



Lernen über Fake News ist eine komplexe Herausforderung, der mithilfe authentischer Lernangebote begegnet werden muss. Eine Möglichkeit dem gerecht zu werden, ist der Einsatz des Spiels Escape Fake.

Bewusst verbreitete Falschnachrichten, Fake News, wirken sich zunehmend negativ auf das gesellschaftliche Zusammenleben aus. Einen wesentlichen Anteil daran haben Social-Media-Plattformen, auf denen Fake News schnell und einfach geteilt werden. Besonders problematisch ist, dass die dort zu findenden Falschinformationen professionell aufbereitet und daher von echten Informationen kaum unterscheidbar sind. Zudem zeigt sich, dass das Vertrauen gegenüber Social-Media-Postings steigt, während jenes in klassische Medien abnimmt. Fake News entgegenzuwirken ist also eine komplexe Herausforderung, der von Bildungsinstitutionen mithilfe authentischer Lernangebote begegnet werden muss.

Eine solche Möglichkeit ist der Einsatz des Augmented-Reality-Spiels Escape Fake. Das Spiel versetzt Lernende in eine authentische und interaktive Story über eine von Fake News geprägte Zukunft. Um diese Zukunft zu verhindern, schlüpfen die Lernenden in die Rolle eines Reverse History Hackers. Die Aufgabe besteht darin, den Ruf eines Busunternehmers wiederherzustellen, da dieser durch manipulierte Social-Media-Postings der Schlepperei beschuldigt wurde. Um dieses Ziel zu erreichen, werden knifflige Rätsel gelöst und Quizze bearbeitet.

Um das Spiel spielen zu können, braucht es ein mobiles Endgerät (Smartphone oder Tablet) mit installierter Escape Fake App (erhältlich für iOS und Android) sowie fünf sogenannte Marker-Bilder. Die Marker sollten ausgedruckt werden und im Klassenraum an Wänden und am Boden platziert werden. Jeder Marker verbirgt einen virtuellen Raum, der jeweils mithilfe der Kamera bei geöffneter Escape Fake App sichtbar wird. Interaktionen mit den virtuellen Gegenständen

finden durch Antippen, Ziehen und Ablegen mit den Fingern statt.

Das Spiel hat sich in mehreren Studien als effektiv für die Förderung kognitiver (Wissen und Können) als auch affektiver (Einstellungen und Haltungen) Lernziele erwiesen: 12- bis 14-jährige Schülerinnen und Schüler verfügten nach dem Spielen von Escape Fake über mehr Wissen zu Fake News, konnten falsche und echte Postings besser unterscheiden, waren kritischer gegenüber der Vertrauenswürdigkeit von Social Media und waren zuversichtlich, Fake News auch in Zukunft identifizieren zu können (Buchner, 2023).

Lehrpersonen für Teilnahme gesucht

Aufgrund der Komplexität der Thematik wird empfohlen, das Spiel in ein längerfristiges Unterrichtsvorhaben zum Thema Umgang mit Informationen im Netz zu integrieren. Um Wirkungen eines solchen Vorhabens untersuchen zu können, suchen wir aktuell interessierte Lehrpersonen. Bitte melden Sie sich bei Josef Buchner.

→ **Information und Kontakt**

PHSG, Institut ICT & Medien, Forschung & Entwicklung,
Josef Buchner, T 071 387 55 19, josef.buchner@phsg.ch,
<https://iim.phsg.ch>

→ **Informationen und Materialien zu Escape Fake**

www.escapefake.org

→ **Weiterführende Literatur**

Buchner, J. (2023). Effekte eines Augmented Reality Escape Games auf das Lernen über Fake News. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 51, 65–86.
www.doi.org/10.21240/mpaed/51/2023.01.12.X