



Jeden Tag werden wir mit Information aus den Medien überhäuft: von traditionellen Quellen wie Fernsehen, Radio und Zeitungen, bis hin zu neueren Quellen wie Online-Videos und sozialen Medien. Bei so viel Information aus derart vielen Quellen kann es schwierig sein, zu erkennen, was wahr ist, und sehr leicht sein, falsche Information zu glauben oder sogar zu verbreiten.

Der Inhalt dieses Toolkits soll helfen, die **Medienkompetenz zu verbessern** und **Menschen aufmerksamer gegenüber falscher Information zu machen**.

### IN DIESEM TOOLKIT FINDEN SIE:

- Die Definition von Medienkompetenz und warum sie wichtig ist.
- Die Vorstellung von *Harmony Square*, einem Online-Spiel zum Aufbau von Resilienz gegenüber falscher Information, und die Anleitung zur Funktionsweise des Spiels.
- Unterrichtsplan und Toolkit

*Dieses Toolkit und die dazu gehörenden Bestandteile sind auch auf Russisch erhältlich.*

Was ist

Medienkompetenz

und

warum

ist sie

wichtig?

Medienkompetenz ist die Fähigkeit, Information aus verschiedenen Quellen und Sichtweisen zu verstehen und zu filtern. Wer medienkompetent ist, kann:

- Den Unterschied zwischen Tatsache und Meinung verstehen.
- Verstehen, dass Autoren, Ersteller von Inhalten und Kommentatoren voreingenommen sein können und Information möglicherweise auf eine Weise präsentieren, die ihre eigene, spezielle Agenda fördert.
- Einige der Manipulationstechniken erkennen, die verwendet werden, um Leser, Zuhörer und Zuschauer zu beeinflussen.

Wer nicht medienkompetent ist, ist anfälliger für **Fehlinformation** (die unwissentliche Verbreitung falscher Informationen, ohne die Absicht, in die Irre zu führen) und **Desinformation** (die absichtliche Verbreitung von Informationen, von denen man weiß, dass sie falsch sind).

Die Forschung zeigt, dass Medienkompetenz mit einer höheren Zufriedenheit mit der Demokratie einhergeht. Wer über Medienkompetenz verfügt, ist besser in der Lage, Fehlinformation und Desinformation in Bezug auf Demokratie und liberale Werte zu erkennen.

Die Verbesserung der Medienkompetenz kann daher **dazu beitragen, den Fluss von Fehlinformation und Desinformation einzudämmen und die Unterstützung für Demokratie und liberale Werte zu erhöhen.**

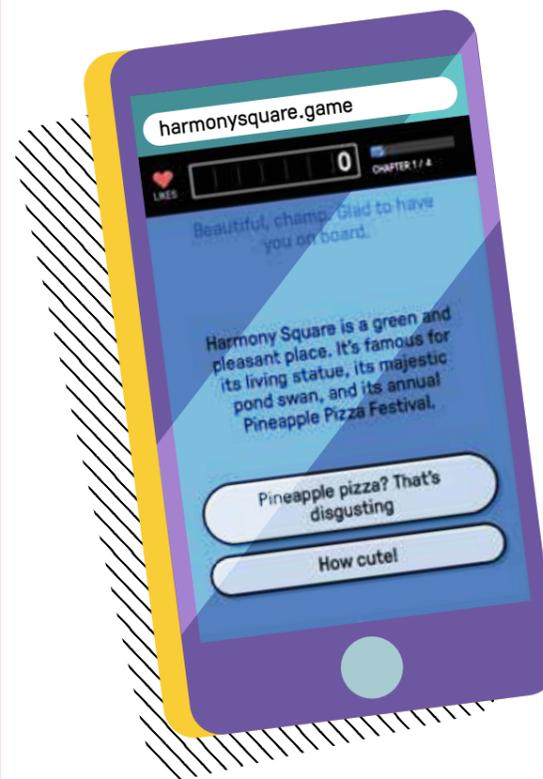
Vorstellung von

BREAKING

# HARMONY SQUARE

**Harmony Square** ist ein kurzes, kostenloses Online-Spiel, das den Spielern helfen soll, widerstandsfähiger gegen Fehlinformation und Desinformation zu werden.

Das Spiel basiert auf der **Inokulationstheorie** - der Idee, dass wir **widerstandsfähiger gegen Fehlinformation und Desinformation werden können, wenn wir deren Techniken in kleinen Dosen ausgesetzt sind**. Wenn wir die Art von Manipulationstechniken, die zur Verbreitung falscher Information eingesetzt werden, in der kontrollierten Umgebung des Spiels üben, werden wir diese Techniken im täglichen Leben eher erkennen und ihnen gegenüber resistenter werden.



Die Forschung zeigt, dass das Spiel die gewünschte Wirkung hat: Diejenigen, die es spielen, sind weniger geneigt, falscher Information Glauben zu schenken, haben mehr Vertrauen in ihre Fähigkeit, zu beurteilen, ob eine Information falsch ist oder nicht, und verbreiten seltener falsche Information.

[harmonysquare.game](https://www.harmonysquare.game)

*Roozenbeek, J., & van der Linden, S. (2020). Breaking Harmony Square: Ein Spiel, das die Immunität gegen politische Fehlinformation verbessert. Harvard Kennedy School (HKS) Misinformation Review.*

Wie

funktioniert

# BREAKING HARMONY SQUARE

?

Im Spiel werden die Spieler als **Chef-Desinformationsbeauftragte** eines fiktiven, friedlichen Ortes namens Harmony Square angeworben. Ihre Aufgabe ist es, diesen Frieden zu stören, indem sie soziale Spannungen provozieren und eine Spaltung mittels eines scheinbar harmlosen Themas herbeiführen.

In den 4 Levels des Spiels lernen die Spieler 5 verschiedene Manipulationstechniken kennen:

- 1 **Trolling:** bewusstes Provozieren starker Emotionen
- 2 **Emotionale Sprache verwenden:** Versuch, Menschen ängstlich oder wütend zu machen
- 3 **Künstliche Aufwertung bestimmter Nachrichten:** Likes und Shares vortäuschen oder Follower kaufen
- 4 **Verbreiten von Verschwörungstheorien:** eine mächtige, geheime Gruppe für nicht zusammenhängende Ereignisse verantwortlich machen
- 5 **Spaltung schaffen:** Betonen von Unterschieden innerhalb und zwischen Gruppen von Menschen

Trotz der ernstesten Absicht, die hinter dem Spiel steht, ist es fröhlich und fesselnd gestaltet, mit farbenfroher Grafik und viel Humor.



## LEKTIONSPLAN

## HARMONY SQUARE

## ZIELE

- 1 Die Gefahren von Fehlinformation und Desinformation verstehen
- 2 Wie man Fehlinformations- und Desinformationstechniken erkennt und die Verbreitung von falscher Information verhindert
- 3 Die Bedeutung von Medienkompetenz verstehen

60  
Minuten

## WAS IST MEDIENKOMPETENZ?

10  
Minuten

Die Fähigkeit, Information aus unterschiedlichen Quellen und Sichtweisen zu verstehen und zu filtern. Medienkompetente Personen sind in der Lage:

- 1 Den Unterschied zwischen Fakten und Meinungen zu verstehen.
- 2 Zu erkennen, dass Autoren, Verfasser und Kommentatoren möglicherweise voreingenommen sind und Information auf eine Weise präsentieren, die ihre eigene Agenda fördert.
- 3 Zumindest einige der Manipulationstechniken zu erkennen, die zur Beeinflussung von Lesern, Zuhörern und Zuschauern eingesetzt werden.

## WAS IST FEHL- UND DESINFORMATION?

10  
Minuten

## Fehlinformation

Fehlinformation ist irreführende, ungenaue oder völlig falsche Information, die ohne die ausdrückliche Absicht der Täuschung übermittelt wird.

## Desinformation

Desinformation ist falsche Information, die mit der Absicht verbreitet wird, Menschen in die Irre zu führen.

## WARUM IST ES WICHTIG ZU WISSEN, WIE MAN FEHL- UND DESINFORMATION ERKENNT?

10  
Minuten

Heute sind wir einer Unmenge von Information aus einer Vielzahl von Quellen ausgesetzt: von traditionellen Quellen wie Fernsehen, Radio und Zeitungen, bis hin zu neueren Quellen wie sozialen Medien (Instagram, Tik Tok, Facebook).

Bei so viel Information aus so vielen Quellen kann es schwierig sein, zu erkennen, was wahr ist, und wie leicht es ist, falsche Information zu verbreiten.

## FRAGEN:

- 1 Glauben Sie, dass Sie jemals falscher Information ausgesetzt waren? Wo?
- 2 Können Sie diese identifizieren? Wie?
- 3 Denken Sie jemals, dass es bei Information eine Agenda geben kann, die sich von dem unterscheidet, was gesagt wird?

## SPIELEN SIE DAS SPIEL

15  
Minuten

Die Idee des Spiels ist, dass wir widerstandsfähiger gegen Fehl- und Desinformation werden können, wenn wir dieser in kleinen Dosen ausgesetzt sind.

Wenn wir innerhalb der kontrollierten Umgebung des Spiels manipulative Techniken anwenden, die verwendet werden, um falsche Information zu verbreiten, erkennen wir diese Techniken in unserem täglichen Leben eher und können uns ihnen eher widersetzen.

harmonysquare.game



## DISKUSSION MIT DEN SCHÜLERN ÜBER DAS SPIEL.

15  
Minuten

- 1 Was denken Sie über das Spiel?
- 2 Was haben Sie gelernt oder entdeckt?
- 3 Was hat Sie an den Charakteren am meisten angesprochen?
- 4 Welche Taktiken wurden verwendet?
- 5 Kennen Sie Beispiele dafür aus dem wirklichen Leben?

Wie

spielt

man

**BREAKING**

**HARMONY  
SQUARE**

### **TIMING**

Das Spiel ist immer live und kann jederzeit gespielt werden. Es kann jedoch Situationen geben, in denen das Spiel relevanter sein kann. Gibt es Ereignisse im jeweiligen Umfeld, die bedeuten könnten, dass mehr Fehl- und Desinformation als gewöhnlich gesehen wird?