merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Dana Neuleitner: KryptoKids. Datenschutz spielerisch erklärt

Beitrag aus Heft »2020/03 Medien und Soziale Ungleichheit«

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (2020). KryptoKids. App für iOS. Kostenfrei.

Ein weißer Krake mit roten Augen flimmert über den Bildschirm. Seine Fangarme bewegen sich wild, als er verkündet, alle Geheimnisse der Zuschauer*innen zu kennen – dann sind nur noch Pixel zu sehen. Gerade noch hat die Nachrichtensprecherin eröffnet, dass eine Hackergruppe deutschlandweit personenbezogene Daten gestohlen hat, da hat diese auch schon die Fernsehübertragung lahmgelegt. Nun liegt es an den KryptoKids, die Daten zurückzuholen, ehe die Kriminellen sie für ihre Zwecke missbrauchen und an die Höchstbietenden verkaufen.

Dieses Szenario bildet den narrativen Grundstein der App KryptoKids, die den Spieler*innen Medienkompetenz im Bezug auf Datenschutz vermitteln möchte. Inzwischen ist es beinahe allen Kindern möglich, zuhause auf das Internet zuzugreifen. Gerade deshalb ist es wichtig, bereits diese junge Zielgruppe für das Thema zu sensibilisieren. Anders als bei anderen Apps, die sich in der Regel an ältere Kinder und Jugendliche richten, soll hier bereits Acht- bis Zwölfjährigen der richtige Umgang mit Passwörtern und eigenen Daten nahegelegt werden. Dafür setzt die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW in Kooperation mit Entwickler*innen des Gluon Studios auf ein Abenteuerspiel, das aus drei Kapiteln besteht. Diese bauen aufeinander auf und führen die Heranwachsenden mit niedlichem, farbenfrohem Gamedesign durch die Themenbereiche ‚Datenschutz', ‚Datensicherheit' sowie ‚Datenspuren und Hacking'. Die Teilnehmenden werden dabei von den KryptoKids um Hilfe gebeten, die gestohlenen Daten zurückzuholen.

Nach einer einleitenden animierten Videosequenz und einer kurzen Erklärung der spielinternen Apps, zu denen beispielsweise ein E-Mail-Postfach, ein Wiki und ein Scanner gehören, sollen im ersten Teil der Detektivgeschichte die gestohlenen Daten gefunden werden. Diese werden mit Hilfe der Kamera in einer Augmented-Reality-Umgebung eingefangen und deren Wert auf dem Schwarzmarkt geschätzt – wer hier gut aufpasst, kann sich allerdings die bereits angezeigten Lösungen für die nächsten Runden merken. Das zweite Kapitel beschäftigt sich zunächst mit der Sicherheit durch Updates, eine Firewall oder ein Antivirus-Programm, wobei sich die Spieler*innen prinzipiell einfach durchklicken können, ohne über die Botschaft dahinter nachzudenken.

Komplizierter wird es erst bei der Verschlüsselung von Daten. Veranschaulicht wird dieser komplexe Bereich mit der einfachen symmetrischen Cäsar-Verschlüsselung, wie sie laut Überlieferung bereits der gleichnamige Feldherr verwendete. Hier ist besonders viel Konzentration gefragt, denn es muss nicht nur ein neues, sichereres Passwort statt des bisherigen Passworts „admin" gefunden und mit der Cäsar-Scheibe codiert werden, sondern nach einem kleinen Rätsel auch eine Nachricht der DatenKraken dechiffriert werden. Diese Verschlüsselungstechnik nimmt entsprechend viel Raum innerhalb der App ein und wirkt dadurch etwas repetitiv. Für ein sicheres Passwort in der Realität ist diese Technik nicht unbedingt notwendig, sie kann jedoch dafür dienen, bei der jungen Zielgruppe ein Grundverständnis für Kryptographie zu schaffen. Anschließend folgt das zweite AR-Minispiel, in dem die Spieler*innen die durch kleine Dreiecke dargestellten Daten in eine Box feuern müssen, welche nach erfolgreicher Mission verschlossen wird. Diese AR-Elemente machen Spaß, da sie die Umgebung mit ins Spiel holen und etwas

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Action gefragt ist. Die Bedeutung der Verschlüsselungsaufgabe rückt nach dem Spielspaß jedoch etwas in den Hintergrund. Das dritte Kapitel gestaltet sich im Vergleich einfacher, obwohl die KryptoKids nun von den Hacker*innen angegriffen werden, die sich durch eine realitätsnah mit Rechtschreibfehlern und Dateianhang ausgestattete, betrügerische E-Mail Zugang erschlichen haben. Denn sobald einige Viren durch Drauftippen und -schießen in der Augmented Reality erledigt wurden, können die Hacker*innen endlich über ihre IP-Adresse ausfindig gemacht werden.

KryptoKids besticht mit einer kindgerechten Herangehensweise an ein komplexes Thema, das gut heruntergebrochen und dadurch für Pädagog*innen leichter vermittelbar wird. Durch den Einbau in eine narrative Ebene innerhalb des Spiels werden die sonst trockenen Inhalte nachvollziehbarer und ansprechender – wenn man die App nicht bloß durchspielt, sondern die Inhalte in einem pädagogischen Rahmen präsentiert bekommt. Darauf weisen auch die Herausgeber*innen selbst auf ihrer Webseite hin. Dort finden sich zahlreiche Begleitmaterialien, welche für den Einsatz der App zum einen nötig sind, das Erlebnis zum anderen aber auch nachhaltig erweitern können. Dazu gehören etwa Quizkarten, Marker für die AR-Elemente sowie eine ausführliche Handreichung mit ergänzenden Fragen und Gruppenspielen. Hieraus folgt auch, dass die App nicht ohne die Hilfe von Erwachsenen sinnvoll nutzbar ist, die Aufgabenstellung manchmal nur durch die Handreichung transportiert wird, und diese Vorgänge viel Vorbereitungsaufwand erfordern. Deswegen ist ihr Einsatz eher für außerschulische Aktivitäten, etwa in Jugendzentren, oder für ganze Projekttage statt in einzelnen Unterrichtsstunden denkbar.

Der App gelingt es, auf reduzierte Weise viele Bereiche des Themas Datenschutz anzusprechen und Verständnis für die Wichtigkeit von Datenschutz zu entwickeln, wobei die nachhaltige Vermittlung durch eine pädagogische Begleitung erreicht werden muss. Das integrierte Wiki ist mit kurzen, verständlichen Erklärungen ausgestattet, die eine oder andere Vokabel aus dem Spiel, wie Datensicherheit oder Geokoordinaten, taucht jedoch nicht auf. Ein mögliches Hindernis für die Verwendung der App ist, dass sie bisher nur für iOS-Geräte erhältlich ist. Die Ausstattung mit iPads ist allerdings längst nicht in allen Schulen, vor allem Grundschulen, Standard. Das Projekt bietet jedoch die Möglichkeit, Koffer mit Tablets und dem ergänzenden Spielmaterial gegen einen Aufpreis zu leihen oder auch eine*n Medienpädagog*in hinzuzuziehen. Die Mischung aus Spieleinheiten mit der App und einer genaueren Auseinandersetzung in der Gruppe verspricht viel Abwechslung und die Chance, Kinder in ihrer kompetenten Mediennutzung zu fördern. Schließlich sollte ihnen bestenfalls bereits bei der ersten Nutzung von Smartphone, Tablet und Co. zumindest in den Grundzügen bewusst sein, wie sie sich und ihre Daten schützen können.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de