



Didaktische Handreichung

Inhalt

| | |
|------------------------------------|---|
| Einleitung: Fake News | 2 |
| Warum ein Spiel zu Fake News?..... | 3 |
| Didaktische Hinweise | 4 |
| Rahmenbedingungen | 4 |
| Adressat_innengruppen | 4 |
| Pädagogische Begleitung..... | 4 |
| Ziele | 5 |
| Ablauf und Methodik..... | 5 |
| Zeitplan..... | 5 |
| Ablauf | 6 |

Einleitung: Fake News

Der Begriff „Fake News“ bezeichnet Falschinformationen, die durch klassische oder soziale Medien verbreitet werden. Falschinformationen können dabei zum einen das Resultat fehlerhafter Informationen sein, die nach dem „Stille-Post-Prinzip“ über viele unterschiedliche Kanäle und insofern als eine Verzerrung von Botschaften von einem_einer Sender_in zu einem_einer Empfänger_in entstanden sind; zum anderen können Falschinformationen aus gezielt gestreuten Desinformationen bestehen – sowohl in Form von mehr oder weniger harmloser Satire als auch als strategische Kommunikation im kommerziellen oder politischen Kontext, jeweils mit der Intention, die Rezipierenden in ihrer Meinungsbildung zu manipulieren.¹ Zudem wird der Begriff „Fake News“ – ähnlich wie der Begriff „Lügenpresse“ – auch als Kampfbegriff eingesetzt, um unliebsame Journalist_innen oder Medien zu diskreditieren, indem als Fake bezeichnet wird, „was die Geltung des eigenen Narrativs“² bedroht.

Gezielte Desinformation hat in der politischen Kommunikation eine lange Tradition. Dabei wird der Wirkungsmacht einer Information stets eine größere Bedeutung zugeschrieben als dem ihr zugrunde liegenden Wahrheitsgehalt.³ Im Informationszeitalter haben die Auswirkungen von Falschinformationen eine neue Qualität erreicht, da Informationen mittels Internet schneller und umfangreicher verbreitet werden können. Darüber hinaus kann jede Person mit einfachen digitalen Werkzeugen sowie mit Zugang zum Internet Falschinformationen erzeugen und diese weltweit verbreiten bzw. empfangene Falschinformationen weiterverbreiten, insbesondere über Social-Media-Plattformen. Indem die Zugehörigkeit der Adressat_innen zu bestimmten sozialen Gruppen bekannt ist, entstehen neue Geschäftsfelder für zielgruppenspezifische Kommunikation bzw. für die Manipulation der politischen Meinungsbildung.

Das Spiel „Fake It To Make It“ wurde von der US-amerikanischen Programmiererin Amanda Warner als Reaktion auf die zahlreichen Falschinformationen entwickelt, die während des Präsidentschaftswahlkampfes 2016 im Internet kursierten. Im Spiel wird simuliert, wie Falschinformationen im Internet erzeugt und verbreitet werden können. Dazu werden die Lernenden in die Rolle von „Fake News“-Quellen versetzt, die durch die Erzeugung und Verbreitung von Falschinformationen Geld verdienen wollen. Das Spiel bietet dadurch einen niedrigschwelligen

¹ Vgl. Humborg Christian/Nguyen, Thuy Anh, Die publizistische Gesellschaft. Journalismus und Medien im Zeitalter des Plattformkapitalismus, Wiesbaden 2018, S. 29.

² Stegherr, Marc: Der neue Kalte Krieg der Medien. Die Medien Osteuropas und der neue Ost-West-Konflikt, Wiesbaden 2018, S. 357.

³ Vgl. die Dokumentation „Die dreistesten Fake News der Geschichte“. Die glorreichen 10: Staffel 3, 03.10.2019, URL: <https://www.zdf.de/dokumentation/dokumentation-sonstige/die-dreistesten-fake-news-der-geschichte-102.html> [eingesehen am 27.01.2020].

Einstieg in die „Fake News“-Thematik und darüber hinaus Anknüpfungspunkte für weitere digitalisierungsspezifische Themenbereiche.⁴

Warum ein Spiel zu Fake News?

Spieltätigkeiten können als eine kreative und fantasievolle Auseinandersetzung mit der sozialen Wirklichkeit betrachtet werden, durch welche die Spielenden mit dem Spielgegenstand vertraut werden.⁵ Dementsprechend lassen sich auch Browser-Spiele wie „Fake It To Make It“ in pädagogischen Kontexten nutzen, um Lerneffekte zu erzielen. Stellt ein digitales Spiel die Grundlage für das Erlernen neuen Wissens oder neuer Fertigkeiten dar, wird dies als „Digital Game-based Learning“ bezeichnet. Digitale Spiele können eine umfangreichere regelbasierte Steuerung bieten als analoge Spiele und außerdem eine große Vielfalt an Wechselwirkungen der angebotenen Entscheidungsoptionen ermöglichen. Daher sind sie in der Lage, komplexe Lernprozesse anzuregen.⁶

Bei „Fake It to Make It“ erhalten die Lernenden die Aufgabe, Falschmeldungen so zu erzeugen, dass diese möglichst häufig angeklickt und weitergeleitet werden, um damit Gewinne zu erzielen. Nach und nach erleben die Lernenden ein System, das sie bislang nur als Rezipierende gekannt haben, wodurch sie eine neue Perspektive einnehmen können. Dabei dienen innerhalb der schematisch realistisch simulierten Social-Media-Welt von „Fake It to Make It“ die fiktive Geschichte und der Belohnungsanreiz als Anker, um die Aufmerksamkeit und die Motivation, das Spiel weiterzuspielen bzw. den Lernprozess weiterzuführen, hoch zu halten.⁷

Computersimulationen und *Game-based Learning* werden methodisch problembasierten Ansätzen zugeordnet; d. h., die Lernenden werden vor ein Problem gestellt (Auftrag/Mission), das innerhalb einer mehr oder weniger vorgegebenen Struktur (Zwischenziele/Meilensteine) abzuarbeiten ist, um ein bestimmtes Ergebnis zu erreichen. Durch den Vollzug der Problemlösung werden die Lernenden aktiviert, wodurch ein tieferes Lernen und eine größere Praxisnähe möglich werden.⁸ In diesem Sinne bietet „Fake It to Make It“ vielfältige Möglichkeiten der Anschlusskommunikation, die sich gezielt mit dem Thema „Fake News“ beschäftigt, aber darüber hinaus auch einen Einstieg in übergeordnete Bereiche wie Informationskompetenz oder Medienkritik darstellen kann.

⁴ Vgl. Interview mit der „Fake It to Make It“-Entwicklerin Amanda Warner, URL: <https://demokratie.niedersachsen.de/fakenews/interview-mit-der-fake-it-to-make-it-entwicklerin-amanda-warner-163042.html> [eingesehen am 27.01.2020].

⁵ Vgl. Heimlich, Ulrich: Einführung in die Spielpädagogik, Bad Heilbrunn 2015, S. 21 ff.

⁶ Vgl. Jacob, Axel/Teuteberg, Frank: Game-Based Learning, Serious Games, Business Games und Gamification – Lernförderliche Anwendungsszenarien, gewonnene Erkenntnisse und Handlungsempfehlungen, in: Strahinger Susanne/Leyh, Christian (Hrsg.): Gamification und Serious Games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen, Wiesbaden 2017, S. 97–112, hier S. 98 ff.

⁷ Vgl. Kerres, Michael: Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote, Berlin 2018, S. 363 ff.

⁸ Vgl. ebd.

Didaktische Hinweise

Rahmenbedingungen

Für das Spiel werden PCs, Laptops oder Tablets (ca. zehn Zoll Bildschirmgröße als Minimum) mit Internetanbindung und einem aktuellen Browser benötigt. Smartphones eignen sich weniger, da das Spiel (noch) nicht für mobile Endgeräte angepasst worden ist. Die Anzahl der Geräte ist abhängig von der Anzahl der Lernenden – wobei ein Endgerät für maximal zwei bis drei Personen zur Verfügung stehen sollte. Darüber hinaus werden Medien benötigt, um die Arbeitsergebnisse festzuhalten; dies kann in klassischer Form mittels Flipcharts oder Moderationskarten sowie einer Pinnwand erfolgen oder auch in digitaler Form mittels Texteditoren, die zum Teil eine gleichzeitige kollaborative Bearbeitung ermöglichen.⁹

Adressat_innengruppen

Das Spiel kann sowohl in der Arbeit mit Jugendlichen als auch in der Elternarbeit oder in der Weiterbildung von Multiplikator_innen eingesetzt werden. Da das Spiel textbasiert ist, sollte bei den Lernenden ein gewisses Textverständnis bzw. eine grundlegende Lesekompetenz gegeben sein. Das Spiel liegt auch in englischer Sprache vor.¹⁰ Zudem sollten die Lernenden grundlegende Computerkenntnisse besitzen und einen Browser mittels Computermaus bedienen können.

Pädagogische Begleitung

Vor der Spielphase ist eine kurze Einführung in die Thematik hilfreich, um eine gewisse Orientierung zu erhalten. Während der Spielphase agieren die Lernenden dann eigenständig. Die pädagogische Begleitung besteht darin, die Lernenden bei Fragen oder Unklarheiten zu unterstützen. Dabei ist es hilfreich, sich im Vorfeld mit dem Kontext, dem Ablauf und den Mechanismen des Spiels vertraut zu machen.¹¹ Nach der Spielphase ist eine Moderation der Anschlusskommunikation erforderlich, mit deren Hilfe die Ergebnisse festgehalten und systematisiert sowie weitere Fragestellungen und Anknüpfungspunkte dokumentiert werden.

⁹ Beispielsweise stellt das Projekt „jugend.beteiligen.jetzt“ unter <https://yourpart.eu/> ein webbasiertes „Etherpad“ bereit, das gemeinsames Editieren ermöglicht (Stand: Juli 2019).

¹⁰ URL: <https://www.fakeittomakeitgame.com/> [eingesehen am 27.01.2020].

¹¹ URL: <http://fakeittomakeit.de/about> und URL: <https://demokratie.niedersachsen.de/themen/fakenews/fakeittomakeit-158064.html> [eingesehen am 27.01.2020].

Ziele

Folgende Ziele sollen durch das Spielen in einem pädagogischen Kontext erreicht werden:

- Kenntnisse über die Erzeugung und Verbreitung von „Fake News“,
- Kenntnisse über Merkmale von „Fake News“,
- Sensibilisierung für den Umgang mit Informationen,
- Verständnis der Funktionsweisen von sozialen Netzwerken,
- Anregung zur kritischen Reflexion des eigenen Kommunikationsverhaltens.

Ablauf und Methodik

Zeitplan

Für den Einsatz des Spiels in einem pädagogischen Setting sollte die eigentliche Spielphase in eine kurze Einführung und eine umfangreichere Anschlusskommunikation eingebettet werden, um die genannten Ziele erreichen zu können. Dabei ist es wichtig, dass die erste Anschlusskommunikation bereits kurz nach der Spielphase erfolgt, damit die Spieleindrücke direkt reflektiert, verarbeitet und diskutiert werden können. Um den erforderlichen Spielfluss aufrechtzuerhalten, empfiehlt sich zudem, die Teilnehmenden während der Spielphase bei Bedarf durch punktuelle Hinweise auf die Hilfefunktion und Lösungstipps für einzelne Spielaufgaben zu begleiten. Die Spielzeit sollte an den zeitlichen und personellen Rahmenbedingungen orientiert vorgegeben werden (jedoch mindestens 45 Minuten). In der Regel sind nicht alle Ziele (siehe unten) in der verfügbaren Spielzeit erreichbar; daher bietet sich an, die Spielenden zusätzlich zu motivieren, innerhalb der vorgegebenen Zeit möglichst viele Teilziele zu erreichen. Insgesamt sollten mindestens neunzig Minuten eingeplant werden.

Ziele ▼ Abgeschlossene Ziele verstecken

- Erstelle eine Seite mit einem Vertrauenswürdigkeitswert von mindestens 30.
- Veröffentliche mindestens zwei Artikel auf deiner Seite.
- Veröffentliche einen Artikel, der mindestens 100-mal geteilt wird.
- Veröffentliche einen Artikel, der mindestens \$10 generiert.
- Veröffentliche einen Artikel, der Freude auslöst.
- Veröffentliche einen Artikel, der Angst auslöst.
- Schreibe und veröffentliche einen Artikel mit einem Dramatikwert von 20.
- Schreibe und veröffentliche einen Artikel mit einem Glaubwürdigkeitswert von 20.
- Schreibe und veröffentliche einen Artikel über Steuergelder, die verschwendet werden.
- Platziere einen Artikel, der sich mit mindestens einem tagesaktuellen Thema befasst.
- Erstelle eine zweite Seite.
- Veröffentliche einen Artikel, der sich viral verbreitet.
- Bringe eine berühmte Person dazu, einen deiner Artikel zu teilen.

Screenshot: Ziele

Ablauf

Einführungsphase (10 Minuten)

- Begrüßung und Impuls,
- kurze Einführung in das Spiel und Einteilung der Gruppen.

Spielphase (mindestens 45 Minuten)

- Spielzeit der Teilnehmenden (Ziel: „Musikgeräte und -zubehör für deine Band: \$200“),¹²
- Begleitung und Unterstützung der Teilnehmenden nach Bedarf.

Reflexionsphase und Abschluss (mindestens 35 Minuten)

- Sammeln der Eindrücke,
- Sammlung von Fake-News-Aspekten und weiterführenden Fragen.

In der **Einführungsphase** werden die Lernenden nach der Begrüßung mit einem kurzen Impuls in Form eines lebensweltorientierten Fake-News-Beispiels aktiviert. Dieses kann aus der Kombination von Texten und Bildern oder aus einer kurzen Videosequenz bestehen.¹³ Anschließend erfolgen eine kurze Einführung in den Spielkontext und Spielablauf, um den Teilnehmenden eine Grundorientierung zu bieten, sowie abschließend die Gruppeneinteilung.

In der **Spielphase** werden zu Beginn die ersten Spielschritte gemeinsam durchgeführt, damit alle Spieler_innen mit den gleichen Voraussetzungen gleichzeitig in die eigentliche Spielphase starten können. Während des Spiels agieren die Gruppen autonom. Die pädagogische Begleitung agiert in dieser Phase eher beobachtend und sollte nur bei Bedarf aktiv werden, um den Spielfluss und die damit verbundenen kognitiven sowie kommunikativen Prozesse nicht unnötig zu stören. Dies schließt auch Frustrationserlebnisse der Spieler_innen ein. Im Idealfall unterstützen sich die Gruppen dann gegenseitig. Es sollte darauf geachtet werden, dass alle Teilnehmenden in einen Spielfluss kommen und dies für die vorgegebene Dauer auch bleiben. Die **Reflexionsphase** erfolgt in einem Gruppengespräch, in dem die Lernenden ihre Eindrücke aus der Spielphase schildern. Dabei sollten die Teilnehmenden zu Diskussionen angeregt werden; auch sollten die Erkenntnisse hinsichtlich der Gestaltung und Verbreitung von Fake News sowie mögliche Anschlussfragestellungen festgehalten und für die Teilnehmenden anschließend verfügbar gemacht werden.

¹² Hilfreich ist, wenn die ersten Spielschritte (Erstellung der Website, Auswahl des Ziels) gemeinsam mit den Teilnehmenden sukzessive durchgeführt werden, damit alle ungefähr zeitgleich mit dem eigentlichen Spiel beginnen können.

¹³ Beispiele finden sich im Begleitmaterial zu dieser Handreichung.