

Gastautorin: Henrike Wiemker / / PD Daily

Gegen Fake News kann man impfen. Zum Beispiel mit diesem Online-Game

10. März 2020

Desinformation im Netz spaltet die Gesellschaft und verfälscht Wahlergebnisse. Ein simples Online-Spiel hilft dir, dich gegen die wichtigsten Techniken der Trolle zu schützen.

Fake News #1 werden im Internet nicht erst dann zum Problem, wenn sie gezielt Wahlen beeinflussen sollen. Polarisierende Debatten, gefälschte Accounts und Bots, die Diskussionen künstlich aufblasen, verschärfen das gesellschaftliche Klima. Vor allem in sozialen Medien wie *Facebook* und *Twitter*.

Doch Lösungen für das Problem gibt es kaum. Auf soziale Medien verzichten ist für die Wenigsten eine Alternative. Also irgendwie die »Medienkompetenz« verbessern – aber wie? Einen konkreten Ansatz verfolgt das digitale Spiel *Bad News*. Es soll seine Spieler:innen immun machen gegen Desinformation und Hetze.

Die Idee des Spiels: Du schlüpfst selbst in die Rolle eines typischen Internet-Trolls und hast das Ziel, möglichst viele Follower zu gewinnen.

In einer einfachen Klick-Umgebung, die entfernt einem *Twitter*-Thread ähnelt, lässt du frustrierte Tweets los, gründest ein eigenes Nachrichtenportal, gibst dich als jemand anderes aus und verbreitest Verschwörungstheorien. Selbst ausdenken musst du dir nichts, das Spiel gibt dir Alternativen, zwischen denen du wählen kannst.

So lernst du die Taktiken derer kennen, die dich im Netz verunsichern wollen – ganz im Sinne der Wissenschaftler und ihrer Theorien, die dahinterstehen.

Das steckt hinter »Bad News«

Bad News ist 2018 von Wissenschaftler:innen an der Universität Cambridge in Zusammenarbeit mit der niederländischen NGO *DROG* entwickelt worden, zunächst in einer englischen Version. ^{#2} Inzwischen sind auch Versionen in anderen Sprachen verfügbar. Das Spiel basiert auf der sogenannten »Inoculation-Theory«, die das Prinzip des Impfens in die Psychologie überträgt. Die Idee: Setzt man sich dem Virus – also der Desinformation – in geringen, kontrollierten Dosen aus, erreicht man eine gewisse Immunisierung.

Im Verlauf des Spiels erhältst du Abzeichen in 6 verschiedenen »Troll-Techniken«, die dir das Spiel gleichzeitig erklärt: Identitätsbetrug, ^{*1} Emotionen, ^{*2} Polarisierung, ^{*3} Verschwörung, ^{*4} Verruf, ^{*5} und »Trollen« – ^{*6} also möglichst viele Nutzer:innen in eine Richtung lenken und eine Massenbewegung auslösen.

Thomas Nygren forscht im Bereich Bildungswissenschaften an der Universität Uppsala und hat in einer Studie gemeinsam mit einem Forschungsteam aus Cambridge anderssprachige Versionen des Spiels untersucht. »Die 6 Techniken, die im Spiel eingebaut sind, kommen einerseits aus der klassischen Propagandaforschung. ^{#3} Andererseits sind es die psychologischen Tricks, die heute im Netz genutzt werden. Emotionen sind zum Beispiel ein beliebtes Mittel der Desinformation. Fühlen die Leute zu viel, denken sie schlechter«, erklärt Nygren.

Gastautorin: Henrike Wiemker

Gegen Fake News kann man impfen. Zum Beispiel mit diesem Online-Game
perspective-daily.de/article/1161/0Dzz3Zhn

Impfen gegen schlechte Informationen wirkt – sagt die Wissenschaft

Seit das Spiel 2018 online ging, ist ausführlich untersucht worden, ob es tatsächlich funktioniert. Die kurze Antwort lautet: ja. In mehreren Studien wurden Spieler:innen zu Beginn und am Ende des Spiels aufgefordert, die Glaubwürdigkeit bestimmter Tweets zu bewerten. In einer Studie an der englischen Version aus dem Jahr 2019 zeigt sich, dass die Teilnehmer:innen nach dem Spiel unterschiedliche Formen von Desinformation häufiger als unglaubwürdig einschätzen, echte Nachrichten aber nicht – eine wichtige Erkenntnis. ⁷

»Wir wollten nicht, dass Menschen insgesamt skeptischer werden und Vertrauen in klassische Medien und die Politik verlieren. Aber das scheint nicht der Fall zu sein.« – Thomas Nygren, Bildungswissenschaftler an der Universität Uppsala

Die aktuelle Publikation hat nun die Spiel-Varianten auf Deutsch, Polnisch, Griechisch und Schwedisch untersucht. ⁸ »Hier sehen wir, dass der gewünschte Effekt auch in anderen Sprachen und Kulturkreisen eintritt«, erklärt Nygren. »Das ist nicht selbstverständlich, weil die Medienlandschaften sich schon innerhalb von Europa sehr unterscheiden.«

Er betont aber auch die Grenzen des Spiels, das stark an *Twitter* angelehnt ist und nur mit Text und *Memes* ⁹ arbeitet. »In anderen sozialen Medien spielen Bilder und Videos eine viel stärkere Rolle. Wie man dem begegnen kann, wird gerade zum Beispiel in Frankreich erforscht.« Außerdem reiche es gegen Desinformation nicht, die Techniken der Trolle entlarven zu können, das sei nur ein Aspekt: »Ein zweiter Aspekt ist eine gute Allgemeinbildung, ein dritter ist im Grunde journalistisches Denken: Quellen kritisch beurteilen und Informationen an mehreren Quellen überprüfen«, so Nygren.

Gastautorin: Henrike Wiemker

Gegen Fake News kann man impfen. Zum Beispiel mit diesem Online-Game
perspective-daily.de/article/1161/0Dzz3Zhn

Aktuell arbeitet er an einer Variante des Spiels, um sie in Schulen einsetzen zu können. Ähnliches ist in Deutschland geplant, wo die *Schwarzkopf-Stiftung* in diesem Jahr ein Kursformat in Schulen testen will, das die niederländische Organisation *DROG* gemeinsam mit dem Unternehmen *Diversion* entwickelt hat. Darin enthalten ist eine Mehrspieler-Version von *Bad News*. Die ursprüngliche Online-Version des Spiels ist weiterhin frei verfügbar, inzwischen sogar in 12 Sprachen und in einer Version für Kinder im Alter von 8–11 Jahren.

[Du willst direkt loslegen? Klicke hier!](#)

Hier findest du die beiden anderen aktuellen Daily's:

Gastautorin: Henrike Wiemker

Gegen Fake News kann man impfen. Zum Beispiel mit diesem Online-Game
perspective-daily.de/article/1161/0Dzz3Zhn

Zusätzliche Informationen

- *1 Immer wieder geben sich Menschen mit gefälschten Accounts in sozialen Medien als prominente Personen oder Organisationen aus und verbreiten Falschinformationen, manchmal erkennbar an falsch geschriebenen Eigennamen.
- *2 Emotionen sind ein beliebtes Mittel, um Debatten anzuheizen. Wut und Angst sind dabei besonders wirksam.
- *3 Durch Weglassen an einer und Übertreiben an einer anderen Stelle werden Fakten verzerrt und Geschichten aufgebauscht. Das fördert extreme Standpunkte und spaltet die Gesellschaft.
- *4 Verschwörungstheorien lassen sich im Internet leicht verbreiten. Wo sich scheinbar irgendeine geheime Macht gegen die »normalen Leute« verschworen hat, wachsen Misstrauen, Angst und Wut (siehe: Emotionen).
- *5 Der Ärger der Community wird gezielt auf einzelne Personen gelenkt, über die negative Behauptungen in die Welt gesetzt werden. In manchen Fällen erinnert das Verhalten an eine Hetzjagd.
- *6 Beim sogenannten »Trollen« werden mehrere Desinformationstechniken kombiniert: Trolle nutzen gezielt Emotionen, verbreiten Falschinformationen und sähen Zweifel bei möglichst vielen Menschen auf einmal.

Gastautorin: Henrike Wiemker

Gegen Fake News kann man impfen. Zum Beispiel mit diesem Online-Game
perspective-daily.de/article/1161/0Dzz3Zhn

- *7 In der Studie wurden 14.266 Antworten ausgewertet, die im Zeitraum Februar–April 2018 eingesammelt wurden. Die Befragten nahmen auf eigene Initiative an der Studie teil, sodass das Sample nicht repräsentativ für eine bestimmte Bevölkerungsgruppe ist und männliche, gebildete, jüngere und liberale Menschen überrepräsentiert sind. Die Wissenschaftler:innen konnten jedoch keine bedeutsamen Unterschiede abhängig von Alter, Geschlecht, Bildungsgrad oder politischer Ausrichtung feststellen. Die Studie erschien 2019 im »Journal Palgrave Communications« und ist [hier](#) frei zugänglich.
- *8 In der Studie wurden Antworten von insgesamt 10.729 Befragten ausgewertet. Die gefundenen Effekte ähneln stark denen in der englischen Studie aus dem Jahr 2019 und bestätigen deren Ergebnisse. Die Studie erschien 2020 in »The Harvard Kennedy School Misinformation Review« und ist [hier](#) frei zugänglich.
- *9 »Memes« sind einprägsame Bilder oder Bewegtbilderfolgen (Gifs), die vor allem in sozialen Netzwerken geteilt werden. Sie können zu eigenen Trends werden, Emotionen vermitteln und politische Botschaften enthalten.

Gastautorin: Henrike Wiemker

Gegen Fake News kann man impfen. Zum Beispiel mit diesem Online-Game
perspective-daily.de/article/1161/0Dzz3Zhn

Quellen und weiterführende Links

#1 Das musst du wissen, um Fake News zu verstehen

 <https://perspective-daily.de/article/213>

#2 Hier geht es zur englischen Version des Spiels

 <https://getbadnews.com/#intro>

#3 Chris Vielhaus schreibt über den Mann, der Propaganda in Marketing
verwandelt hat, um dir buchstäblich alles zu verkaufen

 <https://perspective-daily.de/article/1143/>

Gastautorin: Henrike Wiemker

Gegen Fake News kann man impfen. Zum Beispiel mit diesem Online-Game
perspective-daily.de/article/1161/0Dzz3Zhn