

# **FRIEND INSPECTOR – SPIELANLEITUNG**

## **Was ist Friend Inspector?**

Friend Inspector ist eine am Lehrstuhl für Wirtschaftsinformatik I der Universität Regensburg entwickelte, unabhängige Facebook-Anwendung mit dem Ziel, den Nutzer auf die Gefährdung ihrer Privatsphäre in Zusammenhang mit dem Posten von Items auf Facebook (bzw. auf sozialen Netzwerken im Allgemeinen) aufmerksam zu machen. Es wurde ein spielerischer Ansatz zur gezielten Ansprache der vornehmlich jüngeren Altersgruppe gewählt. Dieser zieht sich durch die gesamte Anwendung, sei es in der Art der Formulierung von Hinweisen, des Umfangs der angebotenen Hilfestellungen oder des Designs einzelner Details. Zudem verwendet die Anwendung keine allgemeinen Fragen oder Daten, sondern direkt die Facebook-Daten des Anwenders. Dadurch wird auf eine bessere Identifikation mit der Thematik und folglich einen größeren Lerneffekt abgezielt.

## **Wahrung der Privatsphäre innerhalb der Anwendung**

Da sich die Anwendung zum Ziel setzt, das Bewusstsein des Anwenders hinsichtlich seiner Privatsphäre auf Facebook zu erhöhen, ist es zwingend erforderlich, dass auch der bereitgestellten Anwendung vertraut werden kann. Schließlich verwendet sie, wie erwähnt, direkt die Facebook-Daten des Nutzers.

Aus diesem Grund wird die Anwendung nur im Browser des Nutzers ausgeführt und sendet keine Daten an fremde Server, auch nicht an den von Friend Inspector. Konkret heißt das, dass die Anwendung – im Gegensatz zu vielen anderen – ausschließlich clientseitige Technologien wie beispielsweise JavaScript, CSS und HTML verwendet. Um die Verarbeitung der Daten innerhalb der Anwendung transparent zu gestalten und damit das Vertrauen zu maximieren, steht der Quellcode zudem öffentlich zur Verfügung.

## **Hilfestellungen während der Anwendung**

Während des gesamten Spielverlaufs werden die wichtigsten Informationen in Kurzform angezeigt. In folgenden Formen treten die Informationen auf:

- Einleitende Texte vor den Spielen, die nach Start des Spiels zwischen Spielfläche und allgemeinen Anwendungsinformationen weiterhin zur Verfügung gestellt werden
- Tooltips zu möglicherweise erklärungsbedürftigen Begriffen, sowohl in Kurzform als auch als etwas ausführlicherer Text, der nur bei Bedarf angezeigt wird
- Als einzelne Anweisung über dem Spiel, nachdem es gestartet wurde

## **Startbildschirm**

Nach Aufruf von [www.friend-inspector.org](http://www.friend-inspector.org) gelangt man auf die Startseite von Friend Inspector. Diese ist, wie auch alle weiteren Ansichten im Verlauf der Anwendung, in zwei Teile unterteilt. Im oberen Bereich befindet sich die eigentliche Spielfläche. Im unteren Bereich befinden sich allgemeine Informationen zur Anwendung, aufgeteilt in die drei Kategorien „Worum geht’s?“, „Vertrauen“ und „Impressum“. Da besonders die Kategorie „Impressum“, die u.a. wichtige Kontaktinformationen enthält, bei etwaigen Programmfehlern jederzeit zur Verfügung stehen sollte, werden alle drei Kategorien auch während des gesamten Spielverlaufs noch angezeigt. Sie sind kompakt gestaltet und können bei Bedarf einzeln aus- und wieder eingeklappt werden.

## Facebook-Login & Laden der Daten

Mit einem Klick auf den Button „Spielen“ startet man die Anwendung und wird dazu aufgefordert, sich bei Facebook anzumelden und die Berechtigungen, die Friend Inspector einfordert, zu erteilen. Diese sind zwingend notwendig, da für die personalisierten Spiele die Daten vom Facebook-Account des Nutzers benötigt werden. Sollte man bereits in einem anderen Browser-Tab in Facebook eingeloggt sein, so wird dies von der Anwendung erkannt und man gelangt direkt zur Erteilung der Berechtigungen. Wurden diese Berechtigungen erteilt, so werden die für die Spiele benötigten Facebook-Daten abgefragt und lokal beim Nutzer zwischengespeichert. Wie bereits erwähnt, werden keine Daten an fremde Server und auch nicht an friend-inspector.org übertragen.

## Spielumfang

Nachdem die Daten vom Facebook-Account des Anwenders geladen wurden, prüft die Anwendung, ob für einen sinnvollen Ablauf ausreichend viele Items vorhanden sind. Wichtig zu wissen ist, dass nur nicht-öffentliche Items – also Items, die nicht für alle Facebook-Nutzer sichtbar sind – in den Spielen Verwendung finden, da die Verwendung öffentlicher Items in den Spielen nicht sinnvoll ist. Nichtsdestotrotz wird der Account auf öffentliche Items geprüft und der Anwender über deren Existenz informiert, da von ihnen die größten Gefahren für die Privatsphäre ausgehen.

Je nach Anzahl der nicht-öffentlichen Bilder und Status Posts, können die Spiele nur mit Bildern, nur mit Status Posts oder mit beiden Itemtypen gespielt werden. Folgende Fälle sind denkbar:

	Nur Bilder	Nur Status Posts	Beides
Mind. 7 Bilder, mind. 7 Status Posts	X	X	X
Mind. 7 Bilder, weniger als 7 Status Posts	X		X
Weniger als 7 Bilder, mind. 7 Status Posts		X	X
Jeweils weniger als 7 Bilder und Status Posts, aber insg. mind. 7 Items			X
Weniger als 7 Items			
<b>Sonderfall:</b> Mehr als 7 Items, von denen aber weniger als 7 nicht-öffentlich sind			

## Vorbereitendes Spiel der Anwendung – Itembattle

Im ersten Spiel der Anwendung – genannt „Itembattle“ – wird die Bedeutung einzelner Items für die Privatsphäre des Nutzers abgefragt. Dazu werden ihm nacheinander jeweils zwei seiner Items gezeigt und er hat die Aufgabe, per Klick zu entscheiden, welches persönlicher für ihn ist. Um seine Entscheidungen messbar zu machen, wird für jedes Item ein Rating mitgeführt. Am Ende des Spiels liegt dadurch eine Rangfolge der Items vor, wobei jene fünf mit dem höchsten Rating für das nachfolgende Hauptspiel verwendet werden.

## Hauptspiel der Anwendung – Find Your Friends

Im zweiten Spiel der Anwendung – genannt „Find Your Friends“ – wird getestet, ob der Nutzer weiß, wem er Zugriff auf seine fünf persönlichsten Items gegeben hat, und auch, wie schnell er dies weiß. Dazu wird ihm auf der linken Seite der Anwendung nacheinander eines der fünf Items gezeigt und rechts eine Menge von zufällig ausgewählten Personen, von denen er möglichst schnell all jene anklicken muss, für die das Item sichtbar ist. Die angezeigten Personen setzen sich dabei folgendermaßen zusammen:

- Freunde, denen man das Item zugänglich gemacht hat
- Freunde, denen man das Item nicht zugänglich gemacht hat bzw. vor denen man das Item gezielt verborgen hat
- Fremde Facebook-Nutzer

Aufgrund der beiden Komponenten des Tests (Korrektheit und Geschwindigkeit der Antworten) werden oberhalb des Items eine Lebensanzeige (symbolisiert durch Herzen) und eine dynamische Punktzahl (Startwert: 10000) dargestellt. Die Anzahl der Herzen ist auf fünf beschränkt. Klickt man zum fünften Mal eine Person an, die das Item nicht sehen kann, so hat man die Runde verloren. Man verliert die Runde auch, wenn die Punktzahl auf 0 fällt, wobei ein Punkteverlust durch zwei Aspekte entstehen kann. Zum einen verliert man neben einem Herz auch 1000 Punkte, wenn man falsch antwortet. Zum anderen werden pro Sekunde 200 Punkte abgezogen.

Man gewinnt eine Runde, nachdem man alle Personen angeklickt hat, die das Item auf Facebook sehen können. Unabhängig davon, ob eine Runde gewonnen oder verloren wird, wird die korrekte Lösung auf der rechten Seite abschließend dargestellt. Grün umrandete Profilbilder stehen für Personen, die das Item tatsächlich sehen können. Rot umrandete Profilbilder für Personen, die das Item nicht sehen können. Nach dem Ende einer Runde erscheint unter dem Item ein Button mit dem man zum nächsten Item bzw. (nach dem fünften Item) zur Auswertung gelangt.

## Auswertung

Die finale Auswertung ist bewusst schlicht und übersichtlich gehalten, um dem Anwender einen schnellen Überblick über seine Leistung zu bieten. Im oberen Bereich wird die erzielte Gesamtpunktzahl angezeigt, die man direkt auf Facebook teilen kann. Außerdem erlaubt ein Smiley eine schnelle Einschätzung des Ergebnisses.

Darunter kann man sich im Detail die Ergebnisse für die einzelnen Items ansehen – mit benötigter Zeit, erzielter Punktzahl und gemachten Fehlern. Zudem ist es möglich einen Bonus zu erhalten. Nämlich dann, wenn man eigene Listen erstellt und / oder verwendet hat. Für jede Liste erhält der Anwender 1000 Punkte, wobei der maximale Bonus auf jeweils 5000 Punkte beschränkt ist. Für öffentlich geteilte Items werden dem Nutzer hingegen jeweils 200 Punkte abgezogen, weil diese sich besonders negativ auf den Schutz seiner Privatsphäre auswirken.

## Handlungsempfehlungen

Auf Basis der Leistung im Hauptspiel der Anwendung und der Gegebenheiten des Facebook-Accounts werden dem Anwender abschließend Handlungsempfehlungen gegeben, die speziell für ihn von Bedeutung sind. So wird ihm beispielsweise erklärt, wie man eine Freundesliste auf Facebook erstellt, falls festgestellt wurde, dass er von dieser Funktion noch nie Gebrauch gemacht hat. Weist sein Account öffentliche Items auf, so wird ihm gezeigt, wie er dies mit nur wenigen Klicks korrigieren kann. Neben diesen sehr konkreten Anweisungen werden dem Nutzer weitere allgemeinere Informationen gegeben.