

Social-Media-Simulation TokSim

Dynamiken einer Social-Media-Diskussion spielerisch ausprobieren, erfahren und reflektieren



Dauer 1 Stunde

Alter ab 14 Jahre

Teilnehmer*innen 4–20

In dieser ca. 40- bis 70-minütigen Methode werden die Dynamiken einer Social-Media-Diskussion spielerisch ausprobiert und erfahrbar gemacht.

Ablauf

Teil 1: Einführung in das Thema, Erklärung des Ablaufs (PDF „toksim_praesentation-teil-1“)
5–10 Minuten

Teil 2: Gruppenarbeit (PDF „toksim_praesentation-teil-2“)
15–30 Minuten

Teil 3: Reflexion über die Rollen mit möglichen Fragen (PDF „toksim_praesentation-teil-3“) und über das Spiel insgesamt, mögliche allgemeine Diskussionsfragen für den Abschluss der Methode

20–30 Minuten siehe unten

Vorbereitung

- Eigenes Padlet erstellen mit ein bis vier Beiträgen (je nach Teilnehmendenzahl), die kommentiert werden können. Mögliche Beispiel-Beiträge findet ihr hier, aber es können auch eigene gesucht werden: <https://padlet.com/widerstaendig/toksim> (<https://padlet.com/widerstaendig/toksim>)
- Im Padlet sind jeweils schon Beispiel-Kommentare entworfen, um den Anschein eines Social-Media-Posts zu verstärken, diese können gerne kopiert werden.
- Evtl. Endgeräte vorbereiten, wenn die Teilnehmenden nicht mit eigenen Geräten (Smartphone, Tablet, Laptop) arbeiten.

Durchführung Teil 1

Einführung

Gemeinsam wird der Ablauf und die Funktionsweise des Spiels geklärt.

Präsentation für die Teilnehmenden | Teil 1:

toksim_praesentation-teil-1

pdf 467,1 KB

(https://demokratie.jff.de/files/2026/05/toksim_praesentation-teil-1.pdf)

Durchführung Teil 2

Gruppenarbeit

- Es gibt vier verschiedene Rollen.
- Bei der Nutzung eines gemeinsamen Raums können verdeckt Rollenkarten ausgeteilt werden.
- Bei der Möglichkeit auf Kleingruppenarbeit in eigenen Räumen hat jeder Raum eine eigene Rolle.
- Jede Person sollte nur die eigene Rolle kennen. Die restlichen Rollen bleiben geheim.

- Im Raum wird die jeweilige Rolle erklärt (siehe PDF „toksim_praesentation-teil-2“).
- Kleingruppen können sich gegenseitig mit kreativen Postings unterstützen, diskutieren oder auch koordiniert vorgehen.
- Am besten gibt es für jeden Raum eine Spielleitung. Alternativ können die Teilnehmenden selbstständig agieren und bei Fragen in den Hauptraum zurückkehren.

toksim_praesentation-teil-2

pdf 1,4 MB

https://demokratie.jff.de/files/2026/05/toksim_praesentation-teil-2.pdf**Durchführung Teil 3****Reflexion**

Zuerst wird geraten, welche Rollen es wohl gab, d. h. die Teilnehmenden sollen vermuten, welche Rollen die anderen Teilnehmenden hatten. Anschließend werden die Rollen nacheinander im Plenum besprochen und reflektiert. Hierfür sind folgend Diskussionsfragen abgebildet.

Präsentation für die Reflexion | Teil 3:

toksim_praesentation-teil-3

pdf 1,5 MB

https://demokratie.jff.de/files/2026/05/toksim_praesentation-teil-3.pdf**Diskussionsfragen für den Schluss**

Mit diesen Diskussionsfragen kann ganz am Ende reflektiert werden, wie das Spiel insgesamt gelaufen ist und was es bewirkt hat.

- Wann hast du dich zuletzt an einer Online-Diskussion beteiligt? Wie hast du dich dabei gefühlt?
- Was bringt dich dazu, zu kommentieren oder eben nicht?
- Woran erkennst du, dass jemand trollt und nicht ernsthaft diskutieren will?
- Warum könnte jemand absichtlich provozieren oder andere ärgern? Was tust du dann?
- Wie entscheidest du, ob eine Information glaubwürdig ist?

- Hast du schon mal etwas geglaubt, das sich später als falsch herausgestellt hat? Was hast du daraus gelernt?
- Findest du es sinnvoll, online Fakten zu verteidigen?
- Welche Rolle spielen Gefühle (z. B. Wut, Angst) in Online-Diskussionen?
- Hast du eine Verantwortung, etwas gegen Hass oder Falschinformationen zu sagen?
- Was könnten Risiken sein, wenn man sich öffentlich einmischt?

Hinweise

Allgemeine Hinweise für die Spielleitung

- Die Dynamik des Spiels ist mitunter sehr chaotisch und kann auch frustrierend sein für einen Teil der Teilnehmenden. Es geht auch nicht darum, das Trollen zu erlernen, sondern diese schädlichen Dynamiken dahinter zu verstehen und zu reflektieren. Deshalb muss am Ende unbedingt reflektiert werden.
- Wenn genug Zeit ist, kann nach der Reflexion noch eine zweite Runde gespielt werden mit gemeinsam erarbeiteten Regeln zu Kommunikation im Netz. Dabei ist es sinnvoll, die Rollen zu wechseln, um Empathieförderung zu betreiben und einen Perspektivwechsel anzustreben.
- Die Spielleitung kann bei Bedarf auch Beiträge löschen, wenn diese zu problematisch sind und dies am Ende reflektieren lassen.
- Trolle (und tlw. auch Desinformant*innen) sind sehr starke Charaktere, daher wenn möglich eher weniger Teilnehmende mit dieser Rolle einsetzen und die anderen Rollen Faktenverteidiger*innen und Trendfolger*innen stärken.
- Faktenverteidiger*innen müssen nicht zwingend die Fakten in den Kommentaren checken. Es kann auch schon reichen, Kommentare dahingehend zu kommentieren, also bspw. auf reißerischen / verunsichernden Tonfall aufmerksam machen oder sachlich in Frage zu stellen, ob das so stimmt. Wenn aber genug Zeit ist, können Faktenchecks durchgeführt werden.
- Als Variante können auch nur eine bestimmte Anzahl von Endgeräten für die Kleingruppen freigegeben werden, um die interne Diskussion zu stärken, so dass beispielsweise jede Kleingruppe nur ein oder zwei Endgeräte hat und sich gemeinsam absprechen muss, was die Gruppe posten möchte.

gegen Polarisierung und Parolen

Widerständig ist ein Projekt des JFF – Institut für Medienpädagogik (<https://www.jff.de>) und wird gefördert vom Bayerischen Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales (<https://www.stmas.bayern.de/>).

Online verfügbar: <https://demokratie.jff.de/methode/social-media-simulation-toksim/>

Der Aufbau der Plattform wurde in den Jahren 2019 bis 2021 gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien. Seit 2024 wird diese Plattform gefördert durch das Bayerische Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales.