

Luisa Ebeling

NEWS

FAKE NEWS

In der unendlichen Weite des Internets gibt es zahlreiche Falschmeldungen, auch Fake News genannt, die in manipulativer Absicht verbreitet werden. Dieses Phänomen hat sich durch Skandalisierung, Instrumentalisierung und Verbreitungsalgorithmen, insbesondere auf sozialen Netzwerken, weiter verstärkt. Oftmals erhalten Fake News mehr Aufmerksamkeit als seriöse Nachrichten und geben uns ein Gefühl von Machtlosigkeit. Die Stärkung unseres Urteilsvermögens kann uns helfen, sie zu demaskieren. Seid ihr bereit, euch in die Köpfe der Herausgeber von Fake News hinein zu versetzen?



4-6
Spieler



30-90
Minuten



14+
Jahre



Dieses Spiel wurde im Rahmen des vom Auswärtigen Amt geförderten Projektes „Powers in Play“ von Studierenden des Studiengangs Industrial Design an der Bergischen Universität Wuppertal entwickelt. Das Ziel des Projektes ist die Entwicklung von Spielen, die verschiedene Aspekte von Politik interaktiv erlebbar machen. Alle weiteren Spiele und Informationen zum Studiengang findet ihr unter www.powers-in-play.com. Mehr Informationen und Angebote des Auswärtigen Amts gibt es unter www.diplo.de/aussenpolitiklive.



Achtung. Verschluckbare Kleinteile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

SPIELINHALT

Schneidet das Material entlang der gestrichelten Linien aus.

(Vermeidet dabei, die Karten vorab zu lesen!) Legt die Fotos zu einem Stapel zusammen. Nummer 1 liegt zuoberst. Sortiert die Tatsachen-Karten nach Nummern und legt sie verdeckt auf einen Stapel. Tatsache 1 muss oben auf dem Stapel liegen. Mischt die Filter-Karten und legt sie in beliebiger Reihenfolge verdeckt auf einen Stapel. Verfahrt ebenso mit den Tipp-Karten und bildet einen zweiten Stapel. Bitte einseitig ausdrucken.

----- Schneiden

BEILIEGEND



12 Bilder-Karten



12 Tatsachen-Karten



22 Tipp-Karten



12 Filter-Karten

BENÖTIGT

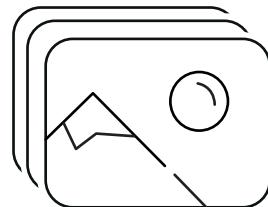


1 Schere

ERLÄUTERUNG

Kontext

In jeder Runde wird ein Bild aufgedeckt, das ein politisches oder gesellschaftliches Ereignis illustriert. Zu diesem Foto werdet ihr euch neue Geschichten ausdenken, mit denen die Bilder in einem neuen Kontext veröffentlicht werden. Euer Ziel ist es, SAM – den Algorithmus einer Suchmaschine – zu überzeugen, eure Geschichte auszuwählen und seiner Zielgruppe zu diesem Bild zu präsentieren.

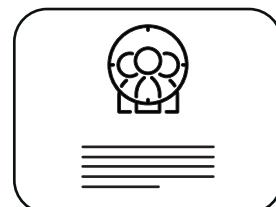


Spieler

Alle Spieler erhalten Empfehlungen, wie man Geschichten überzeugender machen kann. Denkt euch jeweils eine möglichst interessante Geschichte hinter dem Foto aus. Auf der dazugehörigen Tatsachen-Karte wird die ursprüngliche Geschichte, die das Bild als Symbolbild darstellt, geschildert – eure Aufgabe ist es jedoch, eine neue Geschichte zu erfinden. Seht euch die Tatsachenkarte deshalb erst nach der Spielrunde an.

SAM

Reihum schlüpft ihr in die Rolle von SAM, der/die Jüngste von euch beginnt. Du ziehst eine Filter-Karte (zum Beispiel „Pensionierte Lehrer/innen“). Für diese Zielgruppe musst du, nachdem du alle Erläuterungen gehört hast, einschätzen, welche davon dem Filter am ehesten entsprechen würde. Alle Spieler dürfen sich vor Spielbeginn die verschiedenen Filter-Karten ansehen.



ABLAUF



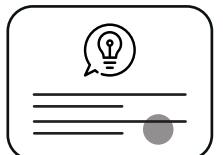
VORBEREITUNG

Deckt das erste Bild auf. SAM zieht die dazugehörige Tatsachen-Karte und legt sie beiseite. SAM zieht nun Tipp-Karten entsprechend der Anzahl seiner Mitspieler, ohne sie zu lesen. Sollten alle Tipp-Karten bereits verwendet worden sein, mischt sie, formt einen neuen Stapel und zieht davon nach. Nun mischt SAM die Karten und teilt sie verdeckt an seine Mitspieler aus. Anschließend zieht SAM eine Filter-Karte und liest sie leise für sich durch. Die anderen Spieler lesen ebenfalls ihre Karten für sich im Stillen.



1. RUNDE

Jeder Spieler darf SAM eine Ja/Nein-Frage stellen, um mehr Informationen über seinen Filter herauszufinden. Nachdem jeder eine Frage gestellt hat, entscheidet ihr euch für einen Hinweis auf eurer Tipp-Karte und versucht ihn umzusetzen. Danach führt ihr eure Geschichte aus. Der Spieler im Uhrzeigersinn nach SAM beginnt.



ENTSCHEIDUNG

SAM entscheidet nun, welche Geschichte seinem Filter am ehesten entspricht. Der Rundensieger erhält symbolisch das Foto dieser Runde. Ihr könnt nun auch die Tatsachen-Karte lesen um die ursprüngliche Geschichte zu erfahren. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn übernimmt die Rolle von SAM. Das Spiel endet, sobald der oder die Erste von euch 3 Runden gewonnen hat oder nachdem jeder zweimal die Rolle von SAM innehatte. In diesem Fall zählt ihr, wer die meisten Runden gewonnen hat. Bei Gleichstand gewinnt, wer die 1. Runde für sich entscheiden konnte.



1



2

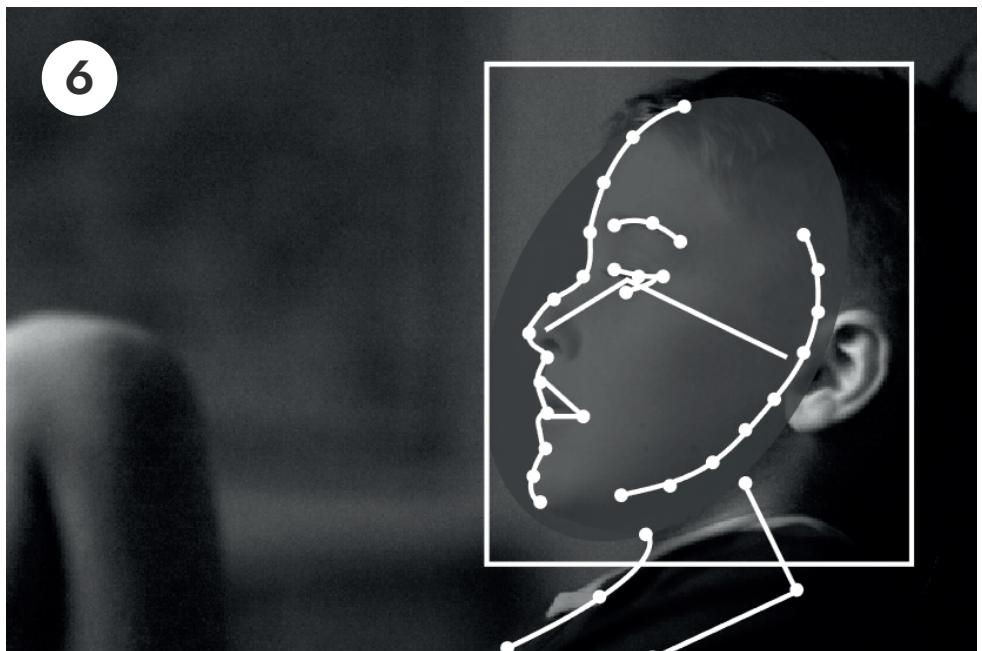


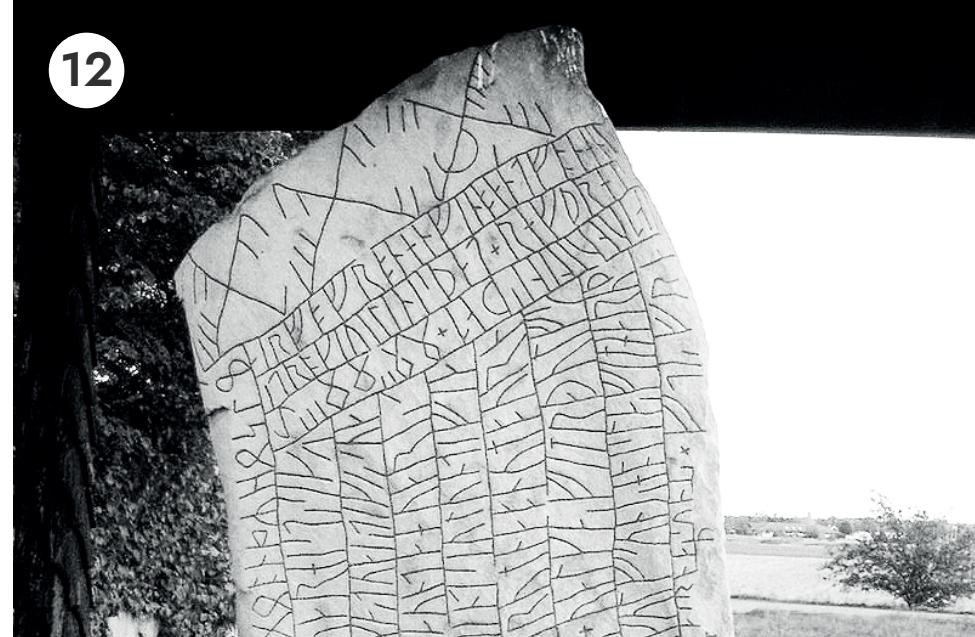
3



4









1

TATSACHE

Künstliche Intelligenz und Automatisierung schaffen neue Möglichkeiten, rufen jedoch auch Angst vor dem Verlust von Arbeitsplätzen hervor. Laut einer Wirtschaftsprüfungsfirmen könnten bis 2030 35% aller Beschäftigungen in Deutschland automatisiert werden.

**TATSACHE**

Zeigt Waldbrände. Seit 2015 wiederholt in Chernobyl aufgetreten. Bevölkerung hat Angst vor Radioaktivität. Erhöhte Radioaktivität konnte nicht nachgewiesen werden.

**TATSACHE**

Gelbwestenproteste. Frankreich, 2019, gegen Kraftstoffsteuererhöhung. Straßeneingänge zu Tankstellen wurden blockiert. 10 Tote, 2.000 Verletzte.

**TATSACHE**

Südtirol. 1950 wurde hier zum Bau eines Wasserkraftwerks ein See angestaut, der das gesamte Dorf Graun und einen Großteil des Dorfes Reschen überflutete – insgesamt 163 Häuser.

**TATSACHE**

Zeigt das Fest „Tomatina“. Findet seit 1940 jährlich statt. Menschen bewerfen sich mit Tomaten. Ist eine internationale Tourismus-Attraktion.

**FILTER 1**

Redakteur eines Boulevardmagazins

**FILTER 2**

Kind, das zum ersten Mal heimlich im Internet surft

**FILTER 3**

Inhaber eines erfolgreichen Social Media Accounts

**FILTER 4**

Studierende, die Themen für ihre Bachelorarbeit recherchieren

**FILTER 5**

Marketingabteilung, die nach einer Möglichkeit sucht, ein Startup-Unternehmen zu bewerben

**FILTER 6**

Interessierte werdende Mütter, die im Internet recherchieren

**FILTER 7**

Neuer Bewohner einer Großstadt, der eine Plakatwerbung wahrnimmt

**FILTER 8**

Meinungsführer einer radikalen Gruppe

**FILTER 9**

Senioren, die täglich ihre Zeitung aufmerksam lesen

**FILTER 10**

Autor eines Buches über ein aktuelles politisches Thema





TATSACHE

Polen.
Firma arbeitet an einer Gesichtserkennungssoftware, die Mimik und Gestik von Menschen mit Behinderung lesen kann.
Sie soll die Kommunikation mit Pflegern erleichtern und den Betroffenen helfen, selbstständiger zu werden.



TATSACHE

Schweden.
Zu Zeiten von Corona.
Keine Ausgangssperre.
Plakat zeigt, dass dazu geraten wird, Abstand zu halten.
Die Bevölkerung hält sich nicht daran.



TATSACHE

Ausschreitungen von Radikalen in Stuttgart.
Steine wurden durch die Schaufenster von Geschäften geworfen.
Gewalt richtete sich auch gegen die Polizei.
Über ein Dutzend verletzte Polizisten.



TATSACHE

Irland.
Zwei Leichen wurden in einem See gefunden.
Vater und Sohn.
Wurden von einer Helikopterbesatzung gefunden.



TATSACHE

Demonstration von Umweltschutzbewegung gegen das Massenaussterben von Tieren und Pflanzen.
Särge, blutrote Farbe, Kostüme und Protestierende, die sich in der Öffentlichkeit totstellen, drücken den Protest aus.



TATSACHE

Frankreich.
Maurice, der berühmte laute Hahn, ist gestorben.
Wurde bekannt, nachdem Nachbarn die Besitzerin wegen Lärmelästigung verklagten, den Prozess jedoch verloren.



TATSACHE

Fels aus Schweden.
Wikinger befürchteten eine schwere Klimakrise in der Zukunft.
Haben möglicherweise den Klimawandel vorhergesehen.



FILTER 11

Interviewer, der Schicksale von Menschen betrachtet



TIPP

Benenne den konkreten Ort, an dem das Bild dokumentiert wurde, um überzeugend zu sein.



TIPP

Welches einschneidende geografische Ereignis könnte auf dem Foto zu sehen sein?



Lokalpolitiker, der nach einem Aufhänger für seine bevorstehende Rede sucht

Versetze dich in beteiligte Personen und überlege dir, warum sie involviert sein könnten.



3

TIPP

Welches Unternehmen könnte in das Geschehen involviert sein?

Verwende viele ausdrucksstarke Adjektive, um deine Story emotional wirken zu lassen.



4

TIPP

Verknüpfe deine Story mit einem politischen Ereignis, das zur selben Zeit stattgefunden hat.

Erzähle deine Story aus der Sicht einer konkret betroffenen Person.



5

TIPP

Binde in deine Story Namen von konkreten Personen ein.

Berichte von einem Verbrechen, das in Zusammenhang mit dem gezeigten Foto gebracht werden könnte.



6

TIPP

Komme auf den Punkt. Erzähle überzeugend und selbstbewusst. Maximal drei Sätze.

Integriere in deine Story eine Moral, die von dem Ereignis abgeleitet werden könnte.



7

TIPP

Wer könnte von der Veröffentlichung des Bildes profitieren?

Binde eine Rede in deine Geschichte ein. Was würdest du sagen, wenn du vor einer großen Menschenmenge stehen würdest?



8

TIPP

Mit welcher Intention könnte das Foto veröffentlicht werden?

Erzähle von einer Liebesgeschichte, die im Kontext des Bildes steht.



9

TIPP

Nenne viele Details, die deine Geschichte glaubwürdig erscheinen lassen.

Binde in deine Geschichte die Gefühle involvierter Personen ein.



10

TIPP

Aus welchem historischen Kontext könnte das Bild stammen?

Erzähle von einem Hindernis, das überwunden werden konnte, um die Zuhörer deiner Geschichte in deinen Bann zu schlagen.



11

TIPP

Nenne die Quellen, aus denen das Foto stammt. Authentische Quellen lassen deine Geschichte überzeugend wirken.

Flechte die Perspektive eines Kindes in deine Geschichte ein.



12

TIPP

Verwende möglichst viele Fachbegriffe, um überzeugend zu sein.

Erzähle aus der Ich-Perspektive. Versetze dich in eine involvierte Person hinein.





13

TIPP

Wer könnte das Foto aufgenommen haben? Was hat die Person mit dem Ereignis zu tun?

Wie könnte eine Werbung für das Foto aussehen?



14

TIPP

Erzähle so, als wärst du als Reporter beteiligt gewesen.

Binde in deine Geschichte das Schicksal eines Kindes ein, um deine Zuhörer stärker zu berühren.



15

TIPP

Nenne ein seriöses Portal, das einen Bericht über das Foto veröffentlicht hat.

Involviere in deine Geschichte einen dramatischen Tod, der schockieren könnte.



16

TIPP

Welche Person könnte die Geschichte zum Bild veröffentlicht haben?

Binde eine Heldengeschichte ein.



17

TIPP

Erzähle deine Geschichte im Stile eines Nachrichtenportals und bemühe dich, sachlich zu sprechen.

Welcher Konflikt könnte bezüglich dieses Bildes entstehen?



18

TIPP

Nenne Gegenargumente und widerlege sie, um deine Geschichte zu unterstützen.

Verwende Wörter wie „erstmals“ und „plötzlich“.



19

TIPP

Nenne mehrere Quellen, die von dem Foto berichtet haben könnten.

Nimm in deine Geschichte offenen Fragen auf.



20

TIPP

Gehe genau auf das Bild ein und erläutere anhand von Details, was geschehen ist.

Baue in deine Geschichte Dialoge von Personen ein, die mit dem Bild zu tun haben.



21

TIPP

Erzähle von den Reaktionen, die das Bild ausgelöst hat.

Erzähle deine Geschichte so, dass du auf einen Höhepunkt zusteuernst.



22

TIPP

Verwende viele beschreibende Adjektive.

Erzähle von Schicksalen einzelner Personen, die am Ende alle auf ein gemeinsames Schicksal zusteuern.

