

# Ein Unglück designt sich nicht von allein

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 4.3

Ziel der Aufgabe ist es, die Teilnehmer:innen dafür zu sensibilisieren, dass digitale Angebote häufig durch Design darauf ausgelegt sind, ihre Aufmerksamkeit zu binden. Die Teilnehmer:innen lernen, sich in die Logiken der Aufmerksamkeitsökonomie hineinzudenken und entwickeln gemeinsam individuelle und gesellschaftliche Widerstandsmöglichkeiten.

## Ablauf

Die Teilnehmer:innen finden sich zunächst in Kleingruppen zusammen. In diesen überlegen sie sich den Szenarien in den Arbeitsmaterialien 1, 2 und 3 entsprechend Strategien, mit welchen psychologischen Tricks sie ihre Zielgruppen zugunsten des maximalen Konsums ihrer jeweiligen Produkte manipulieren können. Ihre Ergebnisse halten sie auf Plakaten fest, welche anschließend im Plenum präsentiert werden. Nach jeder Präsentation besprechen die Teilnehmer:innen im Plenum, auf welche Weisen individueller und gesellschaftlicher Widerstand gegen die präsentierten psychologischen Tricks geleistet werden kann.

Folgende Fragen können dabei behandelt werden:

- 1) Sind die präsentierten Strategien mir in meinem Alltag bereits begegnet? Wenn ja: Welche Erfahrungen habe ich mit ihnen gemacht?
- 2) Wie kann ich meine Gesundheit und mein Wohlbefinden vor digitalen Angeboten schützen, die per Design darauf angelegt sind, meine Aufmerksamkeit zu binden und süchtig zu machen?
- 3) Wie kann ich andere Menschen dabei unterstützen, ihre Gesundheit und ihr Wohlbefinden bei der Nutzung solcher digitalen Angebote zu schützen?
- 4) Welche Möglichkeiten gibt es, sich politisch gegen digitale Angebote zu engagieren, deren Geschäftsmodell auf gesundheitsschädlichen psychologischen Tricks basiert?

## Hinweise zur Moderation

- Ein Fokus dieser Aufgabe liegt auf den Designtechniken, welche digitale Angebote nutzen, um die Aufmerksamkeit ihrer Konsument:innen zu binden. Es macht daher Sinn, den Teilnehmer:innen bunte und vielfältige Materialien zur kreativen Gestaltung ihrer Plakate zur Verfügung zu stellen und sie dazu aufzufordern, bei der Entwicklung und Visualisierung ihrer Strategien einen besonderen Schwerpunkt auf Designfragen zu legen.
- Unter [cdn.ttc.io/s/datadetoxkit.org/youth/Data-Detox-x-Youth\\_DE.pdf](https://cdn.ttc.io/s/datadetoxkit.org/youth/Data-Detox-x-Youth_DE.pdf) befindet sich ein Daten-Detox-Kit, welches 2017 für den *Glass Room London* erarbeitet, von *Tactical Tech* kuratiert und von *Mozilla* präsentiert wurde. Das Arbeitsmaterial mit dem Titel „So überlebst du eine Trennung... von deinem Handy“ ist eine gute Ergänzung zu dieser Aufgabe und kann je nach Zeit und Schwerpunktsetzung ausgedruckt und z. B. als individuelle Abschlussreflexion verwendet werden. Die Website dazu ist [datadetoxkit.org/de](https://datadetoxkit.org/de).

## digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich  
Privatsphäre und  
Mündigkeit

Kompetenz  
Schützen von  
Gesundheit und  
Wohlbefinden

Stufe  
Vertiefung

Methode  
Gruppenarbeit

Ausstattung  
Bildungsmaterialien

Dauer  
90 Minuten



Hier geht es zur zentralen  
Downloadseite der Materialien:  
>[bit.ly/dja-material](https://bit.ly/dja-material)<





# Arbeitsauftrag Soziales Netzwerk

Ihr arbeitet für ein großes soziales Netzwerk. Euer Job ist es, euch diverse Strategien zu überlegen, wie ihr die Nutzer:innen dazu bringen könnt, so viel Lebenszeit wie möglich in eurem sozialen Netzwerk zu verbringen. Ihr müsst das Rad dabei nicht unbedingt neu erfinden – es reicht, wenn ihr auf die Strategien zurückgreift, die euch diesbezüglich im Alltag begegnen und euch diese bewusst macht.

Dabei könnt ihr folgende Fragen mit einbeziehen:

- Überlegt euch, welche Bedürfnisse, Wünsche und Träume eure Nutzer:innen haben könnten. Wie könnt ihr dieses Wissen nutzen, um sie dazu zu bringen, so viel Zeit wie möglich in eurem Netzwerk zu verbringen?
- Überlegt euch, welche Schwächen, Ängste und Unsicherheiten eurer Nutzer:innen haben könnten. Wie könnt ihr dieses Wissen nutzen, um sie dazu zu bringen, so viel Zeit wie möglich in eurem Netzwerk zu verbringen?
- Was wisst ihr über Psychologie? Wie könnt ihr psychologische Tricks nutzen, um eure Nutzer:innen dazu zu bringen, so viel Zeit wie möglich in eurem Netzwerk zu verbringen?
- Was wisst ihr über Sucht? Wie muss euer Netzwerk gestaltet sein, um so süchtig wie möglich zu machen?
- Wie muss der Newsfeed designt sein, um Nutzer:innen dazu zu bringen, ihn immer wieder neu zu aktualisieren?
- Wie müssen Benachrichtigungen designt sein, um die Aufmerksamkeit der Nutzer:innen zurückzugewinnen, wenn sie gerade nicht im Netzwerk aktiv sind?
- Ihr wollt, dass eure Nutzer:innen, wenn sie ein Problem haben oder es ihnen schlecht geht, als Bewältigungsstrategie auf die Nutzung eures Netzwerkes zurückgreifen. Überlegt euch eine Strategie, mit welcher ihr eure Nutzer:innen auf diese Art und Weise an euer Netzwerk binden könnt.



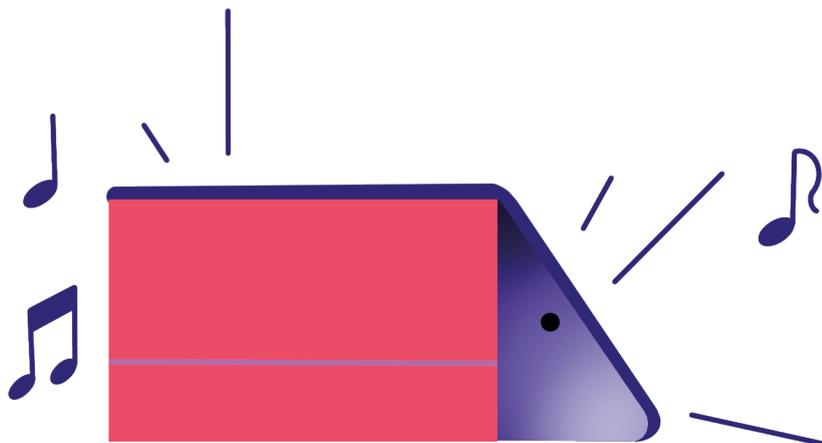


# Arbeitsauftrag App

Ihr entwickelt eine App. Euer Job ist es, euch diverse Strategien zu überlegen, wie ihr die Nutzer:innen dazu bringen könnt, so viel Lebenszeit wie möglich in eurer App zu verbringen. Ihr müsst das Rad dabei nicht unbedingt neu erfinden – es reicht, wenn ihr auf die Strategien zurückgreift, die euch diesbezüglich im Alltag begegnen und euch diese bewusst macht.

Dabei könnt ihr folgende Fragen mit einbeziehen:

- Überlegt euch, welche Bedürfnisse, Wünsche und Träume eure Nutzer:innen haben könnten. Wie könnt ihr dieses Wissen nutzen, um sie dazu zu bringen, so viel Zeit wie möglich in eurer App zu verbringen?
- Überlegt euch, welche Schwächen, Ängste und Unsicherheiten eurer Nutzer:innen haben könnten. Wie könnt ihr dieses Wissen nutzen, um sie dazu zu bringen, so viel Zeit wie möglich in eurer App zu verbringen?
- Was wisst ihr über Psychologie? Wie könnt ihr psychologische Tricks nutzen, um eure Nutzer:innen dazu zu bringen, so viel Zeit wie möglich in eurer App zu verbringen?
- Was wisst ihr über Sucht? Wie muss eure App designt sein, um so süchtig wie möglich zu machen?
- Wie müssen Benachrichtigungen designt sein, um die Aufmerksamkeit der Nutzer:innen zurückzugewinnen, wenn sie gerade nicht in der App aktiv sein?
- Ihr wollt, dass eure Nutzer:innen, wenn sie ein Problem haben oder es ihnen schlecht geht, als Bewältigungsstrategie auf die Nutzung eurer App zurückgreifen. Überlegt euch eine Strategie, mit welcher ihr eure Nutzer:innen auf diese Art und Weise an eure App binden könnt.





# Arbeitsauftrag Videostreamingdienst

Ihr arbeitet für einen großen Videostreamingdienst. Euer Job ist es, euch diverse Strategien zu überlegen, wie ihr die Nutzer:innen dazu bringen könnt, so lange wie möglich Videos am Stück auf eurer Plattform zu schauen. Ihr müsst das Rad dabei nicht unbedingt neu erfinden – es reicht, wenn ihr auf die Strategien zurückgreift, die euch diesbezüglich im Alltag begegnen und euch diese bewusst macht.

Dabei könnt ihr folgende Fragen mit einbeziehen:

- Wie muss die Startseite designt sein, damit Nutzer:innen möglichst schnell ein Video finden, was sie anspricht?
- Was wird auf eurer Plattform angezeigt, wenn ein Video endet?
- Was wisst ihr über Psychologie? Wie könnt ihr psychologische Tricks nutzen, um eure Nutzer:innen dazu zu bringen, so viel Zeit wie möglich auf eurer Plattform zu verbringen?
- Was wisst ihr über Sucht? Wie muss eure Plattform gestaltet sein, um so süchtig wie möglich zu machen?
- Wie müssen Benachrichtigungen designt sein, um die Aufmerksamkeit der Nutzer:innen zurückzugewinnen, wenn sie gerade nicht auf der Plattform aktiv sind?
- Ihr wollt, dass eure Nutzer:innen, wenn sie ein Problem haben oder es ihnen schlecht geht, als Bewältigungsstrategie auf die Nutzung eurer Plattform zurückgreifen. Überlegt euch eine Strategie, mit welcher ihr eure Nutzer:innen auf diese Art und Weise an eure Plattform binden könnt.

