

Konkurrenzanalyse Liste:

Büchereizentrale Niedersachsen:

Escape Fake

- Hauptthema = Desinformation und Deep Fake (realistische durch KI erzeugte oder bearbeitete Medieninhalte)
- Spielweise = Marker herunterladen und Ausdrucken und dann mit einer App und Augmented Reality spielen
- Zielgruppe = Jugendliche ab 14 Jahren und Erwachsene

interessantes:

- Spielbar mit dem Smartphone allein
- Augmented Reality sorgt für eine praktischere Auseinandersetzung mit dem Spiel

Bad News

- Hauptthema = Desinformation
- Spielweise = Spieler spielt aus der Perspektive eines Erstellers von Falschmeldungen
- Zielgruppe = Jugendliche ab 14 Jahren

Interessantes:

- ca. 20 min Spielzeit
- Einsicht in Methoden und Techniken die häufig zur Verbreitung von Desinformationen genutzt werden

Fake it to make it

- Hauptthema = Desinformationen
- Spielweise = Spieler spielt aus Perspektive der Ersteller der Fake News und versucht möglichst viele Klicks zu generieren
- Zielgruppe = Jugendliche ab 12 Jahren

Interessantes:

- 30-60 min Spielzeit
- Verdeutlichung der Motivationen von Falschmeldungen

SWR FakeFinder

- Hauptthema = Desinformationen
- Spielweise = Spieler bekommt einen Nachrichtenfeed und muss entscheiden, ob es sich bei den einzelnen Beiträgen um Seriöses, Satire oder gefälschte Inhalte handelt.
- Zielgruppe = Nicht angegeben

Interessantes:

- Spieler erhält zu jedem Beitrag Recherche- und Link-Tipps zur eigenen Recherche
 - Kann eigenes Interesse und Recherchefähigkeit spielerisch verbessern
- Es existiert eine Kinderversion für Kinder ab 8 Jahren mit einem Infobogen für Lehrkräfte und einer Spielzeit von Ca. 30 Minuten

Harmony Square:

- Hauptthema = Desinformation
- Spielweise = Spieler übernimmt die Rolle eines „Desinformationsmanagers“ und versucht mit Fehlinformationen möglichst viele Likes zu generieren
- Zielgruppe = Jugendliche und junge Erwachsene
- Spielzeit = 15-20min

Reality Check:

- Hauptthema = Desinformation
- Spielweise = Spieler bekommt Nachrichtenartikel und Social-Media-Posts und muss entscheiden, ob diese echt oder fake sind. Dabei muss er/sie Quellen und andere Aspekte der Nachrichten prüfen
- Zielgruppe = Schüler*innen, Jugendliche und junge Erwachsene
- Spielzeit = 15-30min

Quellen:

<https://www.bz-niedersachsen.de/fake-news-spiele-und-ideen.html>

<https://harmonysquare.game/>

<https://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/games/reality-check/index.html#/sites/mediasmarts/files/games/reality-check/>