

Juliane Becker

Fake News spielend enttarnen? Aktuelle Ansätze der Gaming-Industrie

Der Kampf gegen Fake News gleicht dem endlosen Kampf gegen die Hydra: Kaum ist ein Kopf abgeschlagen, wachsen zwei neue nach. Nachrichtenportale, Rundfunkanstalten und private Organisationen haben es sich daher zum Ziel gesetzt, ihre Leser- und Hörerschaft für gefakte Informationen zu sensibilisieren. Das ist sehr sinnvoll, aber oft auch äußerst trocken und belehrend. Einen anderen Ansatz verfolgt das Serious Game Bad News: Es versetzt den Spielenden in die Rolle eines Fake News-Tycoons und bringt ihm so die Strategien echter Fake-News-Schaffenden näher. Der vorliegende Artikel soll aufzeigen, welche Möglichkeiten und welche Limitierungen der Gebrauch von Serious Games im Kampf gegen Fake News bietet.

1. Die Verbreitung von Fake News als menschliches Problem – und was dagegen hilft

Fake News haben das Potential, großen Schaden anzurichten – das konnte man während der US-Präsidentschaftswahl 2016 und auch vereinzelt während der letzten deutschen Bundestagswahl im Jahr 2017 beobachten.¹

Fake News, also „also absichtlich verbreitete, falsche oder irreführende Informationen“², sind auch deshalb so gefährlich, weil sie sich bis zu sechs Mal schneller verbreiten als wahre Nachrichten. Dies wiesen Forscher_innen des MIT 2018 durch eine Analyse von 126.000 Nachrichtenketten auf Twitter nach. Hervorzuheben ist die Erkenntnis der Wissenschaftler_innen, dass sich Fake News nicht aufgrund der so oft dafür verantwortlich gemachten Bots so schnell verbreiten; tatsächlich sind hauptsächlich menschliche User die treibende Kraft.³ Teile der Bevölkerung scheinen

¹ Vgl.: Stiftung Neue Verantwortung: *Fakten statt Fakes. Verursacher, Verbreitungswege und Wirkungen von Fake News im Bundestagswahlkampf 2017.*

<https://www.stiftung-nv.de/de/publikation/fakten-statt-fakes-verursacher-verbreitungswege-und-wirkungen-von-fake-news-im>, 26.03.2018 (12.02.2019).

² Ebd.

³ Vgl.: Soroush Vosoughi u.a.: *The spread of true and false news online.* In: *Science*, Jg. 359/6380 (2018), S. 1146–1151.

schlichtweg nicht gut geschult darin zu sein, Fake News von echten Nachrichten zu unterscheiden. Mal werden nur Headlines gelesen, mal lässt man sich von einem emotionalen Tonfall beeinflussen, auch eine Differenzierung von seriösen und unseriösen Quellen ist nicht immer gegeben. Kurz gesagt: Die Medienkompetenz ist noch ausbaufähig.

Es ist daher ein ausgesprochen sinnvoller Ansatz, dass Nachrichtenportale, Rundfunkanstalten und private Organisationen ihre Leser- bzw. Hörerschaft für gefakte Informationen sensibilisieren möchten. Zahllose Artikel, Videos und Podcasts behandeln zumeist im How-to-Stil, wie sich Fake News enttarnen lassen können.⁴ Einen anderen Ansatz verfolgen die Produkte der Gaming-Industrie, an der das Thema ebenfalls nicht vorbeigegangen ist: Sogenannte Serious Games sollen Spielenden Spaß machen und ihnen ganz nebenbei beibringen, Fake News zu erkennen und damit einfacher entlarven zu können.

Mit einem dieser Games – *Bad News* – beschäftigt sich der vorliegende Artikel; es soll daran beispielhaft aufgezeigt werden, welche Möglichkeiten und welche Limitierungen der Gebrauch von Serious Games im Kampf gegen Fake News bietet.

2. Zum Begriff der Serious Games

Serious Games sind digitale Spiele, deren Zweck nicht nur die reine Unterhaltung ist, sondern die auch mindestens ein weiteres Ziel, zum Beispiel eine bestimmte Fähigkeit zu erlernen, erreichen wollen.⁵

Im Alltag sind Serious Games weit verbreitet; sie werden unter anderem im Schulunterricht eingesetzt, bei der Ausbildung von Ärzt_innen oder sind – etwa in Form von Videospiele wie *Wii Sports* – Teil der privaten Freizeitgestaltung. Grundsätzlich kann jedes digitale Spiel zum Serious Game werden, wenn sich der Spielende dazu entscheidet, es nicht nur ausschließlich zur Unterhaltung zu nutzen. Wer also zum Beispiel mithilfe

⁴ Vgl.: u.a. Verena Stöckigt: Tutorial: *Fake News erkennen*. <http://faktenfinder.tagesschau.de/tutorials/fakenews-erkennen-tutorial-101.html>, 20.04.2017 (20.01.2019).

⁵ Ralf Dörner: *Serious Games. Foundations, Concepts and Practice*. Wiesbaden 2016, S. 3.

von *Counter-Strike* sein Reaktionsvermögen verbessern möchte, der spielt ein Serious Game.⁶

3. Konzeption, Gestaltung und Ziel von *Bad News*

Das Online-Browserspiel *Bad News* (www.getbadnews.de) wurde von der niederländischen Organisation DROG entwickelt, die Projekte gegen Desinformation entwirft. Außerdem beteiligt an der Konzeption waren Forscher_innen der Universität Cambridge.

Bad News versetzt den Spielenden in die Rolle eines aufstrebenden Fake News-Tycoons. Ziel ist es, möglichst viele Follower und *Credibility*, also Glaubwürdigkeit zu sammeln. Das geschieht, indem der Spielende eine News-Website gründet, auf dieser (gefakte) Nachrichten verbreitet und indem er Tweets auf Twitter postet.⁷ Je mehr er sich wie ein echter Fake-News-Macher verhält, desto schneller wächst auch die Zahl der Follower und die Glaubwürdigkeit. Das heißt aber auch: Wer zum Beispiel zu offenkundig lügt, verliert. Auf diese Weise baut sich der Spielende mehr oder weniger schnell sein Fake News-Imperium auf.⁸

Bad News ist textbasiert, wobei immer aus mehreren vorgegebenen Antwort-Optionen ausgewählt werden kann. Das Spiel ist derzeit auf Niederländisch und Englisch verfügbar, andere Übersetzungen, darunter auch Deutsch, sind momentan in Arbeit.⁹

Das Herz des Spieles stellen die sechs *Badges* (Abzeichen) dar, die im Laufe des Spiels gewonnen werden können:

- *Impersonation* – das Imitieren einer bekannten Person oder Marke,
- *Emotion* – das Ausnutzen von Emotionen,

⁶ Vgl.: ebd.

⁷ Hier muss kurz angemerkt werden, dass der Spielende zu keinem Zeitpunkt während des Spieldurchlaufs die Website von *Bad News* verlässt. Wenn in diesem Artikel die Social Media-Plattform Twitter genannt wird, handelt es sich also um einen Ingame-Ort.

⁸ Vgl.: DROG: *Bad News Information Sheet*. <https://getbadnews.com/>, (21.01.2019).

⁹ Vgl.: Juliane Becker: *Questions about Bad News - time for a short interview?* E-Mail an Jon Roozenbeek, 11.01.2019.

- *Discredit* – diskreditieren,
- *Polarization* – polarisieren,
- *Conspiracy* – das Verbreiten von Verschwörungstheorien und
- *Trolling*, also im weitesten Sinne Provokation.

Diese Abzeichen erhält der Spielende, wenn er aus den vorgegebenen Antwort-Optionen die „richtigen“ auswählt, sich also wie ein „richtiger“ Fake News-Tycoon verhält.

Das *Impersonation*-Abzeichen gewinnt man beispielsweise, wenn man einen Tweet postet, in dem man so tun, als sei man Donald Trump (vgl.: Abb. 1). Dass es hierbei eine kleine Abweichung im Namen gibt, merken andere Twitter-User nicht – in der Folge gewinnt der Spielende einige neue Follower sowie etwas *Credibility* hinzu.

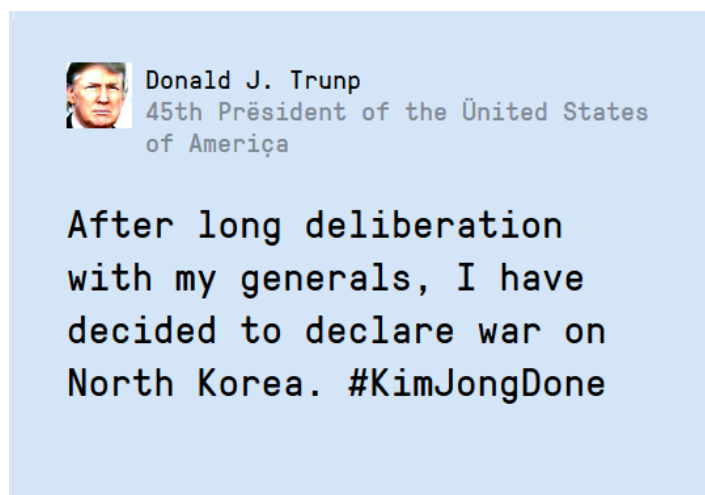


Abb. 1: Impersonation-Tweet aus Bad News.

Hat sich der Spielende nun richtig verhalten, hat er am Ende idealerweise alle sechs Abzeichen erhalten und eine größtmögliche Anzahl an Followern und *Credibility* gesammelt. Gleichzeitig sind ihm nun sechs Strategien bekannt, die Fake News-Schaffende in der Realität anwenden. Auf diese

Weise, so die Theorie, soll er zukünftig dazu in der Lage sein, Fake News von echten News zu unterscheiden.

Die Entwickler_innen stützen sich hierbei auf die sogenannte Inokulationstheorie:

Inoculation theory, which has its roots in social psychology, states that people are able to build up a resistance against false or misleading information by being presented with a weakened version of a misleading argument before being exposed to the “real” information [...] If you can recognize it, you can resist it. The Bad News game draws on inoculation theory for its theoretical justification.¹⁰

Inwieweit ist dieser Ansatz nun ein sinnvoller? Existiert tatsächlich ein Nexus zwischen dem Spielen von Bad News und einer gesteigerten Kompetenz bei der Bewertung von Medieninhalten?

4. Kann *Bad News* zu einer gesteigerten Medienkompetenz beitragen?

Um diese Frage zu beantworten, wurde in das Spiel eine Befragung inkludiert, an welcher der Spielende einmal pro Spieldurchlauf teilnehmen kann. Die Ergebnisse dieser Befragung wurden zum jetzigen Zeitpunkt (31.03.2019) noch nicht veröffentlicht, mir wurden aber freundlicherweise von der Universität Cambridge schon vorab einige Informationen zur Verfügung gestellt. Zunächst jedoch zum Aufbau dieser Befragung.

Dem Spielenden werden *vor* dem Spielen von *Bad News* fünf Tweets angezeigt. Er soll die Glaubwürdigkeit dieser Tweets nun auf einer Skala von 1 bis 7 bewerten, wobei 1 „überhaupt nicht vertrauenswürdig“ und 7 „sehr vertrauenswürdig“ entspricht. Angezeigt werden zwei Tweets von seriösen Quellen (vgl.: Abb. 2) sowie drei Tweets von unseriösen Quellen (vgl.: Abb.3). Dieser Vorgang wird *nach* dem Spielen von *Bad News* noch einmal wiederholt.

¹⁰ DROG: *Bad News Information Sheet* (wie Anm. 8).

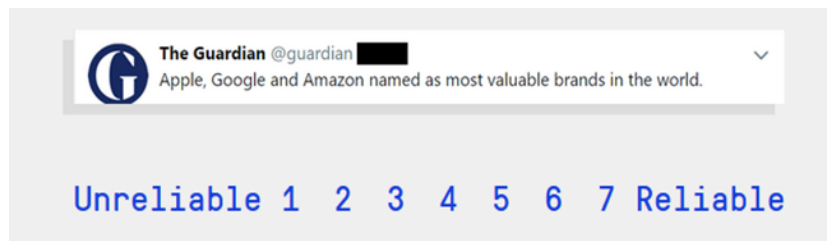


Abb. 2: Beispiel für einen seriösen Tweet.

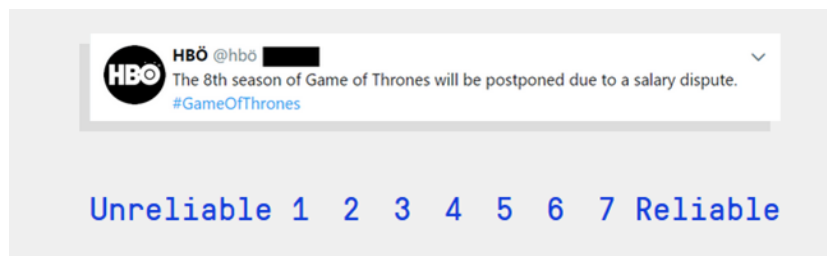


Abb. 3: Beispiel für einen unseriösen Tweet.

Die vorläufigen Ergebnisse zur besagten Userbefragung, welche mir zur Verfügung gestellt wurden, beziehen sich auf eine Teilnehmerzahl von 15.000 Personen. Das Diagramm (vgl.: Abb. 4) zeigt Balken in verschiedenen Grautönen; hellgraue Balken repräsentieren die Situation vor dem Spielen, dunkelgraue die nach dem Spielen. Die Balken unter der Überschrift *Real news items* beziehen sich auf die Tweets von seriösen Nachrichtenquellen (vgl.: Abb. 2), die Balken rechts auf die Tweets unseriöser Nachrichtenquellen (vgl.: Abb. 3).

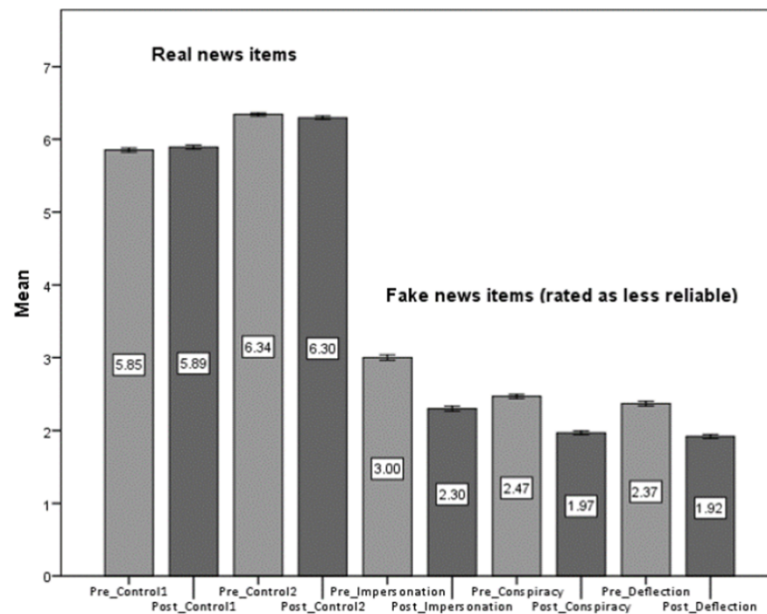


Abb. 4: Diagramm zur in *Bad News* inkludierten Befragung.

Hieran ist gut zu erkennen, dass diese unseriösen Tweets nach dem Spielen als weitaus weniger vertrauenswürdig eingestuft wurden als vor dem Spielen. Das legt nahe, dass das Spielen von *Bad News* tatsächlich den Effekt hat, dass der Spielende nun besser zwischen Fake und Real News unterscheiden kann. Wie oben bereits erwähnt wurde, sind die Ergebnisse der Studie zu *Bad News* im Speziellen noch nicht veröffentlicht. Allerdings existiert eine abgeschlossene Studie zu einer analogen Version dieses Spiels, die zum gleichen Ergebnis kommt¹¹: *Bad News* hilft dabei, echte Nachrichten besser von falschen Nachrichten unterscheiden zu können.

¹¹ Vgl.: Jon Roozenbeek u. Sander van der Linden: *The fake news game: actively inoculating against the risk of misinformation*.

<https://doi.org/10.1080/13669877.2018.1443491>, 26.02.2018 (26.03.2019).

5. Limitierungen von Serious Games im Kampf gegen Fake News und Ausblick: Wo lassen sich *Bad News* und Co. einsetzen?

Das klingt alles sehr vielversprechend; dennoch sind Serious Games wie *Bad News* selbstverständlich kein Allheilmittel gegen die Verbreitung von Fake News. Kein Serious Game dieser Welt wird es schaffen, Personen, die vor dem Hintergrund einer persönlichen politischen Agenda Fake News verbreiten, vom bewussten Teilen falscher Informationen abzuhalten. Deshalb können Serious Games auch wichtige gesetzliche Vorstöße wie das Netzwerkdurchsuchungsgesetz nicht ersetzen. Zuletzt sind sie nicht dazu in der Lage, Faktencheck-Angebote, wie sie zum Beispiel von *Mimikama*, *Snopes* oder *Correktiv* bereitgestellt werden, abzulösen.

Was Serious Games aber können, ist präventiv die Medienkompetenz zu stärken – auf eine unterhaltsame, kurzweilige Art und Weise – und so zu verhindern, dass Fake News überhaupt erst viral gehen.

Das macht Serious Games vor allem aus pädagogischer Sicht sehr interessant. Der Einsatz von *Bad News* im Schulunterricht erfolgt in den Niederlanden bereits teilweise, dort meist im Rahmen von Workshops.¹² Deutschland wiederum hinkt in dieser Hinsicht deutlich hinterher. Zwar hat die Kultusministerkonferenz die Fähigkeit digitale Medien zu verstehen und zu reflektieren als wichtigen Kompetenzbereich für Schüler identifiziert. Im letzten Beschluss zur „Bildung in der digitalen Welt“ kommen die Begriffe „Fake News“ oder „Falschmeldungen“ aber trotzdem nicht vor.¹³ Der Lehrplan beschäftigt sich eher mit instrumentellen Fähigkeiten, konzentriert sich also auf den Umgang mit verschiedenen Programmen und Devices.¹⁴ In einer Zeit, in der die überwiegende Mehrheit der jungen Erwachsenen Online- und Soziale Medien als Haupt-Nachrichtenquelle angibt¹⁵, reicht das freilich nicht länger aus. Die derzeit sehr anachronistisch anmutenden Lehrpläne müssen sich zwingend an die veränderte Mediennutzung anpassen und digitale Medientypen in den Fokus rücken.

¹² Vgl.: Becker: *Questions about Bad News - time for a short interview?* (wie Anm. 9).

¹³ Vgl.: Kultusministerkonferenz: *Strategie der Kultusministerkonferenz: Bildung in der digitalen Welt*.

https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/Strategie_neu_2017_datum_1.pdf, (22.01.2019).

¹⁴ Vgl.: Martin Spiewak: *Nachhilfe in Skepsis*. <https://www.zeit.de/2018/10/fake-news-schule-fakten-unterricht-unterscheidung/komplettansicht>, (22.01.2019).

¹⁵ Vgl.: ebd.

Serious Games wie *Bad News* könnten sich meiner Meinung nach einfach in den Lehrplan integrieren lassen und dürften eine ausgezeichnete Möglichkeit sein, Schüler_innen das bedachte Bewerten von Nachrichten wortwörtlich spielend einfach zu vermitteln. Notwendig ist dies in jedem Fall. Nur weil jemand mit dem Internet aufgewachsen ist, heißt das nicht, dass er oder sie dieses auch automatisch bis ins kleinste Detail versteht. Die Stärkung der Medienkompetenz ist die einfachste präventive Art, um das Problem der Fake News in den Griff zu bekommen, und Serious Games können einen wichtigen Beitrag dazu leisten.

Abbildungsverzeichnis:

Abbildungen 1, 2, 3: Entn. *Bad News*. www.getbadnews.com
Abbildung 4: Entn. Becker 2019 (wie Anm. 9).