

Lisa Melzer: Exit the Fake

Beitrag aus Heft »2023/02: Social Media in der Beratung«

Brockhaus (2023). Exit the Fake. Serious Game zum Thema ‚Fake News‘, kostenpflichtig¹ (nur auf Nachfrage).
www.brockhaus.de/info/schulen/escape-game

Fake-Profilen, Propaganda, Gerüchten und Verschwörungen: Die Grenze zwischen Wahrheit und Lüge scheint im digitalen Zeitalter immer undurchsichtiger zu werden. In welchem Ausmaß besonders junge Menschen von Desinformationen im Netz betroffen sind, legt eine Studie der Vodafone Stiftung von 2020 nahe: So begegnen etwa 76 Prozent der 14- bis 24-Jährigen in Deutschland mindestens einmal pro Woche Falschnachrichten über Websites, Soziale Netzwerke oder Messenger-Dienste. Das ist ein Anstieg von 50 Prozent innerhalb von zwei Jahren. Alarmierend ist außerdem, dass mehr als die Hälfte der Befragten Fake News nicht nur mit dem Internet, sondern zunehmend auch mit klassischen Medien wie Presse, Radio oder Fernsehen in Verbindung bringt. Doch wie können junge Menschen dabei unterstützt werden, Desinformationen zu erkennen und richtig einzuordnen? An dieser Stelle setzt das neue Serious Game Exit the Fake von Brockhaus an. Den Rahmen des Spiels bildet die Geschichte rund um Marie und Kemal, die als Content-Creator mit ihrem Kanal Die Wahrsager über die Auswirkungen des Klimawandels aufklären und Umweltskandale aufdecken. Als sie schließlich Opfer eines Hacker-Angriffs werden und ihnen die Veröffentlichung eines gefälschten Deepfake-Videos angedroht wird, sind sie auf die Unterstützung ihrer Community angewiesen, um ihren Kanal zu retten. Jede Spieleinheit umfasst verschiedene Rätsel und Aufgaben, mit denen die Spieler*innen schrittweise einen vierstelligen Code erarbeiten, den sie benötigen, um die Sicherheitsschleusen zu knacken und die Veröffentlichung des gefälschten Videos zu verhindern. Im Laufe des Spiels werden die Spieler*innen schrittweise darüber aufgeklärt, wie sie Fake News, Verschwörungstheorien und Troll-Kommentare leichter identifizieren und zuverlässig von seriösen, vertrauenswürdigen Informationen unterscheiden können. Außerdem werden ihnen konkrete Werkzeuge und Instrumente an die Hand gegeben, mit denen ihre Kenntnisse und Fähigkeiten zur kritischen Einordnung, Überprüfung und Bewertung von Quellen geschult werden können. Untermalt werden die Lerneinheiten durch animierte Erklärvideos, in denen die Protagonist*innen Marie und Kemal das Spielgeschehen kommentieren, Wissen über Absichten, Mechanismen und Wirkungen von Desinformationen vermitteln und die Spieler*innen zur Erprobung kreativer Strategien und Umgangsweisen mit Falschmeldungen anregen. Zu jedem Themenkapitel werden zudem Erklärtexte zu den in der Geschichte verwendeten Schlüsselbegriffen zur Verfügung gestellt, die ein differenziertes Verständnis der verschiedenen Formen von Fake News und deren Risikopotenzial ermöglichen. Mit diesem Zusatzmaterial können sich Spieler*innen intensiver mit einzelnen Thematiken und Interessensschwerpunkten befassen, was zur Reflexion des Gelernten anregt. Exit the Fake ist in erster Linie für Schüler*innen der siebten bis zehnten Klasse konzipiert und eignet sich vor allem für den Einsatz in Unterrichtsfächern wie Deutsch, Politik oder Sozialkunde. Vorausgesetzt werden lediglich Grundkenntnisse im Umgang mit digitalen Medien und dem Internet. Aufgrund der einfachen Bedienung und intuitiven Spielmechanik bietet das Game auch außerhalb schulischer Settings vielfältige Anwendungsmöglichkeiten, um bei Jugendlichen ein Verständnis für komplexe Phänomene wie den Klimawandel zu schaffen und ein kritisches Bewusstsein für die damit einhergehenden gesellschaftlichen Herausforderungen herzustellen. Eine wesentliche Besonderheit von Exit

the Fake ist die gelungene Kombination aus Lern- oder Unterhaltungssoftware, da es Spieler*innen sowohl Möglichkeiten zum Wissens- bzw. Kompetenzerwerb als auch zum Erfahren von Selbstwirksamkeit bietet. Damit stellt es eine geeignete Ergänzung zu traditionellen Lehr- bzw. Unterrichtsmethoden dar, um unterschiedliche Entscheidungs-

möglichkeiten und Lösungswege auszuprobieren und zu erleben, welche Konsequenzen sich aus dem eigenen Handeln ergeben. Insgesamt zielt Exit the Fake somit auf die Förderung wichtiger Zukunftskompetenzen ab, die für einen verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien von hoher Bedeutung sind. Mit Blick auf die Ermöglichung eines inklusiven Spielerlebnisses wäre es jedoch wünschenswert, weitere Bedienungshilfen und/oder erweiterte Einstellungsoptionen zur Verfügung zu stellen, um das Tool für heterogene Zielgruppen mit unterschiedlichen Bedarfen zugänglich zu machen und es ihnen zu ermöglichen, das Spielerlebnis nach ihren Bedürfnissen anzupassen.

1 Für Interessierte besteht die Möglichkeit, ein unverbindliches Angebot anzufordern und die Inhalte 14 Tage lang kostenlos zu testen. Das Spiel ist zudem Teil des Medienkompetenz-Pakets von Brockhaus für die Sekundarstufe I, welches neben dem Serious Game weitere Materialien zur Medienkompetenzförderung von Heranwachsenden umfasst.