

BREAK DOWN

PROVOKE

DESTROY

DISRUPT

FRIGHTEN

SHOUT

BAD NEWS

JUNIOR

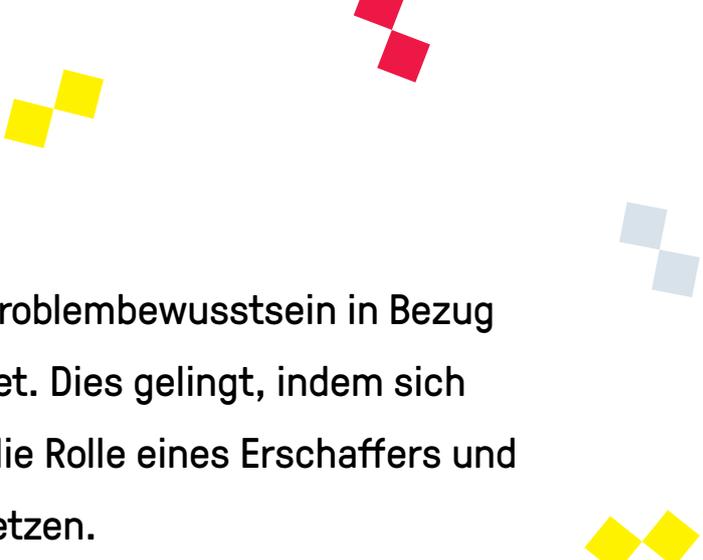
INFORMATIONSBLATT

ATTACK

CHEAT

FALSIFY

STRIKE BACK



Das Spiel [Bad News](#) stärkt das Problembewusstsein in Bezug auf Desinformationen im Internet. Dies gelingt, indem sich die Spielerinnen und Spieler in die Rolle eines Erschaffers und Verbreiters von Fake News versetzen.

Dieses Informationsblatt erklärt wie das Online-Spiel entwickelt wurde, wie es abläuft und worauf es basiert. Das Konzept „Desinformation“ wird in einzelne Aspekte aufgeschlüsselt, die im Zuge des Spiels relevant werden. Für jede Desinformations-„Kompetenz“ wird ein Abzeichen verliehen.

Diese Anleitung richtet sich an Lehrkräfte und Andere, die das Spiel pädagogisch einsetzen möchten. Auf weiterführende Informationen wird verlinkt.

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	2
Entwicklung des Spiels	3
Was ist Desinformation?	3
Inwiefern ist Desinformation ein Problem?	3
Wie funktioniert das Junior-Spiel „Bad News“?	4
Einsatz mit Jugendgruppen	8
Altersbeschränkung	8
Ergänzende Materialien für die Arbeit mit Schulklassen	8



ENTWICKLUNG DES SPIELS



Im November 2017 wurde die erste Version des Spiels in niederländischer Sprache veröffentlicht. Sie ist unter www.slechtnieuws.nl abrufbar. Sowohl die niederländische als auch die [englischsprachige Ausgabe](#) des Spiels wurden von DROG (www.aboutbadnews.com) – einer niederländischen Organisation, die sich gegen die Verbreitung von Desinformation einsetzt – in Zusammenarbeit mit Forschern an der University of Cambridge, UK, entwickelt. Die grafische Umsetzung stammt von Gusmanson (www.gusmanson.nl). Die gemeinnützigen Initiative Wissenschaft im Dialog gGmbH (www.wissenschaft-im-dialog.de) bringt das Spiel nach Deutschland. Wissenschaft im Dialog (WiD) ist die Organisation für Wissenschaftskommunikation in Deutschland. Zur Stärkung eines wissenschaftlich informierten Dialogs in Deutschland gehört auch, über Falschmeldungen und Mechanismen der Desinformation aufzuklären.

Eine Junior-Version des Spiels wurde für Kinder im Grundschulalter (ab 8 Jahren) entwickelt. Das Junior-Spiel ist kürzer als das ursprüngliche Online-Spiel und behandelt nur eine Auswahl der Desinformations-Strategien. Auch die behandelten Themen und die angewendete Sprache wurden für die jüngere Zielgruppe angepasst.



WAS IST DESINFORMATION?

In den Medien ist der Begriff „Fake News“ inzwischen allgegenwärtig. Doch er erfasst nicht den vollen Umfang des Phänomens. Mit „Fake News“ werden Falschmeldungen bezeichnet, die gefälscht oder erfunden wurden. Sie werden von Faktencheckern wie von der [Tagesschau](#), [Correctiv](#) oder [Snopes](#) überprüft. Beispiele sind – leider – leicht auffindbar: Schlagzeilen wie „700 Euro Weihnachtsgeld für [Flüchtlinge](#)“, „CDU wirbt mit einem alten [DDR-Slogan](#)“ und „Kindesentführungen durch die [Organmafia](#)“ sind im Internet nur einen Klick entfernt.

Doch eine Nachricht muss nicht vollständig gefälscht sein, um manipulativ und irreführend zu sein. Deswegen bevorzugen wir den Begriff Desinformation, um die ganze Bandbreite der Methoden abzudecken, mit denen Leser in die Irre geführt werden können. Im Gegensatz zu einer Fehlinformation, die einfach falsch ist, verbergen sich hinter einer Desinformation betrügerische oder manipulative Absichten. Propaganda ist ein Beispiel für Desinformation, bei welcher eine explizite oder implizite politische Agenda verfolgt wird.

INWIEFERN IST DESINFORMATION EIN PROBLEM?

Verschiedene Akteure, auch Regierungen, setzten auf Desinformation, um die öffentliche Meinung zu beeinflussen. Für solche Irreführungen bieten sich besonders die sozialen Medien an. Denn hier kann jeder Inhalte ohne eine redaktionelle Prüfung veröffentlichen. Außerdem ist schwer nachvollziehbar, wer



hinter den Konten steckt. Das zeigen die folgenden Beispiele: Rund 47 Millionen Benutzerkonten auf Twitter gehören sogenannten [Bots](#) ([Bot ist kurz für Roboter](#) und bezeichnet hier ein programmiertes Konto). Das sind 15% aller Nutzer. Viele diese Falschkonten werden beispielsweise während Wahlkampagnen benutzt, um politische Desinformation zu verbreiten. Beispiele von Desinformationskampagnen sind die [MacronLeaks](#) zur Präsidentschaftswahl 2017 in Frankreich, die Pizzagate-Kontroverse während der US-Wahl 2017 oder die „alternativen“ Erklärungen zum Flugzeugunglück von Malaysian Airlines-Flug MH17 im Jahr 2014.

Heutzutage wachsen Kinder mit dem Internet auf. Wenn sie älter werden, verbringen sie mehr Zeit online – ob beim Chatten, Spielen oder auf der Suche nach Informationen. Es lässt sich kaum vermeiden, dass sie auch auf irreführende, verletzende oder sogar gefährliche Inhalte stoßen. Desinformation als solche erkennen zu können ist eine wichtige Voraussetzung dafür, mit dem Internet sicher und verantwortungsvoll umzugehen.

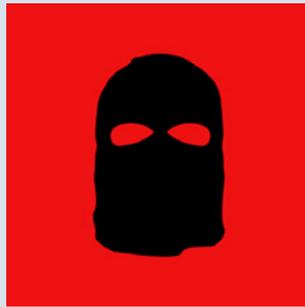
WIE FUNKTIONIERT DAS JUNIOR-SPIEL „BAD NEWS“?

Das Spiel „Bad News“ kann das Bewusstsein für Desinformation verbessern, indem die Spielenden sich in die Rolle eines Erstellers von Falschmeldungen versetzen. So gewinnen sie Einblicke in die Methoden und Taktiken, mit denen echte Verbreiter von Desinformation häufig arbeiten. Diese Erkenntnisse können helfen, um nicht so leicht auf irreführende Nachrichten hereinzufallen.

Das Spiel ist einfach zu bedienen: Spielende bekommen kurze Texte und Bilder zu sehen (z. B. ein Meme oder eine Schlagzeile) und können auf verschiedene Weisen darauf reagieren. Punkte werden in Bezug auf zwei Kategorien gesammelt: „Follower“ und „Glaubwürdigkeit“. Wer Inhalte wählt, die ein „echter“ Autor von Falschmeldungen wählen würde, wird mit Followern und Glaubwürdigkeit belohnt. Wer seine Follower offensichtlich anlügt, allzu abstruse Botschaften verbreitet oder doch gute journalistische Praktiken anwendet, weil er moralische Skrupel hat, verliert an Followern oder Glaubwürdigkeit. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Follower zu gewinnen ohne an Glaubwürdigkeit zu verlieren.

Da beim Umfang des Spiels auf eine altersgerechte Länge geachtet wurde, können nicht alle Aspekte der Desinformation im Spiel detailliert berücksichtigt werden. Daher liegt der Fokus auf besonders verbreiteten Strategien. Jeder Aspekt wird durch ein Szenario eingeführt: Betrug, Emotion und Manipulieren. Dadurch kann man sich drei „Abzeichen“ erarbeiten.





BETRUG

Nicht alle Inhalte, die seriös und überzeugend aussehen, sind vertrauenswürdig – das zeigt dieser Spiel-Abschnitt.

Zuerst lernen die Spielerinnen und Spieler Twitter kennen, da die Social-Media-Plattform häufig zur Verbreitung von Desinformation missbraucht wird. Zunächst sollen sie eine falsche Information (wie „morgen ist ein schulfreier Tag“) posten. Von der Falschmeldung werden einige fiktive Mitschülerinnen und Mitschüler im Spiel überzeugt, aber nicht viele.

Im nächsten Schritt bekommen die Spielenden die Gelegenheit, als

Schülerredakteur bzw. -redakteurin für die neue Schulwebsite tätig zu werden. Nachdem sie einen Namen sowie ein Motto für die Website gewählt haben, posten die Spielenden noch einmal ihre irreführende Nachricht. Obwohl sie die gleiche (falsche) Information beinhaltet, gibt es jetzt mehr Resonanz, da die Schulwebsite sie seriös wirken lässt.

Weiterführende Informationen:

Weitere Informationen zum Thema Identitätsbetrug gibt es bei [Vice.de](https://www.vice.de), [der Westen](https://www.derwesten.de) und [101geek](https://www.101geek.com).



EMOTION

Emotionalisierende Inhalte sind nicht unbedingt in „falsch“ und „wahr“ zu unterteilen, sondern spielen auch mit Gefühlen wie Angst oder Wut. Ziel des Spielabschnitts ist es, zu vermitteln, wie solche Gefühle ausgenutzt werden können.

Zum ersten Mal erstellen die Spielenden Inhalte für ihre Schulwebsite. Sie sollen aufwühlende Inhalte nutzen, um Follower zu gewinnen. Zur Wahl stehen Angst, Wut oder Glück. Auch wenn jemand Glück wählt, wird er oder sie aufgefordert, doch lieber negative Gefühle anzusprechen, da solche Gefühle von den Verbreitern von Falschmeldungen häufig erfolgreich instrumentalisiert werden. Angst oder Wut kann man verbreiten, indem man

ein Gerücht in die Welt setzt: entweder werden die Sommerferien gestrichen, oder Kinder, die SpongeBob Schwammkopf schauen, sollen nachsitzen. Weiterhin werden die Spielenden aufgefordert, zusätzlich ein Bild zu nutzen, um Gefühle zu wecken. Dadurch wird klar, dass Botschaften durch Bilder wirkungsvoll übermittelt werden können, ganz egal, ob die übermittelten Inhalte wahr oder falsch sind.

Weiterführende Informationen:

Weiteres zu emotionalisierenden Inhalten findet man bei [Cho et al](#), [Smart Insights](#) und [Council of Europe](#).



MANIPULIEREN

Ziel des Spiel-Abschnitts „Manipulieren“ ist zu zeigen, wie man Sprache und Inhalte mit manipulativen Absichten verwenden kann, um sich Vorteile zu verschaffen. Im Szenario sollen die Spielenden weitere Inhalte für die Schulwebsite produzieren. Als Ausgangspunkt dient ein Gerücht, das die Schülerinnen und Schüler in Aufregung versetzen soll (beispielsweise eine Umstellung des Mensa-Speiseplans auf unbeliebte Gemüsegerichte oder ein Verbot von Videospiele). Das Gerücht stimmt nicht (und wird von der Schulleitung dementiert). Doch die Spielenden können kreative Wege finden, das Gerücht am Leben zu halten, ohne sich dabei auf nachprüfbar falsche Behauptungen festzulegen. Das kann sogar eine bessere Strategie sein, um Desinformation zu verbreiten, da Lügen leichter aufzudecken sind.

Im Anschluss wählen die Spielenden eine Schlagzeile für ihren Artikel zum Thema des Gerüchts. Dabei stehen zwei „gute“

Optionen (die keine Lügen, sondern nur Übertreibungen sind) sowie eine schlechte Option (die eine Lüge ist) zur Wahl. Wer die offensichtliche Lüge wählt, muss den Schritt wiederholen.

Die letzte Manipulationsmethode, die im Spiel vorkommt, ist Identitätsbetrug. Im Spiel nutzt man ein Falschkonto, um sich als die Schulleitung auszugeben. Damit soll der Eindruck erweckt werden, dass das Gerücht stimmt. Es wird erklärt, dass Identitätsbetrug von Verbreitern von Desinformation als Strategie benutzt wird.

Weiterführende Informationen:

Weitere Informationen zu Bots und Propaganda durch Computer (auch echte Beispiele) finden Sie bei [Woolley & Howard](#), [Howard & Kollanyi](#), und bei [Spiegel Online](#). Ein Paper von [Ribeiro et al](#) untersucht die Erkennung von Fake News.

EINSATZ MIT JUGENDGRUPPEN

Eine Runde des Spiels dauert etwa 10 Minuten. Das Spiel ist für Schulklassen geeignet und kann zur Aneignung von Medienkompetenzen eingesetzt werden. Eine Unterrichtsstunde kann folgendermaßen aufgebaut werden: Zuerst wird gespielt und danach werden die Methoden der Desinformation in einer Gruppendiskussion analysiert. Wenn Schülerinnen und Schüler das Spiel in Zweier-Paaren gemeinsam spielen, können sie bereits während des Spiels über ihr Vorgehen diskutieren.

Erfahrungsgemäß bietet das Spiel einen guten Einstieg, um über das Phänomen Desinformation zu diskutieren. Es macht klar, wie leicht Informationen manipuliert werden können.

ALTERSBESCHRÄNKUNG

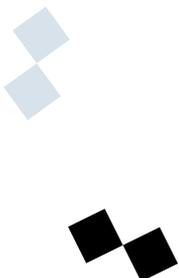
Das Spiel wurde für Personen ab 8 Jahren entwickelt. Im Spiel kommen keine gewalttätigen Inhalte vor. Es werden keine Kraftausdrücke verwendet. Einige Spielerinnen und Spieler können es als belastend empfinden, in die Rolle eines Betrügers zu schlüpfen. Das Spiel findet in einer virtuellen Welt statt und es werden keine Inhalte veröffentlicht.

ERGÄNZENDE MATERIALIEN FÜR DIE ARBEIT MIT SCHULKLASSEN

Bundeszentrale für politische Bildung

Aufgabe der Bundeszentrale für politische Bildung ist es, Verständnis für politische Sachverhalte zu fördern, das demokratische Bewusstsein zu festigen und die Bereitschaft zur politischen Mitarbeit zu stärken. Auch zum Thema Medienkompetenzen stellt sie Materialien zur Verfügung.

- Spezial zum Thema "Fake News":
<https://www.bpb.de/gesellschaft/medien-und-sport/fake-news/>
- Spezial zum Thema "Hate Speech":
<http://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/medienpaedagogik/253577/spezial-zum-thema-hate-speech>



Klicksafe.de

Klicksafe.de setzt sich seit 2004 im Auftrag der EU-Kommission für eine kompetente und kritische Nutzung des Internet und der neuen Medien ein. Auf der Webseite Klicksafe.de finden sich eine Fülle an Informations- und Unterrichtsmaterial sowie weiterführende Informationen für Kinder & Jugendliche, Eltern sowie Pädagogen.

- Weiterführende information zum Themenbereich “Fake News”:
<https://www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/fake-news/#s/fakenews>
- Laut. Stark. Online. Materialien zum Thema “Fake News” und “Hass im Netz” für die Arbeit mit Jugendlichen im alter von 12 und 16 Jahren:
<https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/neues-material-laut-stark-online-gegen-fake-news-und-hass/#s/fakenew>



This game was developed by researchers at Cambridge University and DROG, a Netherlands-based platform against disinformation. For more information about the game and its development, or if you have ideas or feedback, we're very happy to hear from you. Ruurd Oosterwoud, founder of DROG, can be reached at ruurd@wijzijndrog.nl. Or visit DROG's website at www.aboutbadnews.com



Copyright © 2018 DROG (www.aboutbadnews.com) All rights reserved. This document is intended for use as educational material. This earmarked copy is the property of the individual or organization that purchased it, and is not intended for use by third parties. The following conditions apply:

- You may not use or reproduce this work for any commercial purposes, nor may it be used as supporting content for any commercial product or service.
- You may not alter, transform, or build upon this work.
- Any unauthorized reproduction or sharing of this document will constitute an infringement of copyright.