















| | | |
|--|-----------------------|---|
|  | Die Idee von Wonder | „Unsere Mission ist es, der Welt einen Raum zu geben, in dem sich Gruppen treffen und unterhalten können“ mehr dazu ... |
|  | Das Besondere | Wonder ähnelt einem physischen Raum, indem man sich (wie auf einer Party oder beim ‚Get Together‘ einer Tagung) frei bewegen und seine Gesprächspartner frei auswählen und jederzeit wechseln kann. Jede*r, der/die einem virtuellen Wonder-Raum beitrifft, wird durch ein rundes Profilbild (Avatar) dargestellt. Dieser Avatar lässt sich durch Klicken frei im Raum bewegen. Nähern sich zwei Avatare räumlich an, wird ein Video / Audiochat zwischen den beiden Teilnehmer*innen geöffnet. Parallel können somit mehrere Gesprächsrunden (Video/ Audiochats) gleichzeitig stattfinden. Alle Avatare, ihre jeweilige Position sowie ihre Bewegung im Raum sind für jeden sichtbar. |
|  | Funktionen | <ul style="list-style-type: none"> • Anzahl der Teilnehmer*innen: bis zu 1500, <u>allerdings</u> pro Gesprächsrunde: <u>max. 15 Leute</u> • Chatten mit: Allen, dem Gesprächskreis, privat (1:1) - <i>keine Moderation</i> • Raum-Gestaltung: Hintergrundbild & Markierung von Bereichen möglich • Broadcasting: Moderator*innen (max. 6) können für alle Broadcasten. Das heißt, sie können eine Video- oder Audioansage für jede*n - unabhängig seines/ihrer Gesprächskreises - machen. (Ein Feedback der Teilnehmer*innen ist hier lediglich via Chat möglich) • Icebreaker Question: Vor Eintritt in den Wonder-Raum müssen die Teilnehmer*innen eine selbstgewählte Frage beantworten. Mit einem Klick auf einen der Avatare lassen sich die Antworten einsehen. |
|  | Geräte | Wonder.me läuft als reine Browseranwendung (Chrome, Firefox, Edge, ...) vorrangig für Desktop-PCs. Über Mobilgeräte kann man nur eingeschränkt (u.a. nur Audio) teilnehmen. |
| **** | Registrierung | Es ist keine Registrierung notwendig. |
|  | Firma | Yotribe GmbH - Kommandantenstraße 77 - 10117 Berlin - wonder.me - info@wonder.me |
|  | Server-Standorte | Das Berliner StartUp Yotribe nutzt diverse amerikanische Dienstleister, um wonder.me zu betreiben. Laut Datenschutzbestimmungen nimmt Yotribe das Thema Datenschutz „sehr ernst“ und hat mit allen Anbietern einen Vertrag zur DSGVO-kompatiblen Verarbeitung der Daten abgeschlossen, welche auf der Webseite veröffentlicht sind. „Alle unsere Dienstleister sind vollständig GDPR-konform, einschließlich unserer in den USA ansässigen Dienstleister.“ > mehr Details siehe Seite 2 |
|  | Geschäftsmodell | Die Firma Yotribe GmbH befindet sich aktuell in der Startup-Phase und finanziert sich über Gründungsgelder. Geplant sind zudem ein Abo-Modell sowie die kostenpflichtige Buchung einzelner Meetings. |
|  | Kosten | Aktuell (März 2021) kostenlos |
|  | Werbung | Wonder schaltet keine Werbeanzeigen |
|  | Alter | Es sind keine Angaben zum Nutzungsalter vorhanden. Grundsätzlich gilt: Eine Einwilligung in die Verarbeitung der eigenen Daten darf erst <u>ab 16 Jahren</u> (digitale Volljährigkeit - DSGVO) ohne Zustimmung der Eltern geschehen. |
|  | Vertrag mit Wonder.me | Mit der Nutzung eines Webdienstes wie Wonder, stimmt man den Nutzungsbedingungen und Datenschutzerklärungen zu und erlaubt damit das Sammeln und Nutzen der eigenen Daten. > Welche Daten wonder.me sammelt, siehe Seite 2 |
|  | Sicherheit | <ul style="list-style-type: none"> • Der Wonder-Raum kann mit einem Passwort geschützt werden. • User können vom Host geblockt und damit für immer aus diesem Raum entfernt werden. • Der Chat ist nicht moderier- oder löschbar. Auch der Chat geblockter User bleibt aktuell bestehen. Alte Chats sind für <u>neue</u> Mitglieder (beim nächsten Event) nicht einsehbar. • Gesprächszirkel können von jedem Mitglied innerhalb eines Zirkels (für alle außerhalb des Zirkels, Host eingeschlossen) gesperrt oder entsperrt werden. • „Alle Daten, die Sie persönlich übertragen, werden verschlüsselt mit dem üblichen und sicheren TLS-Standard gesendet.“ Quelle: wonder.me/policies/privacy-policies |

Weitere Details zum Thema Datenschutz

| | | |
|--|--|---|
|  | Daten-Abfrage bei Teilnahme | Die Teilnahme an einem auf Wonder.me bereitgestellten Raum bedarf keiner Registrierung. Bei einer Teilnahme werden Nutzernamen und ein Bild (ein Standbild über die Webcam auf Knopfdruck) abgefragt. Hier könnten Nicknamen verwendet und das Kamerabild zugehalten werden. Der Name wird zudem verschlüsselt gespeichert. Es müssen zur Nutzung keine Daten hinterlegt werden. |
| | Verarbeitung von Audio- und Videodateien | Audio- und Video-Dateien werden während einer Konferenz (sobald Kamera und Mikrofon aktiviert werden) gestreamt, aber nicht dauerhaft gespeichert. „Wonder hat keinen Zugriff auf Ihre Audio- oder Videodateien. Wir halten die Daten kurz, um sie zu übertragen, speichern sie jedoch nicht, und unsere Mitarbeiter können nicht darauf zugreifen.“ (temporäre Zwischenspeicherung). |
| | Datenerhebung beim Besuch einer Webseite | Beim Besuch jeder Webseite überliefert der Browser automatische Daten: <ul style="list-style-type: none"> • IP-Adresse des abfragenden Computers / mobilen Gerätes • eindeutige mobile Geräte ID • Datum und Uhrzeit des Zugriffs • Name und URL der aufgerufenen Datei • Browsertyp und -version • Betriebssystem Ihres Computers / Typ des Mobiltelefons • Name Ihres Internetanbieters • geografische Herkunft |
| Kontakt Datenschutzbeauftragte*r: dpo@wonder.me | | |
|  | Serverstandort und Drittanbieter | <ul style="list-style-type: none"> • Webseitenhosting: Webflow Inc., 398 11th St, San Francisco, CA 94103, USA • Verarbeitung von Videodateien: Cloud-Dienst Amazon Web Services EMEA SARL – Luxemburg / Europa – zur DPA (Datenverarbeitungsvereinbarung) • Diverse Werkzeuge: <i>Kundenkommunikationstools, Hilfe- und Supportsoftware, Datenbankspeicherung, Benutzerkontenverwaltung, Nutzungsanalyse, Zahlungsvorgänge, TechniksUPPORT, Produktentwicklung, Verkauf und Marketing, E-Mail-Automatisierung, Tools zur Verringerung der Latenz im Rahmen der audiovisuellen Kommunikation, ...</i>: Digital Ocean - USA (DPA), Twilio - USA (DPA), Agora – USA (DPA) |



Wonder.me in der Jugendarbeit?

Mit seiner Nähe zum analogen Raum, wie insbesondere durch sein offenes und freies Format, ist Wonder u.a. spannend für bestimmte Formate in der Jugendarbeit. Die Teilnehmer*innen können sich frei im Raum bewegen und eigenständige Gesprächsgruppen (mit bis zu 15 Leuten) bilden oder diese wieder auflösen.

Leider ist Wonder aktuell speziell für die Desktopanwendung optimiert. Auf Mobilgeräten z.B. ist eine Kommunikation lediglich per Audio und Chat (nicht per Video) möglich. Diese funktioniert aber auch auf älteren Geräten gut.

Wie bei jedem anderen Tool auch, hängt seine Eignung insbesondere vom jeweiligen Vorhaben und den Zielsetzungen ab. Wonder z.B. ist ein offenes Format und keine klassische Videokonferenzlösung, bei welcher man die Kommunikation mit allen Teilnehmer*innen jederzeit voll im Griff hat. Z.B. kann man als Host zwar für alle Teilnehmer*innen jederzeit per Video und Audio Broadcasten, aber wie das Wort Broadcast schon sagt, lediglich in eine Richtung. Reaktionen der Teilnehmer*innen sind während eines Broadcast lediglich per Chat möglich.

Insbesondere wenn die Gruppe größer ist als 15 Teilnehmer*innen ist und man nicht auf eine gleichzeitige Kommunikation mit allen Teilnehmer*innen verzichten möchte, kann Wonder z.B. gut als abwechslungsreiche Ergänzung zur klassischen Videokonferenz zum Einsatz kommen - nicht jedoch als alleiniges Tool.

Vor dem Einsatz in der Jugendarbeit ist zudem zu bedenken, dass eine Moderation des offenen Chats aktuell nicht möglich ist. Auch können Jugendliche ihren Gesprächskreis jederzeit abschließen (auch der Host hat dann keinen Zugriff), was als Vor- sowie auch Nachteil gesehen werden kann.