

OER | F00 Festival

Spielanleitung für Durchführende (Entwurf)

Übersicht	2
Abstract	2
Vorbereitung	2
Vorgeschichte	2
Rollen	3
Welt	4
Orte	5
Story	8
Spielphasen	9
Technisches	10
Spiel aufsetzen	13
Onboarding der TN	13
Hintergründe	13
Lernziele	13
Hinweise für Spielende	14
In Zoom Einstieg allgemein	14
Technisches	14
F00 Beamer Map	15
Spiel aufsetzen	15
Vorgeschichte	15
Willkommen durch Alex	15
Durchführung	17
Technische Vorbereitung	17
Phase 1: Einloggen/Übergabe des Studios	17
Phase 2: Aufgaben/Gigs/Tour	18
Modul T4sty	19
Modul Doc Coda	20
Modul 0: Ersten F00-Gig spielen	20
Phase 3: Leaks	24
Vorbereitung	24
Der Abbruch	25
Leaktwines	26
Phase 4: Finale/Betrug	29
Phase 5: Auswertung	30
Phase 6: Reflexion	33

Übersicht

Abstract

Spielerische Methode zu Plattformen, Algorithmen und Daten

In diesem Workshop beschäftigen sich die Teilnehmenden spielerisch mit der Frage, was Social-Media-Dienste wie YouTube, Instagram, Spotify oder TikTok eigentlich mit den Daten machen, die sie sammeln. Wie nutzt der Empfehlungsalgorithmus diese Daten, um neue Videos oder Musik vorzuschlagen? Warum machen Plattformen das und wie schätzen wir diese Empfehlungen einer Maschine ein? Der Workshop ist ein kollaboratives Multi-Player-Online-Spiel. Die Teilnehmenden lösen Aufgaben und Rätsel in der fiktiven F00-Welt, die sich rund um Algorithmen drehen. Sie treten dabei in Wettstreit zu anderen Teams, um dem Geheimnis von F00 auf die Spur zu kommen.

Zielgruppe und Dauer

Für bis zu 30 Kinder und Jugendliche von 14 bis 21 Jahren ohne Vorkenntnisse, 3 Stunden (2 Std. Spielmethode, 1 Std. Auswertung). Der Workshop kann auch ausschließlich remote (als Fernlern-Workshop) umgesetzt werden.

Technische Voraussetzungen

Mind. 1 Desktop-Rechner oder Tablet pro 2 Teilnehmenden mit Webcam, Chrome-Browser, Internet und Kopfhörer.

Spiel auf Topia mit Desktoprechnern

Vorbereitung

Die Welt von F00 ist sehr komplex und vielschichtig. Für ein besseres Verständnis der Spielwelt und der Spielgeschichte sind im Folgenden alle Personen, Locations, Mechaniken und die Spielgeschichte kurz beschrieben.

Vorgeschichte

Was ist F00?

Die Plattform F00 hat mit ihrem revolutionären KI-gestützten Empfehlungs-Algorithmus die Medienwelt aufgemischt. Nur nach wenigen Monaten ist sie dabei TikTok zu überflügeln. F00 ist das neue Ding am Social-Media-Himmel: F00 ist Musikplattform, Gig-Media und Trendmaschine. Hier ist alles live, alles real, alles total authentisch! Und nun kommt das F00 Festival! Es gibt Wildcards für Online-Studios, die es schaffen, die Aufmerksamkeit von F00 zu bekommen. Niemand weiß, wie sich der Algorithmus der Plattform austricksen lässt.

Aber die Plattform liebt Live Gigs! Wer es schafft, einen angesagten Ort zu finden und dort seinen Gig zu posten, ist dabei... Beim F00 Festival!

Rollen

Spielende Charaktere

Studios (Workshopteilnehmende)

Die Teilnehmenden gründen Studios, mit denen sie auf F00 Island um die Wildcard und so den Zugang zum F00 Festival kämpfen.

Alex (teamende Person)

Die durchführende Person übernimmt die Rolle von Alex und hilft den Teilnehmenden, sich in der F00-Welt zurecht zu finden. Alex ist eine alte Bekannte der Teilnehmenden aus der Musikbranche. Sie ist Musik-Influencerin und versierte "F00nautin", die von F00 abbestellt wurde, um sich um die Betreuung der Studios während dem Wettbewerb zu kümmern. Sie ist eine spritzige und leicht verrückte Person, die begeistert von F00 ist. Sie hat zudem Kontakte zu Doc Coda, dem ursprünglichen Gründer von F00 und T4sty, die eine Freundin und Hacking von Alex ist.

NSC's (Nicht-Spielende-Charaktere)

Doc Coda

Doc Coda ist ein alter Musik-Freak, berühmtes Coding-Genie und Technik-Open-Source-Idealist, der F00 erfunden und geschrieben hat. Er hatte mit der Gründung von F00 große community-orientierte Ambitionen. F00 sollte jeder User*in immer die auf sie bestmöglichst passende Musik spielen. Das funktionierte sogar hervorragend. Bis F00 vom Social-Media-Giganten Metabet inc. aufgekauft wurde und F00's Policy vor allem auf Profitmaximierung umgeschrieben wurde. Kurz darauf verließ Doc Coda verbittert F00. Er beobachtet die Machenschaften von F00 und Metabet inc. jedoch immer noch ganz genau und hat sich kurz vor seinem Abgang noch einige geheime Admin-Zugänge für die Server von F00 eingerichtet.

T4sty

['teisti]

T4sty ist ein hochintelligenter IT-Geek, der schon als 12jähriger bei "Jugend-hackt" einstieg und seine erste Digital-Security-Firma mit 18 Jahren gründete. Jedoch stieg ihm sein Erfolg und seine Intelligenz schnell zu Kopf, sodass er sich in geheime Regierungsprojekte einspannen ließ und durch die Skrupellosigkeit der Geheimdienste erpressbar wurde und

allen Erfolg wieder verlor. Jetzt ist er ein digitaler Datenrechts- und Open-Source-Samurai und keine Firewall ist vor ihm sicher.

E.G.O.

E.G.O. ist das aufstrebende Studio auf F00 und in der Community sehr beliebt für seine Live-Performances. Selbst ist E.G.O. jedoch ein Musik-Erfolgs-Nihilist, der keine gute Kunst produzieren möchte, sondern ein eiskalter Business-Profi, der ausschließlich möglichst viel Geld mit seiner Musik verdienen will und dem seine Fans in der F00 -Community herzlich egal sind. Um seinen Erfolg zu garantieren, hat er geheime Absprachen mit den CEO's von F00 getroffen, damit seine Live-Performances immer auf der Startseite von F00 ganz oben erscheinen. Der Erhalt der Wildcard ist ihm so gut wie sicher. Dafür wird F00 sorgen.

Beta

Beta ist ein neues unbekanntes Studio auf F00. Seine Mitglieder sind hervorragende Musiker*innen und Social-Media-Profis, die gute Chancen auf den Gewinn der Wildcard hätten, wenn E.G.O. auch fair am Wettkampf teilnehmen würde.

CEO Konstantin Kragenweiß

Konstantin Kragenweiß ist Geschäftsführer und aalglatter Manager für Public Relations and Policy bei F00. Er ist komplett überzeugt von der Macht des Marktes und der eigenen Optimierung. Er glaubt, dass die Amalgamierung von Technologie und Entertainment alle Probleme der Welt beseitigen können. Dabei steht für ihn der Erfolg von F00 an aller erster Stelle, nicht zuletzt aufgrund seines eigenen Shareholder Values. Er lässt immer wieder am F00-Algorithmus manipulieren, um diesen noch effektiver und undurchsichtiger zu machen.

Mr. Maximize

Diverse Personen

An fast allen Orten in der F00 Welt befinden sich NSC's mit denen gesprochen und interagiert werden kann. Je nachdem, um welche Ort es sich in der F00-Welt handelt, übernehmen die NSC's an dieser Stelle Dialogfunktionen, damit die Teilnehmenden weiter in der Spielgeschichte voranschreiten können.

Welt

Die F00-Welt besteht aus zwei Inseln. F00-Insel im Westen und Gig-City im Osten.

F00-Insel

F00-Insel ist Eigentum von Metabet Inc., des Mutterkonzerns von F00. Hier befinden sich die Studios der Teilnehmenden und verschiedene Organisationen von Metabet Inc. und F00, wie der Customer Service und die Konzernzentrale.

Gig-City

Gig-City ist die benachbarte Insel von F00-Island. Hier befinden sich viele Gig-Orte, an denen die Teilnehmenden ihre Gigs performen können.

Orte

Orte auf F00-Island

Workshop-Space

Der Workshop-Space befindet sich in der Mitte von F00-Island. Hier treffen sich die Teilnehmenden zum ersten Mal in der F00-Welt mit Alex, entscheiden sich für ihre Studiofarbe und bekommen von Alex die Zugangscodes für ihren F00-Terminal. Neben den farbigen Sternen befinden sich farblich korrespondierende Fahrräder, mit denen die Teilnehmenden schnell zu ihrem jeweiligen Studio gelangen können.

Studios

Das Studio ist die Ausgangsbasis der verschiedenen Gruppen an Teilnehmenden. Jede Gruppe besetzt ein Studio einer bestimmten Farbe. Das Studio stellt verschiedene Assets zur Verfügung, die wichtig und unabdingbar für die Spielgeschichte sind.

Zum Studio gehören folgende Assets:

F00 Terminal

Der F00 Terminal ist das Herzstück des Studios. Hier spielen die Teilnehmenden einen Großteil der Spielgeschichte. Außerdem tragen sie hier die nach den Gigs enthaltenen Passwörter ein, um Punkte zu erhalten (weitere Informationen zur Passwort-Mechanik im Kapitel *Technisches* → *Passwortmechanik*)

Punktetabelle

An der Punktetabelle können die Teilnehmenden in Echtzeit ihre erspielten Punkte sehen und ihren Punktestand mit denen der anderen Studios vergleichen.

F00-Support

Beim F00-Support können sich die Teilnehmenden verschiedene Tutorials zur F00-Welt und Spielmechanik anschauen.

Rätselhafter Rechner

Am rätselhaften Rechner installieren die Teilnehmenden im Laufe der Spielgeschichte ihre F00-Analysesoftware und lösen verschiedene Aufgaben, um die Bewertung ihrer Gigs zu steigern.

Tourbus

In der Nähe jedes Studios befindet sich ein Tourbus. Mit diesem Tourbus kommen die Teilnehmende schnell nach Gig-City, wo sie ihre Gigs performen.

Fahrrad

In der Nähe jedes Studios befindet sich ein farbiges Fahrrad. Mit diesem kommen die Teilnehmenden schnell zum Workshopbereich im Zentrum von F00-Insel.

Dixieklo

Neben jedem Studio befindet sich ein Dixieklo. Hier finden die Teilnehmenden den Router zu den F00-Leaks (näheres zu den F00-Leaks im Kapitel *Spielphasen* → *Phase 3: Die F00-Leaks*).

F00-Domes

In den F00-Domes auf F00-Insel performen die Teilnehmenden ihren ersten Gig in der Spielgeschichte.

Metabet Inc.

Metabet Inc. ist der Mutterkonzern von F00. Das Büro befindet sich im Osten auf F00-Insel.

AlgorithmWatch

Auch AlgorithmWatch hat ein Büro auf F00-Insel und beobachten F00 ganz genau. Das Büro befindet sich im Norden auf F00-Insel.

Kundendienst

Der Kundendienst von F00 befindet sich im Südosten auf F00-Insel

F00 Data Ltd.

Hellfire Club

Der Hellfire Club befindet sich im Südsüdwest auf F00-Insel. Es ist ein exklusiver Ort, an dem nur E.G.O. Gigs performen kann.

Festivalgelände

Das Festivalgelände des F00-Festivals befindet sich am südlichen Strand von F00-Insel. Hier werden am Ende des Spiels die Gewinner des Wettkampfes gekürt und erhalten ihre Wildcard.

Orte in Gig-City

zertifizierte F00 Orte für das performen von Gigs

Überall in der F00-Welt gibt es zertifizierte F00-Orte. Dies sind Orte die entweder direkt von F00 betrieben werden, oder von F00 als offizielle Gig-Locations ausgewiesen sind, an denen Teilnehmende ihre Gigs für den Wettkampf performen können. Zu erkennen sind diese Orte daran, dass vor ihrem Namen auf dem Schild die Bezeichnung "f00" zu lesen ist.

Zu den zertifizierten Gig-Orten gehören folgende Orte:

Shisha Bar

Die Shishabar befindet im Südwesten von Gig-City und eine zertifizierte F00-Gig-Location. Spiele [Shishabar](#) mit dem Passwort: Hasina

Dachparty

Die Dachparty befindet im Westen von Gig-City und eine zertifizierte Gig-Location. Spiele [Dachparty](#) mit dem Passwort: Jessie

Influencerloft

Die Influencerloft befindet im Nordwesten von Gig-City und eine zertifizierte. F00-Gig-Location. Spiele [Influencerloft](#) mit dem Passwort: LuckyLucy

Hamburger Foodtruck

Der Hamburger Foodtruck befindet sich im Osten von Gig-City und ist eine zertifizierte Gig-Location. Spiele [Hamburger Foodtruck](#) mit dem Passwort: Pogo

Hotdog Foodtruck

Der Hotdog Foodtruck befindet sich im Südwesten von Gig-City und ist eine zertifizierte Gig-Location. Spiele [Hotdog Foodtruck](#) mit dem Passwort: Ronni

Parkdenkmal

Das Parkdenkmal befindet sich im Zentrum von Gig-City und ist eine zertifizierte Gig-Location. Spiele [Parkdenkmal](#) mit dem Passwort: f00k

Tanzbar Meme

Die Tanzbar Meme befindet sich im Nordostenvon Gig-City und ist eine zertifizierte Gig-Location. Spiele [Tanzbar Meme](#) mit dem Passwort: Baro

Tanzbar Twirk

Die Tanzbar Twirk befindet sich im Nordosten von Gig-City und ist eine zertifizierte Gig-Location. Spiele [Tanzbar Twirk](#) mit dem Passwort: Tracy

Kellerclub

Der Kellerclub befindet sich im Nordosten von Gig-City und ist eine zertifizierte Gig-Location. Spiele [Kellerclub](#) mit dem Passwort: Toya

farbige F00-Domes

Die drei farbigen Domes befinden sich verteilt in Gig-City und sind zertifizierte Gig-Locations.

Spielhalle

Die Spielhalle ist der Ort, an dem T4sty zu finden ist und befindet sich im Südosten von Gig-City.

Doc Codas Büro

Doc Codas Büro ist der Ort, an dem Doc Coda zu finden ist und befindet sich im Nordwesten von Gig-City

Kiosk (in Erstellung)

Bahnhöfe

Es gibt vier Bahnhöfe in Gig-City im Norden, Osten, Süden und Westen. Sie fungieren als Ringbahn, mit der die Teilnehmenden sich im Uhrzeigersinn schnell um Gig-City herum bewegen können.

Story

Die Teilnehmenden kommen auf F00 Island, eine eigens von F00 gekaufte Insel an, auf der ihnen Studios zur Verfügung gestellt werden, um am Wettkampf um die Wildcard teilnehmen zu können. Auf der benachbarten Insel Gig City sind viele verschiedene zertifizierte F00-Orte, an denen die Teilnehmenden Gigs performen können. Diese werden durch die F00-Community mit einem Score bewertet, über den die Studios der Teilnehmenden Punkte erhalten. Das Studio, das am Ende des Wettkampfes die meisten Punkte durch den Algorithmus erhält, bekommt die Wildcard, um auf dem F00 Festival performen zu dürfen. Nachdem die Teilnehmenden auf F00 Island angekommen sind, gründen sie ihre Studios. Am F00 Terminal planen sie ihren ersten Gig und performen diesen Probegig auf F00-Island. Nachdem sie ihren ersten Score erhalten haben, meldet sich Alex bei ihnen und teilt ihnen mit, dass sie noch Kontakte zu T4sty hat, der ihnen bestimmt beim Wettkampf ein bisschen unter die Arme greifen kann. Die Teilnehmenden werden von T4ty kontaktiert, der ihnen mitteilt, dass er ihnen eine geheime Analysesoftware zustecken könnte, mit denen die Teilnehmenden den aktuellen F00-Algorithmus analysieren können und sich so einen Vorteil gegenüber den anderen Studios erschleichen können. Das widerspricht jedoch in hohem Maße den Geschäftsbedingungen von F00 und es besteht ein Risiko, disqualifiziert zu werden. Gehen die Teilnehmenden auf das Angebot von T4sty ein, treffen sie diesen in Gig-City und bekommen den Zugang zu geheimen Analysesoftware Darkskop. Lehnen die Teilnehmenden T4stys Angebot ab, werden sie kurz darauf von Doc Coda kontaktiert. Dieser eröffnet ihnen, dass er ihnen gerne bei dem Wettkampf unter die Arme greifen möchte und bietet ihnen die alte Analysesoftware Dataskop an, die er noch aus seinen alten Zeiten bei F00 betreibt. Die Teilnehmenden treffen sodann Doc Coda in Gig City, wo dieser ihnen den Zugang zur Analysesoftware gibt. Zurück im Studio installieren die Teilnehmenden die Analysesoftware in ihrem Studio und machen sich weiter daran ihre Gigs zu planen und zu performen. Dabei erledigen sie im Vorfeld zu jedem Gig eine Aufgabe, die ihnen bei erfolgreicher Implementierung der richtigen Lösung in ihrer Gigplanung einen Gig garantiert, der besonders vielen Leuten in der F00-Community algorithmisch vorgeschlagen wird und sie somit einen besonders hohen Score für den jeweiligen Gig erhalten.

Nachdem sie einige Aufgaben bearbeitet und einige Gigs performt haben, erreicht sie eine Nachricht von Doc Coda, der ihnen mitteilt, dass er schon seit langer Zeit Indizien für die dubiosen Datengeschäfte von F00 sammelt. Er erklärt ihnen, dass er die Leaks hierfür auf einem Router im Dixieklo ihres Studios versteckt hat. Er beauftragt die Studios, diese Leaks nachzuverfolgen um Beweise für F00s krumme Geschäfte zu sammeln.

Nachdem die Teilnehmenden einige Beweise gesammelt haben, wird ihnen mitgeteilt, dass die Auswertung des Wettkampfes gleich losgeht und sich alle Studios auf dem Gelände des F00 Festivals versammeln sollen. Hier sollen nun in einer pompösen Show die Gewinner der Wildcard präsentiert werden. Doch während der Auswertung wird offenbart, dass alle Studios (außer Beta und E.G.O.) die Analysesoftware genutzt haben, was eine Verletzung der AGB's von F00 darstellt. Alle Studios der Teilnehmenden werden folglich disqualifiziert. Nur Beta und E.G.O. sind noch übrig. Die Community soll sich in einem Live-Voting für den Gewinner der Wildcard entscheiden und sprechen Beta die Wildcard zu. F00 greift jedoch ein und macht E.G.O. wie geheim geplant zum Gewinner der Wildcard. So wird der Betrug und die Scheinheiligkeit des Wettkampfes offenbart, doch F00 und E.G.O. gehen als Gewinner aus dem Wettkampf.

Zwar haben alle Studios den Wettkampf verloren, jedoch wird klar, dass sie den Wettkampf nie hätten gewinnen können und es sich nur um einen riesigen Publicity Stunt von F00 gehandelt hat.

Schließlich werden sie von Alex und Doc Coda dazu eingeladen, selbst eine Social-Media-Plattform zu gründen, zu der sie einen gerechten Algorithmus entwickeln.

Spielphasen

Die Lernmethode teilt sich in 5 Phasen:

Phase 1: Onboarding der Teilnehmenden

Die Teilnehmenden kommen auf F00 Island an und werden den verschiedenen Studios zugewiesen. Ihnen wird erklärt, worum es sich beim F00 Festival handelt und wie sie um die Wildcard kämpfen, dabei wird ihnen ihr Studio und die verschiedenen Locations auf F00 Island und Gig City erklärt, wie sie sich in der Welt fortbewegen und interagieren und wie sie Gigs performen. Anschließend beziehen sie ihre Studios und gründen ihr Studio am F00-Terminal.

Phase 2: Aufgaben und Gigs

Nachdem die Teilnehmenden die Spielgeschichte am F00 Terminal in ihrem Studio begonnen haben, performen sie verschiedene Gigs, um ihren F00-Score zu steigern. Vor jeden Gig müssen sie verschiedene Gigeinstellungen in einer Maske vornehmen. Vor jedem Gig wird ihnen eine Aufgabe gestellt. Mit der richtigen Lösung können sie bestimmte Gigeinstellungen in der Eingabemaske vor dem bestimmten vornehmen, wodurch sie wesentlich mehr Punkte für ihren F00-Score für diesen Gig erhalten. Während der Gigphase müssen sie sich zwischen dem illegalen Analysetool von T4sty und dem Analysetool von Doc Coda entscheiden.

Phase 3: Die Leaks

Bevor ein Studio alle verfügbaren Gigs performt hat, wird die Gigphase abgebrochen und es wird die Leakphase eingeleitet. Eine Sprachnachricht von Doc Coda vermittelt den Teilnehmenden, dass sie umgehend zu ihren Studios zurück müssen. Doc Coda erzählt, dass er in dem Dixieklo an den Studios der Teilnehmenden einen Router installiert hat, über den die Teilnehmenden auf verschiedene geleakte Dokumente zugreifen können, die die niederträchtigen Machenschaften von F00 bestätigen. Doc Coda gibt den Teilnehmenden den Auftrag, die Spur dieser Leaks zu verfolgen und etwaige Beweise auf der Routeroberfläche zu notieren.

Phase 4: Das Festival und der Betrug

Am Ende der Leakphase bekommen die Teilnehmenden abermals eine Sprachnachricht von Doc Coda zugeschickt. Er sagt, dass der Wettkampf von F00 offiziell beendet wurde. Alle Studios sollen sich am Strand auf F00-Insel auf dem Festivalgelände versammeln, damit die Wildcard an das Studio mit dem höchsten F00-Score verliehen werden kann, welches damit den Wettkampf gewonnen hat. Die Studios finden sich auf dem Festivalgelände ein und schauen die Awardshow. Während der Show werden alle Studios der Teilnehmenden wegen der Nutzung der Analysesoftware disqualifiziert und E.G.O. gewinnt die Wildcard. Dabei wird offensichtlich, dass der Wettkampf von Anfang an nicht fair und unvoreingenommen abgelaufen ist und F00 die ganze Zeit an dem Sieg von E.G.O. interessiert gewesen ist.

Phase 5: Ein gerechter Algorithmus (Reflexion)

Während das F00 Festival stattfindet, rekapituliert Alex mit den Teilnehmenden, was während des Wettkampfes passiert ist. Es werden die Ergebnisse der Aufgaben ausgewertet und analysiert, warum die Teilnehmenden disqualifiziert wurden. Schließlich laden Alex und Doc Coda alle Teilnehmenden dazu ein, selbst eine Plattform zu gründen, der einen in den Augen der Teilnehmenden ein gerechter Algorithmus zugrunde liegt.

Technisches

F00-Terminal

Der F00-Terminal ist das Herzstück der Spielmechanik. Hier spielen die Teilnehmenden die Geschichte, entscheiden sich für eines der beiden Analysetools und bekommen Informationen über ihre nächste Aufgabe und ihren nächsten Gigort. Außerdem bekommen sie nach jedem Gig hier ihre Punkte für die Gigs gutgeschrieben.

Passwort-Mechanik

Der Spielmechanik des F00-Festivals liegt eine umfassende Passwortmechanik zugrunde, mit der die Teilnehmenden in der Spielgeschichte voranschreiten. Für jeden Ort und jede Interaktion in der Spielwelt erhalten die Teilnehmenden Passwörter, um im Dialog mit den jeweiligen NSC's weiter die Spielgeschichte zu spielen. Im Grunde genommen handelt es sich hier um eine Schnipseljagdmechanik. Grundlegend erläutert folgendes Beispiel diese Mechanik:

Teilnehmende erhalten einen Auftrag am F00-Terminal → ihnen wird gesagt, dass sie sich zu einem bestimmten Gig begeben sollen und dort den bestimmten NSC nach einem bestimmten Namen fragen sollen. Dieser Name wird ihnen am F00-Terminal mitgeteilt → Sie sprechen mit dem bestimmten NSC am Ort und tragen den Namen dort in ein Textfeld ein → das Eintragen des richtigen Namens (Passwort) öffnet einen Dialog, der die Spielgeschichte weiter vorantreibt → die Teilnehmenden performen eine Gig und erhalten ihren F00-Code (Passwort), dass sie im F00-Terminal eintragen sollen → die Teilnehmenden tragen am F00-Terminal ihren Code ein und erhalten ihre Punkte für den F00-Score.

Im folgenden Dokument sind alle Orte mit den dazugehörigen Passwörtern notiert. Diese Liste kann dazu genutzt werden, wenn Teilnehmende an einem bestimmten Teil in der Spielgeschichte stecken geblieben sind und nicht weiterkommen.

[Link Tabelle]

Tasks und Gigs

Vor jedem Gig bekommen die Teilnehmenden eine Aufgabe. Lösen sie diese Aufgabe richtig, bekommen sie einen Tipp, welche Einstellungen sie bei ihrem nächsten Gig in der Gigmaske vornehmen müssen, um zusätzliche Punkte für ihren F00-Score zu erhalten. Innerhalb der Spielgeschichte, wird dies so geframed, dass sie den F00-Algorithmus besser verstehen lernen und Informationen darüber erhalten, welche Einstellungen des Gigs die K.I. so triggert, dass ihr Gig mehr Menschen in der F00-Community vorgeschlagen wird.

Live-Score-System

Die Punkte der Teilnehmenden werden in einer Echtzeit-Punktemechanik verwertet. Sobald die Teilnehmenden einen F00-Code nach einem Gig an ihrem F00-Terminal eingeben, werden ihnen die erspielten Punkte für diesen Gig in einer Google-Tabelle gutgeschrieben. Sobald sich die Teilnehmenden an ihrem F00-Terminal zum ersten Mal mit ihrem Freischaltcode anmelden und eine Studionamen eingetragen haben, wird dieser Name automatisch in der Liste vermerkt. In der Liste ist für die Teamenden jederzeit in Echtzeit ersichtlich, welche Gigs bereits von den Studios bereits abgeschlossen wurden. Eine zweistellige Punkteanzahl, die einem Gig zugeordnet ist, zeigt zudem an, ob die richtigen Gigeinstellungen für den jeweiligen Gig vorgenommen wurden, was bedeutet, dass das Studio die dem Gig vorangegangene Aufgabe richtig gelöst hat. Zudem lässt sich in der Tabelle ablesen, welches Studio sich für welche Analysesoftware (T4sty oder Doc Coda) entschieden hat.

Aufgaben der Teamenden

Im Folgenden werden die Aufgaben der Teamenden näher beschrieben.

Onboarding der Teilnehmenden

Da es sich um eine story- und gamebasierte Lernmethode handelt, sind zwei Aspekte für das Onboarding der Teilnehmenden von großer Relevanz:

1. Onboarding in die Spielgeschichte

Um das Interesse der Teilnehmenden an der Lernmethode zu wecken, ist es wichtig, eine dramaturgische Einführung der Teilnehmenden in die Geschichte des Spiels

2. Onboarding in die digitale Lernumgebung

Damit die Teilnehmenden möglichst problemlos in die Methode einsteigen können, sollten die Teamenden eine kurze Einführung in die Steuerung von Topia geben. Mehr dazu im Punkt [Topia-Steuerung](#).

Akute Spielhilfe

Während der Methode werden sich die Teilnehmenden ohne die Teamenden durch die Spielwelt und -geschichte bewegen. Eine teamende Person sollte jedoch zu jeder Zeit für die Teilnehmenden ansprechbar sein, um zu verhindern, dass Teilnehmende in der Spielgeschichte stecken bleiben und nicht wissen, wie sie weiter agieren sollen.

Score-Kontrolle

Das Live-Score-System des F00-Festivals ist einerseits eine implementierte Mechanik, um den immersiven Charakter des Wettkampfes unter den Teilnehmenden zu fördern, andererseits fungiert das System jedoch auch als Echtzeit-Kontrolle für die Teamenden, die mit Hilfe der Punktetabelle zu jeder Zeit einsehen können, an welcher Stelle in der Spielgeschichte sich welche teilnehmende Gruppe befindet.

Außerdem sollten die Teamenden den Punktestand der NSC-Studios (E.G.O. und Beta) während des Spielverlaufs so dynamisch anpassen, dass diese gleichauf mit den Punkten der Teilnehmenden bleiben.

Weiterhin kann in der Tabelle abgelesen werden, ob die Teilnehmenden die Aufgaben vor jedem Gig erfolgreich bearbeitet haben. Eine zweistellige Punkteanzahl für einen Gig sagt in diesem Fall aus, dass die Teilnehmenden die richtigen Einstellungen für ihren Gig vorgenommen und somit die richtige Information aus der Aufgabe vor dem Gig gefunden haben.

Abbruch des Wettkampfes

Durch die Echtzeit-Kontrolle der Punktezahl der Teilnehmenden können die Teamenden jederzeit den Spielfortschritt aller Studios im Blick behalten. Sollte ein Studio in der Spielgeschichte kurz vor dem letzten Gig sein, oder diesem bereits abgeschlossen haben, ist es Zeit, dass die Teamenden den Wettkampf abbrechen. Hierfür wird die Sprachnachricht Doc Codas laut im Raum abgespielt, die die Teilnehmenden darauf hinweist, ihren aktuellen Gig zu beenden und sich zum Studio zu begeben, um die Leaks im Dixieklo zu öffnen. Die Teamenden sollten hierbei darauf achten, dass alle Gruppen den Anweisungen Doc Codas alsbald Folge leisten und nicht weiter Punkte im Wettkampf erspielen wollen.

Topia-Steuerung

Tatsächlich handelt es sich bei der Plattform Topia.io um eine Konferenzumgebung. Die Teilnehmenden können sich mit einem Avatar, dem Topi, frei in der Topia-Umgebung bewegen und mit Objekten interagieren. Treffen sie auf andere Konferenzteilnehmer, können sie mit diesen ab einer bestimmten Entfernung über Mikrofon und Webcam kommunizieren. Die Teilnehmenden können sich mit der Maus oder den Pfeiltasten auf dem Keyboard in die Richtung bewegen, in die sie gehen möchten.

Mit der Tastenkombination Strg und +/-Strg und - können sie mit dem Bildschirm hinein- oder heranzoomen, um sich einen besseren Überblick zu verschaffen.

Weitere Funktionen sind im folgenden Tutorialvideo aufgeführt.

[Link Tutorialvideo]

Hinweis auf Onlinedienst Konferenzsystem Minibeschreibung + Tutorialvideo

Spiel aufsetzen

1. Tabelle einrichten
 - a. PW schützen - Skript?
2. Welt kopieren
3. Twines ersetzen
4. Doc Coda Twine on/off

Onboarding der TN

Hintergründe

1. YouTube
2. TikTok
3. Macht der Plattformen
4. Algorithmen
5. https://de.wikipedia.org/wiki/Fyre_Festival

Lernziele

Die Teilnehmenden:

1. kennen gesellschaftliche und wirtschaftliche **Akteure, ihre Zwecke und Ambivalenzen**, beim Einsatz algorithmischer Empfehlungssysteme
2. kennen die Bedeutung von **Daten als Kapital** für private und gemeinwohlorientierte Zwecke,
3. wissen, welche gesellschaftlich-kulturellen Auswirkungen Empfehlungsalgorithmen auf **Inhaltsproduktion** nehmen können,
4. haben **Handlungsoptionen** kennengelernt, die ihnen erlauben, mit Algorithmen kreativ und emanzipatorisch umzugehen,
5. können einschätzen, ob ein algorithmisches **Empfehlungssystem im Einsatz** ist,
6. haben ein Verständnis der **Begriffe** Algorithmus, Recommender, (Meta)-Daten, Profil, (Open Data, Big Data, Civic Science) entwickelt.

Lernerfolg/Aufgabe

- die TN wissen nicht wie sich der F00 Score zusammensetzt (1. F00-Algo) sehen aber einen Zusammenhang zwischen F00 Score (1. F00-Algo) und Followern (2. F00-Algo (Recommender)) - der genaue Zusammenhang klärt sich im Verlauf des Spiels durch Lösungen zu den Aufgaben (Tasks).

Hinweise für Spielende

- schließe auf keinen Fall den Browser oder den Tab, in dem F00 statt findet, sonst reseten sich die Twines
- F00 nutzt personalisierte Accounts, die Person von euch, die abfängt muss auch weitermachen... Sonst gibt es keine Punkte!
- bei Rausflug lade F00 aus dem Browserverlauf
- Wenn schon eine Gruppe vor euch am Ort ist, lasst sie zuende machen, dann seid ihr dran
- Wenn nach euch Teams kommen, werdet bals fertig, damit die anderen auch loslegen können
- alle Passwörter bestehen immer aus Kleinbuchstaben und sind mit Bindestrichen verbunden (keine Leerzeichen, keine Großbuchstaben)

In Zoom Einstieg allgemein

Vielen Dank, dass ihr dabei seid, unsere neue Lernmethode zu testen. Wir haben einen Lernraum entwickelt, mit dem wir zeigen wollen, wie Algorithmen in sozialen Netzwerken (YouTube, Instagram, TikTok, Spotify) unser tägliches Medienverhalten beeinflussen.

Die Methode ist digital und findet in einer Videokonferenz statt. Hier löst ihr als Teams spielerisch Aufgaben, erlebt eine kleine Geschichte und versucht, an den anderen vorbeizuziehen. Weil die Methode digital ist, müsst ihr ein paar wichtige Dinge bedenken.

Technisches

1. Habt ihr einen Desktop-Computer (Windows, Mac OS, Linux)? Keine Mobilgeräte wie Smartphones oder Tablets, auf mobilen Geräten funktioniert die App nicht.
2. Ist auf diesem Computer der Chrome-Browser installiert und einsatzbereit?
3. Habt ihr eine stabile Internetverbindung, besser LAN-Kabel, statt WLAN?
4. Steht euch ein Headset zur Verfügung? Kopfhörer und ein internes Mikrofon? Oder einen Raum, wo euch niemand stört? Seid ihr zu zweit an einem Computer, braucht
5. ihr keine Kopfhörer, sondern gute Lautsprecher.
6. Da es sich technisch um ein Online-Videokonferenz handelt, solltet ihr eurem Browser erlauben, Video und Mikro zu verwenden, falls ihr danach gefragt werdet.

F00 Beamer Map

Spiel aufsetzen

- Tabelle auf Null, Namen löschen
- Main Twine testen
- Link auf Topia: <https://topia.io/ffff-free-9bnuwkiuc>
- Schreibpad öffnen (PW kopieren)
- Audioverbindung/Kopfhörer
- Internetverbindung
- Chromebrowser installieren
- Privacy Badger/Adblocker aus

Vorgeschichte

Seit Alex mit dem House-Punk-Projekt "Puppy Riot" steil gegangen ist, habt ihr eure alte Partybekanntschaft nicht mehr gesehen, Nun trifft ihr Alex zufällig auf einer Party wieder. Alex erzählt: "Weil ich mit Puppy Riot kaum Geld verdienen konnte, wurde ich zur F00nautin - ich wurde F00 Mentor... Was, ihr kennt die Social Media Plattform "F00" noch nicht? Und das F00 MUSIC FESTIVAL etwa auch nicht? Unter welchem Kieselstein lebt ihr eigentlich? F00 hat mit einem revolutionären KI-gestützten Algorithmus die Medienwelt aufgemischt und ist gerade dabei TikTok und Spotify zu überflügeln. Und das F00 Festival ist ein absolutes Muss für alle, die Musik lieben.

Es gibt noch Wildcards für das Festival! Aber dafür müsst ihr nach F00 Island und euch eins der Studios schnappen. Das ist eure Chance, durchzustarten! ich kann euch dabei helfen und hab noch Bustickets nach F00 Island.

Jetzt geht es in die Spielwelt. Loggt euch mit eurem Studionamen ein. Folgt den Hinweisen. Klickt Elemente an! Habt ihr technische Probleme, erreicht ihr uns weiterhin im Zoom! Versucht aber erstmal den Tab zur Tutorialwelt neu zu laden! Tab nie schließen, nur neu laden!

Passwörter Copy&Paste

Studioname ohne Sonderzeichen

Willkommen durch Alex

1

Hey, hi! Toll, dass ihr es nach F00 Island geschafft habt. Ihr seid im Rennen um einen Platz beim F00 Festival! Große Influencer*innen wie Codi B sind erst durch dieses Festival bekannt geworden.

Aber du hast nur ne Chance auf die Wildcard zum F00 Festival, wenn du krasse Gigs performst, die von der Community gehypt werden und wenn du die F00 Algorithmen checkst.

Aber keine Sorge - du bekommst ja ein mega Studio von F00, wo du alles findest, was du für den Wettbewerb brauchst.

2

Ich bin übrigens Alex: dein F00 Mentor und war auch schon beim F00 Festival: Am Ende nur der zweite Platz... Aber ohne Doc Coda wäre ich nicht so weit gekommen. Er war der Gründer und Entwickler von F00, vielleicht wird er dir auch helfen. Er arbeitet zwar nicht mehr bei F00, hat aber noch immer den vollen Plan.

Wie gesagt, ich bin da, um dir alles Wichtige zu zeigen, damit du dich gleich in den Wettbewerb stürzen kannst. Aber erstmal ein paar technische Sachen.

3

Alles was wichtig ist und was ihr wirklich wissen müsst, findet ihr in eurem Studio im F00 Support hier auf F00 Island. Also wie ihr euch bewegt, wie ihr kommunizieren könnt und wie ihr eure Gigs für den Wettbewerb spielt. Übrigens, Ihr befindet euch grad mitten auf F00 Island, die ganze Insel gehört dem Konzern. Der ist sehr großzügig zu seinen F00nauten, so heißen hier die Influencer*innen... Ach ja, und im Osten gibt es noch Gig City, da könnt ihr später eure Gigs auf der Tournee spielen.

4

Erstmal zur Bewegung: Ihr könnt euch mit den Pfeiltasten eurer Tastatur fortbewegen oder ihr klickt mit der Maus dahin, wo ihr hin wollt. Außerdem stehen überall F00räder rum, die sind for free und bringen euch zu den Studios und zurück. Die roten Räder zum roten Studio, die gelben Räder zum gelben und so weiter. Wenn ihr rüber nach Gig City wollt, nehmt am Besten euren Tourbus, der ist schneller in Gig City als du Gig City buchstabieren kannst. Der rote Bus fährt dort zurück zum roten Studio, der grüne zum Grünen und so weiter. Wenn ihr F00räder oder den Tourbus nehmen wollt, dann klickt einfach drauf und ab geht die Post.

5

So jetzt die Kommunikation: Wir sind hier voll digital, aber wenn ihr mit anderen reden wollt, müsst ihr euch deren Avatars nähern, bis das Kamerafenster auf dem Bildschirm erscheint. Ihr müsst natürlich Kamera und Ton freigeben, sonst geht hier nix. Schaut dass ihr nicht durcheinander redet oder macht eure Kamera bzw. euer Mikro aus. Das könnt ihr in eurem eigenen Kamerafenster tun.

6

So jetzt zum Wichtigsten: euer F00-Terminal, der steht in eurem Studio, er hat auch die Farbe eures Studios, daran erkennt ihr den Terminal gut. Von hier aus loggt ihr euch bei F00 ein, öffnet einen F00 Account und plant eure Gigs. Jeden Gig, den ihr in Gig City spielt müsst ihr hier auch zertifizieren. Ihr bekommt den F00 Code dafür bei euren Gigs. Ohne Code keine Punkte, ohne Punkte keine Score, keine Likes, kein Fame, kein Festival. Also plat am F00 Terminal eure Gigs und gebt dort die Foo Codes ein!

Durchführung

Im Folgenden werden die Schritte für die Durchführung des F00-Festivals erläutert.

Technische Vorbereitung

Tabelle einrichten

<https://github.com/Taankydaanky/Twine-Google-Sheet-API>

Tabelle leeren

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1oPK8cR4rpeaNTIzITGZsTAYHr4szfyKGYWJ-93ul5Yc/edit?usp=sharing>

Testen

Freischaltcodes testen

Adblocker ausschalten

Topiaschnellzugriff im Browser verankern

Kameras und Sound testen

Phase 1: Einloggen/Übergabe des Studios

Nachdem die Teilnehmenden von den Teamenden in F00 eingeführt wurden, loggen sich die Teilnehmenden an ihren PCs in Topia ein. Hierbei müssen sie ihrem Avatar einen Namen geben. Hilfreich ist es hierbei, dass die Teamenden die Teilnehmende schon an dieser Stelle darauf hinweisen, als Namen für ihren Avatar ihren späteren Studionamen zu verwenden. Auch ist es wichtig, die Teilnehmenden darauf hinzuweisen, keine Ziffern oder Sonderzeichen im Namen zu verwenden, da sonst das Studio nicht in die Punktetabelle eingetragen wird.

Die Teilnehmenden verteilen sich auf den farbigen Sternen im Workshopbereich. Die Farbe des Sterns gibt hierbei die Farbe des Studios der teilnehmenden Gruppe an.

Sind alle Teilnehmendenavatare einem farbigen Stern zugeordnet, bekommen die Teilnehmenden die Freischaltcodes für ihren F00-Terminal. Hierfür bittet die teamende Person jeden Avatar der Teilnehmenden zu sich in die Mitte des Workshopbereichs zu jedem Teilnehmenden-Avatar und schreibt ihm den Freischaltcode in den topia-internen Chat. Der topia-interne Chat zu einem Teilnehmenden kann aufgerufen werden, indem der Teamende sich mit seinem Avatar in die Nähe des jeweiligen Avatares des Teilnehmenden bewegt und über das aufgehende Kamerafenster des Teilnehmenden die Chatfunktion auswählt. Hier schreibt der Teamende den Gruppen ihren persönlichen Freischaltcode für den F00-Terminal in ihrem Studio. Wichtig ist dabei, die Teilnehmenden darauf hinzuweisen, diesen Code nicht an die anderen Gruppen weiterzugeben.

Hat jede Gruppe ihren Freischaltcode erhalten, werden die Teilnehmenden aufgefordert, mit Hilfe der farbigen Fahrräder neben ihren Sternen zu ihren Studios zu reisen und sich an

ihrem F00-Terminal anzumelden und ihren F00-Account einzurichten. Dann beginnt der Wettkampf für die Gruppen.

Freischaltcodes für Teilnehmende

Studio Farbe	Freischaltcode
braun	
rot	3451
pink	3217
orange	5085
türkis	
lila	8536
grün	9224
blau	6743
grau	
gelb	2262

Phase 2: Aufgaben/Gigs/Tour

Nachdem sich die Teilnehmenden an ihren F00-Terminals eingeloggt und ihren F00-Account erstellt haben, sollen sie ihren ersten Gig performen. Ihre Aufgabe besteht darin, zu einem der weißen F00-Domes in der Nähe der Studios zu gehen, das Passwort einzugeben und ihren ersten Gig zu performen. Nach dem Gig bekommen sie einen F00-Promocode, den sie an ihrem F00-Terminal eingeben, um Punkte zu erhalten. Da es an dieser Stelle noch keine Aufgabe gibt, sind auch die Einstellungen für den Gig an dieser Stelle noch trivial. Der erste Gig ist rein dazu da, die Teilnehmenden an die Passwortmechanik des Spiels zu gewöhnen. Nachdem sie ihren ersten F00-Promocode an ihrem F00-Terminal eingegeben und Punkte für ihren F00-Score erhalten haben, bekommen sie eine Nachricht von Alex. Diese bietet den Teilnehmenden an, von der Hackerin T4sty eine Analysesoftware für F00 zu bekommen, mit der sie den Algorithmus analysieren und sich einen Vorteil für ihre Gigeinstellungen zu verschaffen können. Jedoch sei dies nicht ganz risikofrei, weil F00 äußerst empfindlich darauf reagieren könnte, wenn herauskommt, dass der Algorithmus ausspioniert wurde. Die Teilnehmenden bekommen die Möglichkeit, dem Angebot zuzustimmen oder es abzulehnen. Stimme sie ihm zu, werden sie beauftragt, zu T4sty zu gehen und sich den Downloadcode für die Software zu holen. Mit dem Downloadcode können sie die Software am Rätselhaften Rechner in ihrem Studio installieren. Lehnen sie das Angebot ab, bekommen sie eine Nachricht von Doc Coda, der ihnen eine "legale" Analysesoftware anbietet. Auch diese wird mit einem Code am rätselhaften Rechner installiert. Effektiv handelt es sich bei beiden Softwares um ein und dieselbe. Das wissen die Teilnehmenden jedoch natürlich nicht.

Haben sie eine der beiden Softwares installiert, geht der Wettkampf um die F00-Punkte weiter. Hier werden sie vor jedem Gig zu einer Aufgabe geschickt, die ihnen bei richtiger Lösung einen Tipp für die Gigeinstellungen ihres nächsten Gigs gibt. Haben sie die richtige Einstellung getroffen, bekommen sie eine zweistellige Punkteanzahl. Haben sie die falschen Gigeinstellungen getroffen, bekommen sie eine einstellige Punkteanzahl.

Während des Wettkampfes hat die teamende Person folgende Aufgaben:

1. Sie unterstützt die Teilnehmenden, wenn diese nicht wissen, wie sie in der Spielgeschichte weiterkommen.
2. Sie kontrolliert in der Punktetabelle die Spielstände der Teilnehmenden, um den Wettkampf an geeigneter Stelle abubrechen.
3. Sie erhöht angepasst an das Tempo der Teilnehmenden sukzessive den Punktestand von E.G.O. und Beta, um die Teilnehmenden glauben zu lassen, dass diese auch am Wettkampf in Echtzeit teilnehmen.

Optional:

- Der Punktestand wird über einen Beamer projiziert, damit dieser zu jeder Zeit für die Teilnehmenden einsehbar ist und den Wettkampfcharakter der Methode verstärkt
- Die Karte wird mit Beamer projiziert, so können sich die Teilnehmenden zu jeder Zeit in der Spielwelt orientieren.

Die Gigs und Aufgaben sind einander in Modulen zugeordnet. Das bedeutet, dass jeder Gig aus drei Punkten besteht.

1. Aufgabe
2. Gigort
3. Gig mit zwei einmaligen F00-Promocodes

Aufgaben-Gig-Module

Im Folgenden werden die Aufgaben-Gig-Module mit den zugehörigen Passwörtern und F00-Promocodes aufgelistet.

Modul T4sty

Aufgabe:

Mit T4stys Code könnt Ihr die Analysesoftware auf eurem Server installieren. Fahrt mit eurem Bus nach Gig City zur Spielhalle im Südwesten. Trefft dort T4sty (Kopfhörer und Laptop). Sagt T4sty, es geht um den: f00-hack.

Asset: [T4sty](#)

Zugangspasswort: f00-hack

Analysesoftware

Asset: [Rätselhafter Rechner](#)

Zugangspasswort: darkskop-analyse

Punkte: 2

Modul Doc Coda

Aufgabe:

Mit T4stys Code könnt Ihr die Analysesoftware auf eurem Server installieren. Fahrt mit eurem Bus nach Gig City zur Spielhalle im Südwesten. Trefft dort T4sty (Kopfhörer und Laptop). Sagt T4sty, es geht um den: f00-hack.

Asset: Doc Coda

Zugangspasswort:

Analysesoftware

Asset: [Rätselhafter Rechner](#)

Zugangspasswort: dataskop-analyse

Punkte: 1

Modul 0: Ersten F00-Gig spielen

Aufgabe:

Geht zum weißen F00 Dome und nutzt den Promo-Code Promogig01. Dort haben sie bereits eure F00 Daten und erwarten euch.

Asset: [Weißer F00-Dome](#)

Zugangspasswort: Promogig01

F00-Code: buntes-tier

Punkte: 3

Modul 1: Welcher Style geht im Dome?

Aufgabe:

Gehe an den Rätselhaften Rechner. Findet in der Genre-Analyse das Genre, das *gerade* am meisten zu trenden scheint, und übernehmt dieses in die Konzeption eures nächsten Gigs.

Asset: [Rätselhafter Rechner](#)

Zugangspasswort: dataskop-analyse

Gig-Ort: [blauer F00-Dome](#) → Zugangspasswort: Lemmy

[roter F00-Dome](#) → Zugangspasswort: Foxie

[grüner F00-Dome](#) → Zugangspasswort: Trixie

F00-Code: netter-jaguar →
rote-qualle

Modul 2: Neue Länge, neuer Drive

Aufgabe

Was ist die optimale Länge eines Gigs auf F00, um dem Algorithmus zu gefallen?

Asset: Hilfsmittel

Magazin auf Schreibtisch: Artikel im Mice Mag - Inside F00 zu Videolänge bei YT und F00

Task zu Gesundheitsdaten

Aufgabe

Mit welchem Healthtracker sollst du F00 verknüpfen, damit allen das optimale Musikerlebnis empfohlen werden kann?

Asset: Hilfsmittel

Zeitungsstand: Werbung in Style-In

Anschlussthemen

- Was ist Datensouveränität?
- Warum ist es wichtig über seine Daten Bescheid zu wissen?
- Was kann mit deinen Daten passieren?
- Warum sollte dich das stören?
- Was ist OpenData?
- Welches Potenzial hat OpenData?

Maschinen-lernen-Task (kollaboratives Filtern)

Aufgabe: Erschließe anhand der vorliegenden User-Item-Matrix, welches Video Noam vom Empfehlungsalgorithmus höchstwahrscheinlich als nächstes vorgeschlagen wird.

Asset: Hilfsmittel

Supercomputer: Dashboard Scraper

Anschlussthemen

- Welche Daten werden durch Plattformen erhoben?
- Wie greifen Plattformen auf persönliche Daten zu?
- Welche Daten sind für Empfehlungsalgorithmen wichtig?
- Wie generiert ein Algorithmus Empfehlungen aus Daten?

Task zu Plattformdynamiken

Aufgabe

Gehe zur Location von AlgorithmWatch und informiere dich zu deren Bildungsmaterialien und zu Plattformdynamiken (Plattformsimulator)! Finde heraus, welche Einstellungen im Simulator du vornehmen musst, um Video [X] an die oberste Empfehlung des Algorithmus' zu bekommen.!

Asset: Hilfsmittel

NPC Alana von AlgorithmWatch

Asset mit Link zu Plattformsimulator (Computer im Büro con AlgorithmWatch

Anschlussthemen

- Was ist Civic Science?
- Welche Player gibt es, die sich außerhalb ökonomischer Strukturen mit Social Media und Algorithmen beschäftigen?
- Warum sollte man Empfehlungsalgorithmen analysieren, simulieren und verstehen?

Task zu Trainingsvideo

Aufgabe

Lade das F00-Algorithmustrainingsvideo in das Analysetool und beobachte, welche Videos der Algorithmus auf Grundlage des Trainingsvideos empfiehlt. Finde das auffälligste Video!

Verlinke dieses Video in der Timeline deines F00-Accounts

Asset: Hilfsmittel

Supercomputer

- App Trainingsdaten (slides.com)
- App Nutzerdaten (slides.com)
- Super-User-Item-Matrix (slides.com)

Asset mit Analysetool

Anschlussthemen

- Wie und warum beeinflussen Plattformen ihre Algorithmen?
- In welchem Verhältnis stehen Plattform, Algorithmen und Community?
- Wieviel "Macht" haben Algorithmen. Plattformen oder Community wirklich?

Task zu Emotes

Aufgabe:

Finde den angesagten Move/Emote auf der anderen Plattform, um ihn als erste auf F00 zu bringen und dein Video viral gehen zu lassen.

Asset: Hilfsmittel

Video/Giphy

Anschlussthemen

- Welche Macht hat die Community über die Reichweite von Videos?
- Wo liegt die Grenze der Macht des Algorithmus?
- Was trendet und warum? Community vs. Algorithmus

Task zu Hashtag

Aufgabe

Verlinke den Hashtag zum Video von *Ezo* in deinem nächsten Gig, um mehr Reichweite zu erzielen.

Asset: Hilfsmittel

Influencer Topi am Bahnhof

Gigtwine

Anschlussthemen

- Wie wirkt sich Interaktion auf die Arbeit von Algorithmen aus?
- In welchem Verhältnis stehen Plattform, Algorithmen und Community?
- Was ist Shadowbanning?

Phase 3: Leaks

Vorbereitung

Die Spielleitung entscheidet, wann die Tour abgebrochen werden soll, um in das Finale der Story über zu leiten.

Ein guter Anhaltspunkt, um sich zu vergewissern, wie weit die einzelnen Gruppen sind und ob ein Abbruch der Tour erfolgen sollte, ist

- die Excel-Tabelle mit den Punkteintragungen der einzelnen Gruppen.
- Die "F00 Scores" in Doc Coda's Büro.

Die Endpunktzahlen, nach Abschluss des 8. und letzten Moduls können in dieser Tabelle <link> gelesen werden.

Dies ist wichtig, damit keine Gruppe alle Module gespielt hat und in einen Leerlauf kommt, in dem sie nicht wissen was sie tun sollen.

"Nicht kurz vor knapp"

Entscheidet die Spielleitung gemeinsam (Doc Coda und Alex), dass die Tour der teilnehmenden Gruppen gegen Ende geht und demnächst die Überleitung zum Finale der Story stattfinden sollte, werden folgende Punkte von Doc Coda und Alex nacheinander abgearbeitet.

1. Doc Coda befindet sich in seinem Büro in Gig-City. Während er/sie das Finale vorbereitet, sollte er/sie weiter für spielende Gruppen ansprechbar sein.
2. Doc Coda loggt sich **zusätzlich** in F00-Insel ein. Somit befindet sich Doc Coda gleichzeitig in beiden F00-Welten.
3. Alex gibt Doc Coda Adminrechte auf F00 Island.
4. Doc Coda begibt sich auf F00-Insel zum Strand im Süden der Insel, während er in Gig-City in seinem Büro verbleibt.
5. Doc Coda setzt auf den Strand die Topia-Szene "F00 Festivalgelände" * aus dem Marktplatz bei Topia
6. Alex begibt sich auf das Festival

Der Abbruch

Sind die oben genannten Punkte abgearbeitet, erfolgt der Abbruch der Tour der Gruppen.

Variante 1.

- Doc Coda öffnet einen Broadcast in Gig-City und spricht den Text, der die Gruppen zum Abbruch bewegen soll.
- Doc Coda macht die Gruppen auf die Leak-Dokumente in den Dixie-Toiletten der Studios aufmerksam
- Doc Coda macht unmissverständlich klar, dass der Abbruch der Tour und die Bewegung der Gruppen zu ihren Studios unmittelbar erfolgen muss.
- Doc Coda bittet die Gruppenleitungen, ihm eine kurze Nachricht im Chat zu schicken, wenn sie Doc Coda's Nachricht über den Broadcast erhalten haben.
- Doc Coda checkt, ob er von allen Gruppen eine Chatnachricht erhält. Sollte er von einer Gruppe keine Nachricht erhalten, sucht er das Studio der betreffenden Gruppe auf und nimmt direkten Kontakt auf.
- Alex wartet bereits am Eingang zum Festival auf eintreffende Gruppen.

Skript des Abbruchs durch Doc Coda

Hey Leute. Hier spricht Doc Coda. Ich nutze diesen Kanal, weil die Sache es verlangt. Lasst alles stehen und liegen und hört mir jetzt unbedingt zu. Mir sind Dokumente in die Hände gefallen: Datenanalysen, Programmcode, Tabellen, E-Mails, Mitschnitte, Whitelists, Blacklists, interne Arbeitsanweisungen von Metabet Inc und F00 Data Ltd. und der F00 Foundation. Also von F00! Die decken ihre Machenschaften auf. Passiert alles im Hintergrund. Ihr habt keine Ahnung. Ich kann aktuell nicht mehr sagen, aber das ist echt unglaublich. Ich habe die Dokumente aufgeteilt und verschlüsselt auf einem Mesh-Netzwerk von zig Routern geparkt. Die hängen in Dixie-Klos, auch an eurem Studio. Geht sofort dort hin, sichert die Dokumente. Schaut euch das an... Da gehts auch um das Festival und den Wettbewerb. Das ist reine Fake... Ein faules Spiel.

Also nochmal. Mir wurden Dokumente geleakt, die echt krasse Sachen über F00 und die Metabet Inc. und F00 Data Ltd., F00-Stiftung aufzeigen. Ich hab die Dokumente in das Dixie-Klo bei eurem Studio versteckt. Geht am besten sofort dort hin und schaut euch das an. Der Code für das Vorhängeschloss am Dixie-Klo ist übrigens 1607

1. Spielanweisung
2. Narrativ: F00 verkauft, Daten, Whitelist mit Features, mehrfach gesicherte Daten
3. Spielanweisung

Hey Leute. Hier ist Doc Coda. Lasst kurz alles stehen und liegen und hört mir unbedingt kurz zu. Mir sind ne ganze menge geleakte Dokumente in die Hände gefallen. Die hab ich auf

nem Smartphone gespeichert in dem Dixie-Klo an eurem Studio versteckt. Die müsst ihr euch unbedingt vor dem Festival angucken. Am besten sofort. Der Code für das Vorhängeschloss vom Dixie-Klo ist 1607. Was da drin steht ist echt krass. Die beweisen, dass F00 die Daten der Nutzenden an jeden verkauft, die genug dafür bieten. Wer weiß an wen? Außerdem scheint' ne sogenannte Whitelist zu geben, mit der F00 heimlich bestimmte User*innen und Gigs bevorzugt anzeigt und andere dagegen kaum angezeigt werden, obwohl die ziemlich viel geklickt werden. Das ist echt nicht zu glauben. Alles, was F00 sich auf die Fahnen schreibt, machen die überhaupt nicht.

Wie gesagt hab ich euch alles auf dem Smartphone im Dixie-Klo bei eurem Studio hinterlegt. Geht da mal sofort hin und schaut euch das an.

Und der Freischaltcode fürs Dixie-Klo ist 1607

Chatbeispiel des Abbruchs durch Alex in F00-Island

Hey Leute. Doc Coda hat mir gerade geschrieben, dass er euch wichtige Dokumente auf einem Smartphone im Dixie-Klo bei eurem Studio versteckt hat, die ihr euch unbedingt sofort ansehen solltet. Schreibt mir mal kurz im Chat zurück, wenn ihr das mitbekommen habt. Der Code fürs Dixie-Klo ist wohl 1607.

Die Recherche

Leaktwines

DSGVO-Anfrage

- a geleaktes Dokument: **Dixierouter**
 - Form: Tabelle mit Anfragen
 - Inhalt: DSGVO-Anfragen werden verschleppt
- b Notiz Doc Coda:
- c Beweis vor Ort: **Kundendienst**
 - Form: Dialog mit Bot
 - Inhalt: Liste offener Anfragen stapeln sich, kein Prozess dahinter
- d Asset: Monitor im Studio: Twine F00 Support mit Tutorial-Video und Eingabefenster (Hallo ich bin Cera, ihr Support-Bot, bitte nennen sie ihr Stichwort oder scheuen sie sich das F00 Help Video an)
- e Aufgabe:

Blackbox-Analyse

- a geleaktes Dokument: **Dixierouter**
 - Form: interner Chat von F00 Ltd. DataScientists

- Inhalt: mit Studie unzufrieden, Ergebniss passen nicht zu Hypothesen und noch viel schlimmer, nicht zum Geschäftsmodell
- b Notiz Doc Coda:
- c Beweis vor Ort: **Metabet Inc.**
 - Form: Dialog mit PR-Manager*inn
 - Inhalt: interne Studie zum Algorithmus: bevorzugt leicht bekleidete Menschen zwischen 16 und 24 Jahren, auch nach Studie wird nichts am Algorithmus geändert, weil "Community will das so!"
- d Asset: Topi PR-Managerin, Leda Lorecast im Metabet Inc. Büro

Shadowbanning Neurodiversität

- a geleaktes Dokument: **Dixierouter**
 - Form: Dienstanweisung
 - Inhalt: Um junge Menschen vor sich selbst zu schützen, werden problematische Inhalte zu Lebenskrisen und Negativität redaktionell herabgestuft (Downrating), gez. Danda Trust
- b Notiz Doc Coda:
- c Beweis vor Ort:
 - F00 Customer Service, Abteilung Jugendschutz, Danda Trust: "Ich kann das so weder so bestätigen noch abstreiten!"
- d Asset: Topi Danda Trust im F00 Customer Service Büro

EGOs Erfolgsgeschichte Whitelist

- a geleaktes Dokument: **Dixierouter**
 - Form: Skript aus E-Mail-Korrespondenz
 - Inhalt: Darin formuliert Konstantin Kragenweiß die Erfolgsgeschichte "Vom Microinfluencer zum Klickmilliardär", um F00 als Ort für alle Glücksuchenden zu vermarkten. Plattformwachstum und Netzwerkeffekte als Garant wirtschaftlichen Erfolges. Die Stelle, wo E.G.O. stehen sollte, steht nur XXX, aber die Setlist steht schon vollständig im Skript und der Hellfire Club als Ort der Umsetzung
- b Notiz Doc Coda:
- c Beweis vor Ort: **Hellfire Club**
 - E.G.O. im Hellfire Club. Kurzes Gespräch mit EGO (siehe Twine)
 - Am Ende liegt Setlist aus (aus der Email)
 - Zusammenhang von KK/Metabet
 - und EGO wird klar
- d Asset: Ego-Topi (Emo-Scheitel schwarz und Lederjacke) auf Bühne im Hellfire Club

Verklagt sie! Rechtsmittel

- a geleaktes Dokument: **Dixierouter**

- Form: Telefonprotokolle mit der Anwaltskanzlei Mirkwood&Travis
 - Inhalt: geheime Kommunikation von F00 mit Anwälten, um Studie zur Auswirkung des Algorithmus auf Inhaltsproduktion und Bevorzugung von sexualisierten Darstellungen zu unterdrücken
- b Notiz Doc Coda:
- c Beweis vor Ort: Studie von AlgorithmWatch
- "Alana Turning muss noch zu einem Anwaltstermin) hat festgestellt, dass Algorithmus bestimmte Kategorien bevorzugt ausspielt, Inhalte sich dementsprechend angleichen an das was klickt und so sein Versprechen zur Personalisierung nicht einhalten kann
 - 57 % der Empfehlungen beinhalten nur 2 % der auf F00 verfügbaren Inhalte
- d Asset: Topi-Alana Turning (prüfen Doppelaufgabe)

Datenabfluss

- a geleaktes Dokument: **Dixierouter**
- Form: Datenfluss-Analyse-Diagramm
 - Inhalt: Anzahl der berechtigten F00 Data Accounts zur Nutzung von persönlichen Nutzungsdaten (n=16) ist niedriger als Anzahl der zugreifenden Accounts (n=20), überzählige Accounts sind
 - Zusatzsoftware ohne erkennbare Funktion
- b Notiz Doc Coda:
- c Beweis vor Ort: **Whistleblower bei F00 Data Ltd.**
- Report: Datenabfluss nicht regulierbar, unbekannte Zugriffsaccounts sind.
 1. bluehorizon@f00data.to
 2. masterAdm@f00.com
 3. superUser@f00data.to
 4. adm@whizzle.com
- d Asset: Random weiße Topis mit inhaltsleeren Kommentaren, ein hellgrauer Topi ist der Whistleblower

Data Broking

Hex'nMax - Mice Magazin

- a geleaktes Dokument:
- Liste: GPS Koordinaten des Supertanker Blue Horizon (Schwimmende-Server-Farm)
- b Notiz Doc Coda:
- c Beweis vor Ort: **Hex'nMax - Mice Magazin**
- Micro-Targeting für Werbeunternehmen
 - Nutzungsgewohnheiten (W-Lan-Login, Funkzellen-Logins, GPS-Data von Dissidenten an eine Rebellionsgarde in Südost-Asien verkauft
 - Whitelist mit F00-Influencern, die heimlich gepusht werden
 - Nutzerdaten unterliegen keine staatlichen Gesetzen, weil
 - AGBs

- bluehorizon@f00data.to verkauft Daten an staatliche Institutionen autokratischer Gesellschaften
- d Asset: Topi-Duo mit Kopfhörern hinter Busch oder Baum

Verdinglichung

Kioskbesitzer ist “Epistemologe”

- a geleaktes Dokument: **Dixierouter**
 - Kulturwissenschaftliche Doktorarbeit mit dem Titel: “ Postmoderne Produktion und Konsumtion unter den Bedingungen plattformökonomischer Gouvernamentalität” Autor = Bob Löwe (Kioskbesitzer)
- b Notiz Doc Coda:
- c Beweis vor Ort:
 - war Influencer, reflektiert über seine F00-Erfahrung
 - Inhalte wurden warenförmig
 - seine Wirklichkeitbilder wurden verzerrt
 - erfolgreich aber langweilig
 - sein Geschmack wurde verändert
 - neue Sachen entdeckt
- d Asset:Verkäufer-Topi am Kiosk (prüfen Doppelaufgabe)

Phase 4: Finale/Betrug

Showdown

Betrug

Was ist der Skandal?

Moralisch-technologisch Ebene:

- Der F00-Algorithmus präferiert bestimmte Eigenschaften/Inhalte, die nicht jedem zugänglich sind und widerspricht damit dem eigenen vermeintlichen Anspruch, die beste Musik für das besondere Ohr zu distribuieren.
- F00 verkauft Daten der Nutzer*innen

Individuelle Ebene:

Du hättest es selbst nie zum Festival schaffen können, der Wettbewerb um die Wildcards war von Anfang an ein Marketingtrick und du warst der/die Doofe, die das Publikum zu Foo

getragen hat. Du wurdest benutzt, um Aufmerksamkeit auf F00 und E.G.O. zu lenken, denn E.G.O. macht die Geschichte der Traumfabrik "wahr": vom Kurierfahrer zum Klickmilliardär!

Hinweise

- Doc Coda hält nicht viel von F00 und vom Contest, will dir aber helfen
- Doc Coda sagt öffentlich, dass F00 Daten/Algorithmen manipuliert
- Mice Magazin Insider-Interview: F00 verkauft Daten seiner Nutzer
- E.G.O. ist niemals einzuholen
- personalisierte Werbung durch F00
- AGB's
- Tasks (Platfordynamiken, Algorithmustask,
- Datenabfluss zur Verbesserung der Userexperience

Beweise

- offensichtliche Manipulation der Punkte von E.G.O.
- Accountsperre
- AGB's
- personalisierte Werbung
- Artikel Mice Magazin

Phase 5: Auswertung

Modul-Auswertungen Slides

Modul 1: Welcher Style geht im Dome? (Genre)

Anschlussthemen

1. Data Literacy Was kann über dich anhand deiner Daten herausgefunden werden
2. Speicherung von Daten auf Plattformen
3. Massendaten
4. Data Literacy

Auswertung Slides

1. Zeit-Genres-Grafik zeigen und erklären

- a. Was war die Lösung und warum?
2. Dataskop Grafik zu YouTube Genres aufrufen und erklären
 - a. Nicht Infos über Algorithmus sondern über dich
 - b. Das weiß die Plattform über dich
3. Inhaltliche Vorlieben werden erfasst und Verarbeitet, egal ob Musikstil, YouTube-Gerne, Formate, Themen
4. Ein algorithmisches System verarbeitet und nutzt diese Informationen, um die passende Inhalte vorzuschlagen.
5. Wie kann man damit umgehen?

Modul 4: Träumen Maschinen vom Lernen? (Matrizenmultiplikation)

Anschlussthemen

- Welche Daten werden durch Plattformen erhoben?
- Wie greifen Plattformen auf persönliche Daten zu?
- Welche Daten sind für Empfehlungsalgorithmen wichtig?
- Wie generiert ein Algorithmus Empfehlungen aus Daten?
- Blackbox/neuronales Netz

Auswertung Slides

- Erklärung der Aufgabe und Matrix
- Tatsächliche User-Item-Matrix zeigen
 - Aufgabe, welches Item wird User C empfohlen
- Warum?
 - Latente Eigenschaften von Usern und Items werden für Modellrechnungen der Maschine gebildet (α , β , γ)
- Diese latenten Eigenschaften werden in neuronalen Netzen spezifiziert und die Ergebnisse/Prognosen dadurch genauer gemacht
- Was diese latente Eigenschaft bedeutet ist Außenstehenden unklar, sie dienen dem Rechner nur als Variablen zur präzisierung seines Vorhersagemodells (Blackbox)
- Aus latenten Eigenschaften werden konkrete Empfehlungen mit ästhetischen und gesellschaftlichen Werten
- Schlaf, Ernährung, Bewegung
 -

Modul 5: F00-Empfehlungen simulieren (Plattformssimulator)

Anschlussthemen

- Was ist Civic Science?
- Welche Player gibt es, die sich außerhalb ökonomischer Strukturen mit Social Media und Algorithmen beschäftigen?
- Warum sollte man Empfehlungsalgorithmen analysieren, simulieren und verstehen?

Auswertung Slides Plattformsimulator

1. leerer User → Community "Voting" (Views, Likes, etc.)
2. eingeloggtter User → ". User mit bestimmten Interessen und Watch-Verhalten
3. imaginärer Button Werbung aus → Videoverteilung
4. Videointeresse #804 Musik, Tiere, Sport
 - a. Du suchst einen Video zum Thema " Meine Katze frisst nicht mehr)
 - b. #804 hat die Info, die du brauchst und wird als 3 Video empfohlen...
 - c. Was aber wenn die Plattform Monetarisierung/Werbung unbedingt ausspielen will
 - i. schrittweise Monetarisierung bis Max. erhöhen → #804 landet weit unten, wird wahrscheinlich spät oder selten gezeigt
 - d. Was wenn Elon Musk entscheidet, dass nur HundeInfluencer was zu sagen haben
 - i. verifizierte Quellen an - #804 verschwindet ganz → Shadowbanning!
 - ii. Wenn du das konkrete Video mit Titel etc. suchst kannst du es zwar finden, aber empfohlen wir es dir nicht.
5. Reflexion: Flaggen, Whitelisting, Shadowbanning,
 - a. sichtbarer redaktioneller Eingriff ist nicht "gewollt" → Plattform will keine kontroversen Diskussionen über ihre Arbeitsweise (Flagging → Plattform müssen in die Pflicht genommen werden, machen es nicht freiwillig)
 - b. klarer redaktioneller Eingriff im Bezug auf Plattforminteressen (Shadowbanning)
 - c. Beispiel Flaggen: Covid-News Instagram/Facebook
 - d. Beispiel Whitelisting: Nachrichtenkanäle Youtube
 - e. Beispiel Shadowbanning: TikTok Ablism (Menschen mit Behinderung wurden weniger gezeigt)
 - f. EGO ist auf einer Whitelist

Modul 6: Data Training mit Trainingsdaten (Trainingsvideo)

Anschlussthemen

- Data Literacy
- Trainingsdaten
- Trainieren von Algorithmen
- rassistische Algorithmen?
- Blackbox/neuronales Netz
- Neutralität von Algorithmen?

Auswertung Slides

- Datensätze sind nötig, damit ML sein Lernen beginnen kann (Bildererkennung Katze)
- Plattformen produzieren Livedaten zu Datasets
- Bias in Datasets
 - 70% Prozent Regenwahrscheinlichkeit
 - medizinische Erforschung von Körpern
- bestimmte Plattformökologien haben bestimmte Nutzer*innengruppen und Verhaltensweisen by Design
 - Nutzerprofile der selben Person können sich je nach Plattform unterscheiden
 - Bsp. Lernvideos auf YouTube / Trickshots auf TikTok

- Kausalität vs. Korrelation

Phase 6: Reflexion