

# Musterlösung zu Arbeitsblatt 3

## Aufgabe 1

**Erinnere dich an das Spiel THE FEED.**

Beschreibe, welche Daten und Informationen der Konzern im Spiel über seine User gesammelt hat.

**Antwort:** Der Konzern hat zahlreiche Informationen über seine User gesammelt, z. B. Handynummer, Aufenthaltsort, Kontakte, Schulleistungen, Stimmungen zu bestimmten Zeitpunkten, Interessen, Meinungen, Haltungen sowie Daten über die Nutzungsaktivität.

Erläutere, welche Gefahren sich daraus für die User ergeben können.

**Antwort:**

1. Viele der Informationen sind sehr persönlich. Wenn sie öffentlich werden, kann das negative Folgen für die betroffenen Personen haben.
2. Je mehr Informationen über die User vorliegen, desto gezielter können Inhalte auf sie zugeschnitten werden. Im schlimmsten Fall können diese Informationen auch zur gezielten Manipulation eingesetzt werden.
3. Eine intensive Nutzung von Social-Media-Plattformen kann sich negativ auf die mentale Gesundheit der User auswirken und Suchtverhalten begünstigen.

## Aufgabe 2

**Beschreibe, welche Strategien der Konzern in THE FEED eingesetzt hat, um die User möglichst lange auf der Plattform zu halten?**

**Antwort:**

1. Vorauswahl von Inhalten anhand der vermuteten Interessen der User
2. Sammlung und Auswertung von Userdaten, um die Auswahl der Inhalte weiter zu verbessern
3. Interaktionsmöglichkeiten wie Likes, Follower und Kommentare, die soziale Rückmeldung und Bestätigung ermöglichen
4. emotionalisierende Inhalte, z. B. über Tiere, die starke emotionale Reaktionen hervorrufen
5. Push-Benachrichtigungen, die dazu anregen, zur App zurückzukehren
6. endloses Scrolling, das eine möglichst reibungslose und unterbrechungsfreie Nutzung ermöglicht

### Aufgabe 3

**Prüfe in den Einstellungen deines Smartphones deine durchschnittliche Bildschirmzeit pro Tag. Die angezeigte Dauer musst du nicht aufschreiben.**

**Hinweis:** Die Reflexion der Bildschirmzeit darf nicht zur Offenlegung privater Daten zwingen.

Begründe, warum es uns häufig schwerfällt, Social-Media-Apps zu schließen.

**Antwort:** Viele der in THE FEED dargestellten Strategien finden sich auch bei realen Social-Media-Plattformen. Algorithmen wählen beispielsweise Inhalte aus, die möglichst gut zu den eigenen Interessen passen. Likes, Kommentare und andere Interaktionen sorgen für regelmäßige soziale Rückmeldung. Push-Benachrichtigungen oder ständig neue Inhalte schaffen zusätzliche Anreize, die App erneut zu öffnen oder länger zu nutzen als beabsichtigt. Hinzu kommt, dass für viele Menschen ein Teil ihres sozialen Lebens auf Social-Media-Plattformen stattfindet. All das kann dazu beitragen, dass es schwerfällt, die Nutzung selbst zu beenden.

#### Herausgeberin

Landesanstalt für Kommunikation (LFK)  
Reinsburgstraße 27  
70178 Stuttgart

#### V. i. S. d. P.:

Dr. Wolfgang Kreißig,  
Präsident der LFK

#### CC-Lizenz:

Alle Inhalte sind, soweit nicht anders gekennzeichnet, unter CC BY-NC 4.0 Namensnennung-Nicht kommerziell 4.0 International veröffentlicht. Logos, Marken sowie Inhalte Dritter sind von dieser Lizenz ausgenommen.