

# Sharing is Scaring - Das “so ähnlich wie Werwölfe“-Spiel zu FAKENEWS

CC-by-NC: Matthias Haist, Maxie Götze, Franziska Mucha, Christian Sängner, Daniel Ziemer

## Hintergrund

Im virtuellen Raum des Internets liegt ein kleines Dorf - ein soziales Netzwerk, in dem eigentlich alles ganz schön sein könnte: alle User können frei kommunizieren, miteinander diskutieren und Nachrichten teilen. Wären da nicht die Faker, die bewusst Fehlinformationen streuen...

## Spielregeln

*FAKENEWS - sharing is scaring* wird in einer Gruppe von 7 bis 12 Personen gespielt. Eine Person der Gruppe übernimmt die Rolle der Spielleitung, genau wie bei den Spielen “Die Werwölfe vom Düsterwald” oder “Mord in Palermo”. Zu Beginn werden allen Mitspieler/-innen Rollenkarten verdeckt verteilt: es gibt User und Faker - die Rollen müssen geheim gehalten werden. Außerdem bekommt jede/-r eine Sharing-Karte, mit der nach der Diskussion abgestimmt werden kann. Das Spiel gliedert sich in Onlinephasen, in denen alle diskutieren und abstimmen, und Offlinephasen, in denen alle User die Augen geschlossen haben und nur die Faker kurz die Augen öffnen, um gebrieft zu werden: die Spielleitung liest eine Nachricht vor und zeigt den Fakern an, ob es sich um eine wahre oder eine erfundene Nachricht handelt. Die Spielleitung führt die Spieler/--innen mit einer Geschichte durch die Phasen.

## Spielziel

Jede Rolle verfolgt ein anderes Spielziel:

- Die Faker wollen möglichst viel Fehlinformation streuen - Fakenews als wahre Nachrichten und wahre Nachrichten als Fakenews.
- Die User wollen die Fakenews enttarnen und nur die wahren Nachrichten weiterverbreiten.

## Spielablauf

Zu Beginn erklärt die Spielleitung die Regeln und verteilt die Rollenkarten. Alle Spieler/--innen sitzen in einem Stuhlkreis und sollten sich gut gegenseitig sehen können. Die erste Runde beginnt mit einer Offlinephase - hier schließen alle User die Augen und die Spielleitung liest die erste Nachricht vor. Danach lässt die Spielleitung die Faker online gehen (die Augen öffnen) und zeigt ihnen per Zeichen an, ob die Nachricht fake (bspw. Daumen runter oder Karte mit Aufschrift) oder wahr (Daumen hoch oder Karte) ist. Danach lässt die Spielleitung alle online gehen und die Diskussion beginnt. Die Faker versuchen möglichst unauffällig die Diskussion in die falsche Richtung zu lenken. Die Runde endet damit, dass die Spielleitung den Abstimmungsprozess einleitet und alle gleichzeitig entscheiden müssen: soll die Nachricht geteilt werden oder nicht. Wer sich für das Teilen ausspricht, hebt seine/ihre Sharing-Karte. Die Spielleitung notiert, wer dafür und wer dagegen gestimmt hat und die

zweite Runde beginnt. Nach drei Runden verkündet die Spielleitung, welches Team gewonnen hat.

## **Material**

[12 Rollenkarten: 3 Faker, 9 User](#)

12 Sharing-Karten

Stapel mit (Fake-)News-Karten

## **Hinweise**

Das Spiel dient u.a. als Einstieg, um sich mit den Mechanismen von Fake-News in sozialen Netzwerken auseinanderzusetzen. Hierfür haben wir zunächst banale (Fake-)News recherchiert und ausgewählt