




## Netzwerk-Star – Das Computerspiel zu sozialen Netzen

**Antje Düsterhöft\***, Lars Bünting\*, Lysann Heiseler\*, Tobias Linow\*  
Konrad Schneider\*, Gabriel Schulz\*, Enrico Wilcke\*  
Catarina Muth#

<p><b>*Hochschule Wismar</b> Bereich Elektrotechnik und Informatik Phillipp Müller Strasse 23952 Wismar antje.duesterhoeft@hs- wismar.de</p>	<p><b>*Landesbeauftragter für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg- Vorpommern</b> Schloss Schwerin 19053 Schwerin info@datenschutz-mv.de</p>	<p><b>#Design Muth</b> Templiner Strasse 1 17033 Neubrandenburg designmuth@t-online.de</p>
--	---	--






## „Zuckerberg will Facebook für Kinder öffnen“ 23.05.2011

- nutzbar für Kinder unter 13 Jahren
- derzeit Verbot der Speicherung von persönlichen Daten von Kindern durch US-Bundesgesetz „Children's Online Privacy Protection Act (COPPA)“
- September 2009: 55% der 12- bis 13jährigen haben Facebook-Account
- 5 Mio. Mitglieder jünger als 10 Jahre

A. Düsterhöft, „Netzwerk-Star – Das Computerspiel zu sozialen Netzen“, 30.5.2011

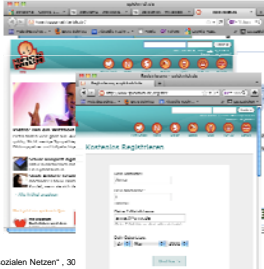
2



## Soziale Netze für Kinder 1(2)

Spickmich: 1,6 Mio. Mitglieder (März 2010)

- Lehrerbewertung „beliebtester Lehrer Deutschlands“
- ab 10 Jahren
- Eltern-Lehrer-Info-Login
- Schulradar

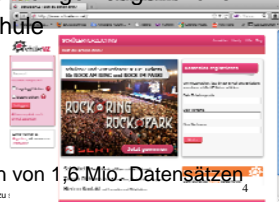


A. Düsterhöft, „Netzwerk-Star – Das Computerspiel zu sozialen Netzen“, 30



## Soziale Netze für Kinder 2(2)

- SchülerVZ: 5,8 Mio. Mitglieder (Juni 2010)
  - ab 12 bis 21 Jahre
  - Erwachsene ausgeschlossen
  - Ca. 70% der deutschsprachigen Jugendlichen
  - Bekanntschaft über Schule
- Eklat 4. Mai 2010 Auslesen von 1,6 Mio. Datensätzen



A. Düsterhöft, „Netzwerk-Star – Das Computerspiel zu



4

## Aktuelle Situation 1(2)

- EU-Studie bzgl. Sozialer Netze vom 18.4.2011
- In Deutschland:
  - 72% der 13 – 16jährigen haben Profile in SN
  - 27% der 9 – 12jährigen haben Profile in SN
  - Deutsche Jugendliche weniger aktiv als im europäischen Ausland
- EU:
  - 72% der 13 – 16jährigen haben Profile in SN
  - 38% der 9 – 12jährigen haben Profile in SN
- (25.000 Jugendliche in 25 Ländern befragt)

5






## Aktuelle Situation 2(2)

- Jugendliche verraten private Informationen wie z.B. die Telefonnummer
- User werden immer jünger
- „Vor allem den Kleinen fehle es an technischem Wissen und dem nötigen Weitblick, um vorsichtig mit ihren Informationen umzugehen.“
- ¼ der Jugendlichen hat „öffentliche Profile“
- ca. 50% der 12-13jährigen und
- ca. 78% der 15 – 17jährigen sehen sich in der Lage die Privatsphäre-Einstellungen ändern

A. Düsterhöft, „Netzwerk-Star – Das Computerspiel zu sozialen Netzen“, 30.5.2011

6






## Zielstellung „Netzwerk-Star“

- Projekt „Identitätsmanagement in sozialen Netzen“ beim LfDI MV
- Entwicklung eines Computer-Lernspiels
  - Kinder im Alter zwischen 8 und 12 Jahren
  - „Durchspielen“ der Anmeldung in sozialen Netzen
- Lernziele
  - Sensibilisierung für Gefahren und Risiken
  - Anvisieren eines nachhaltigen Erfolges
  - Erfolgserlebnis dokumentieren


A. Dösterhöft, „Netzwerk-Star – Das Computerspiel zu sozialen Netzen“, 30.5.2011 7



## Konzept „Netzwerk-Star“ 1(4)

- Anliegen: Nutzung **VOR** Eintritt bei SchülerVZ oder Spickmich
- Integration in Initiative „Internet-Führerschein“ = schulischer Lehrplan
- Einfach zu benutzen; für **ALLE Kinder** geeignet
- Fertigstellung durch Studenten der Hochschule Wismar
- Tests an einer Schule
- Präsentation & Marketing über die Kinder-Uni-Veranstaltung am 27.5.2011


A. Dösterhöft, „Netzwerk-Star – Das Computerspiel zu sozialen Netzen“, 30.5.2011 8



## Konzept „Netzwerk-Star“ 2(4)

- Grundmotiv: Entwicklung vom einfachen Spieler zum Netzwerk-Star
- Entwicklung von Fragestellungen für die Anmeldung
  - Für wichtige Anmeldefelder müssen Entscheidungen getroffen werden
  - Antwortoptionen + Hilfestellungen
  - Wichtung der Antworten & max. Punktzahl=100
  - 10 Fragen ausreichend

A. Dösterhöft, „Netzwerk-Star – Das Computerspiel zu sozialen Netzen“, 30.5.2011 9



## Konzept „Netzwerk-Star“ 3(4)

- Grafisches Konzept:
  - **Zentrale stilisierte, jugendliche Figur im Manga-Stil (Avatar)**
  - Comic-hafte Umgebung
  - Auswahl Mädchen / Junge
  - Entwicklung von einer „normalen“ Erscheinung in einen „glitzernden Star“
  - Auswahl von Haarfarbe, Frisuren und Kleidung entsprechend der erreichten Punktzahl
  - Mehrmaliges Durchspielen, um neue Avatare zu kreieren

A. Dösterhöft, „Netzwerk-Star – Das Computerspiel zu sozialen Netzen“, 30.5.2011 10



## Konzept „Netzwerk-Star“ 4(4)

- Plattformübergreifendes Computerspiel
  - Internet-basierte Flash-Animation (Browser-Game) unter [www.netzwerkstar.de](http://www.netzwerkstar.de)
  - portable Applikation (\*.exe) für Windows-Betriebssysteme
- Kostenlos
- Akzeptiert
- Spaß bringend

A. Dösterhöft, „Netzwerk-Star – Das Computerspiel zu sozialen Netzen“, 30.5.2011 11



## Netzwerk-Star live



A. Dösterhöft, „Netzwerk-Star – Das Computerspiel zu sozialen Netzen“, 30.5.2011 12



## Netzwerk-Star-Avatar in SchülerVZ



A. Düsterhöft, „Netzwerk-Star – Das Computerspiel zu sozialen Netzen“, 30.5.2011

13




## Marketing: KinderUni „Netzwerk-Star“

- KinderUni-Vorlesung
  - Anmeldung im SchülerVZ durchführen
  - Probleme erläutern
  - Computerspiel zur Wiederholung
- Motivation der zuhörenden Eltern & Lehrer
- Weiterführendes Material



A. Düsterhöft, „Netzwerk-Star – Das Computerspiel zu sozialen Netzen“, 30.5.2011

14



## Ausblick

- Verbreitung des Computerspieles
- Umsetzung der Barrierefreiheit
- Netzwerk-Star Version 2 ???

**Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!**

A. Düsterhöft, „Netzwerk-Star – Das Computerspiel zu sozialen Netzen“, 30.5.2011

15



## Netzwerk-Star – Das Computerspiel zu sozialen Netzen

**Antje Düsterhöft\***, Lars Bunting\*, Lysann Heiseler\*, Tobias Linow\*  
Konrad Schneider\*, Gabriel Schulz\*, Enrico Wilcke\*  
Catarina Muth#

*Hochschule Wismar Bereich Elektrotechnik und Informatik Philipp Müller Strasse 23952 Wismar antje.duesterhoeft@hs-wismar.de	*Landesbeauftragter für Datenschutz und Informationsfreiheit <b>Mecklenburg-Vorpommern</b> Schloss Schwerin 19053 Schwerin info@datenschutz-mv.de	#Design Muth Templiner Strasse 1 17033 Neubrandenburg designmuth@t-online.de
--	---	---