



Rezension: Online-Spiel "Fake it to make it"

Lisa Holzer

Verlag: Amanda Warner

Herausgeber: Bundeszentrale für politische Bildung und
Niedersächsische Landeszentrale

Genre: Edu- und Infotainment

Altersempfehlung: Schülerinnen und Schüler ab 12 Jahren, Studierende

Verfügbar unter dem Link: <http://fakeittomakeit.de/>

I. Beschreibung

Die deutsche Version des HTML5-Computerspiels "Face it to make it" von der Bundeszentrale für politische Bildung und der Niedersächsischen Landeszentrale für politische Bildung steht im Internet kostenfrei zur Verfügung. Das Spiel kann im Unterricht mit SchülerInnen ab ca. 12 Jahren oder im Hochschulkontext bei der medienpädagogischen Ausbildung von Studierenden eingesetzt werden. Die Spielzeit beträgt ca. 60 Minuten, der Spielstand wird nach dem Schließen des Browsers gespeichert.

Ziel des Spiels ist die Aufklärung über die Entstehung und Verbreitung von Fake News und die Anregung zur kritischen Reflexion der persönlichen Nachrichtenrezeption (vgl. Pressemeldung bpb).

Der Spielende schlüpft in die Rolle eines Produzenten von Falschmeldungen und erhält immer wieder neue Aufträge. Im Fokus steht dabei die Vergrößerung der Reichweite der Falschinformationen, um den finanziellen Erfolg mit den gezielten Falschmeldungen zu steigern. Gewonnen hat der Spielende durch das Erreichen eines bestimmten Geldbetrags. Während des Spiels werden seine Einnahmen sowie eine Statistik über die Aufrufe, *Likes* und *Shares* seiner Artikel stets eingeblendet.

Der Spielende wird angeleitet, eine eigene Domain mit ansprechendem, seriösen Web-Design zu wählen, Texte der Konkurrenz zu kopieren und die daraus entwickelten Artikel mit gekauften Profilen in möglichst aktiven Gruppen fiktiver, sozialer Plattformen zu verbreiten. Die Erhöhung der Glaubwürdigkeit durch das Erfinden falscher Zitate und dem Verdrehen von Fakten ist dabei ebenso Usus wie möglichst hetzerische, polemische Äußerungen zu politisch brisanten Themen. Die Reaktionsfreude der Leser soll durch die Aufforderung, den Text zu teilen und endlich die Wahrheit ans Licht zu bringen, erhöht werden. Wesentlich ist dabei, die fiktiven Texte zielgruppengerecht zu gestalten und sie in die Gruppe mit der entsprechenden politischen Einstellungen, wie beispielsweise einen reißerischen Artikel über den Bundeskanzler in eine Gruppe von Gegnern dieses Politikers zu posten. Der Spielende wird auf diese Weise Schritt für Schritt darin ausgebildet, die perfekten Fake News zu generieren und öffentlichkeitswirksam an ein möglichst breites Publikum zu verbreiten. Die Richtigkeit der Aussagen spielen bei diesem Wettbewerb um viele Klicks zu keinem Zeitpunkt eine Rolle.

II. Begründung

Dem Spielenden werden bei *Fake it to make it* drastisch die Mittel von Fake News Produzenten vor Augen geführt, indem diese im Spielverlauf vom

Nutzer selbst erprobt werden. Damit folgt die Didaktik des Spiels dem Goal-based Szenario-Ansatz, bei dem der Nutzer Wissensinhalte in einem realitätsnahen, authentischen Setting kennenlernt und eine Mission verfolgt. Die Spieloberfläche von *Fake it to make it* ist intuitiv verständlich und die Speicherung des Zwischenstandes ermöglicht dem Spielenden jederzeit die Rückkehr zum letzten Spielstand.

Das Spiel eignet sich sowohl für den Einsatz in der Schule, als auch für den universitären Kontext – besonders in der medienpädagogischen Lehre. Durch den Perspektivenwechsel wird der Spielende ohne erhobenen pädagogischen Zeigefinger über die Entstehung von Fake News und ihre Gefahren aufgeklärt. Das vom *bpb* zur Verfügung gestellte, begleitende Zusatzmaterial kann als Ergänzung zum Spiel im Unterricht und in der Hochschullehre eingesetzt werden. Zudem wird auf der Informations-Website zum Computerspiel auf die Fake-News-Check-App des Niedersächsischen Landesinstituts für Qualitätsentwicklung hingewiesen, mit deren Hilfe Falschmeldungen identifiziert werden können. Auch dazu werden Begleitmaterialien mit Unterrichtsvorschlägen angeboten.

Das Spiel bietet einen erheblichen medienpädagogischen Mehrwert, da durch die Aufklärung über die Entstehung und Verbreitung von Fake News die Rezeption des eigenen Medienkonsums und darüber die Sensibilisierung gegenüber viralen Falschmeldungen angeregt wird.