerkstatt Digitopia*⁴).

Autor*innen

Life-Profiler ist eine Methode des jfc Medienzentrums e.V. (www.jfc.info), entwickelt von Valentin Dander, Lena Gauweiler und Till Horstmann im Austausch mit Henrike Boy und Gerda Sieben. Das Projekt wurde von der Bundeszentrale für politische Bildung gefördert und steht unter einer [CC-BY 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) Lizenz.

Alles nötige Material zum Spiel steht zum [Download](#) bereit. Dort befinden sich auch jeweils bearbeitbare Dateiversionen, sodass die Methode von Interessierten weiterentwickelt werden kann. Wir freuen uns über Rückmeldung zu Erfahrungen und die Evolution des Spiels!

⁴ Wird die *Zukunftswerkstatt Digitopia* gewählt, können die Themenbereiche der fünf Szenarien als Thementische genutzt werden und die Informationen aus den Factsheets als Grundlage für die fünf Gruppen.