



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## **Combating Disinformation among Youth through Live Action Role Play**

### **Ein Leitfaden zu LARP als pädagogische Methode zur Förderung von Medienkompetenz**

Mit dem Aufkommen der sozialen Medien ist Online-Desinformation zu einem der drängendsten Probleme der heutigen Informationslandschaft geworden. Auch wenn junge Erwachsene scheinbar mit der Alltagsrealität des Internets vertraut sind, sind sie, unter anderem aufgrund mangelnder Gegenmaßnahmen, eine verwundbare Zielgruppe für irreführende Informationen. DIS-PLAY bietet eine neue Möglichkeit, das Thema mit Gruppen junger Erwachsener in einem Live-Action-Rollenspiel (LARP) zu adressieren.

Dieses Dokument liefert umfassende Hintergrundinformationen und Belege für die Effizienz der Methode. Es untersucht die Grundlagen des Lernverhaltens von Jugendlichen, Online-Desinformation sowie LARP als Bildungsmethode. Für die Durchführung einer erfolgreichen LARP-Sitzung ist es nicht erforderlich, dass Sie das Folgende vollständig durchlesen. Wenn Sie jedoch die tiefgreifenden theoretischen Grundlagen verstehen und sich ein gründliches Verständnis des Themas aneignen möchten, empfehlen wir Ihnen, dies zu tun.

Das DIS-PLAY-Toolkit enthält auch Material zur Durchführung eines spezifischen pädagogischen LARP, das Sie als vollständig geplantes Programm für eine Gruppenaktivität nutzen können. Außerdem finden Sie dort eine kurze Referenzanleitung zur Durchführung eines LARP, in der alle wichtigen Schritte zusammengefasst sind.

Das Problem mit Desinformation	2
Die Gefahr von Falschinformation im Netz	2
Der Kampf gegen Desinformation	4
Lernverhalten von Jugendlichen & Bildungsmethoden	5
Wie lernen junge Menschen?	6
Jugendliche und Desinformation	7
Informelle Bildungsmethoden für Jugendliche	8
Educational Live Action Role Play	10
Was ist (Educational) LARP?	10
Warum eignet sich LARP als Bildungsmethode?	12
Wie wird gelarpt?	14
Quellen	18

## Das Problem mit Desinformation

Manipulation durch irreführende Informationen im Internet wird oft als eines der Hauptprobleme unserer heutigen Gesellschaft angesehen. Und es ist nicht schwer zu sehen, warum das so sein soll: Die digitale Welt ist zu unserem Fenster geworden, durch das wir die Welt betrachten, unsere Meinung bilden und uns ausdrücken. Kommunikationsgeräte wie Smartphones sind in unserem Alltag nahezu immer präsent und ermöglichen uns den ständigen Zugang zu allen erdenklichen Informationen. Was wie der utopische Traum von Science-Fiction-Fans klingt, ist Wirklichkeit geworden. Allerdings ist diese Realität vom bitteren Beigeschmack des Misstrauens, der Unsicherheit und Konflikten begleitet. Eine große Bandbreite böswilliger Akteure stört den Informationsfluss mit erfundenen Fakten, unzusammenhängenden Behauptungen und gefährlichen Lügen. Es bedarf einer gemeinsamen Anstrengung aller Teile der Gesellschaft, um an der Lösung dieses Problems zu arbeiten und die Fähigkeiten junger Generationen im Umgang mit Desinformation zu stärken. Nachdem wir im folgenden Teil einen genaueren Blick auf die Ursprünge, Risiken und Spannungen im Zusammenhang mit Online-Desinformation werfen, untersuchen wir die vielfältigen Gegenmaßnahmen, die dagegen eingesetzt werden.

## Die Gefahr von Falschinformation im Netz

„Demokratie kann nicht erfolgreich sein, wenn diejenigen, die ihre Wahl äußern, nicht darauf vorbereitet sind, weise zu wählen.“ Als der ehemalige US-amerikanische Präsident Franklin D. Roosevelt diese Worte aussprach, deutete er eine der großen Herausforderungen an, die mit der Wahl eines seiner Nachfolger beinahe hundert Jahre später verbunden sein würden: Seit der Amtseinführung von Donald Trump im Jahr 2016 ist der Begriff *Fake News* ein fester und weit verbreiteter Teil unseres Wortschatzes. Er beschreibt die unwahre Medienberichterstattung über Nachrichteneignisse. Auch wenn Roosevelts Zitat darauf hindeutet, dass das Konzept der Verbreitung falscher Informationen nicht nur ein Problem des 21. Jahrhunderts ist – es existiert vielmehr seit der Entstehung des Konzepts des Informationsaustauschs –, haben bestimmte Entwicklungen der letzten Jahrzehnte seine Wirkung und Relevanz verstärkt, unter anderem auch in Europa. Wir verwenden den Begriff *Desinformation*, der einen großen Komplex von Phänomenen wie Fake News umfasst.

### Desinformation

Als *Desinformation* gilt jede absichtlich verbreitete Falschinformation. Die Intentionalität unterscheidet sie von *Fehlinformationen*, die weitergegeben werden, ohne sich ihrer Unwahrheit bewusst zu sein. Nicht synonym, aber im Zusammenhang mit Desinformation fallen oft *Hate Speech* und *Propaganda*, also die öffentliche Kommunikation von Hass und Gewaltaufrufen gegen eine bestimmte Bevölkerungsgruppe bzw. der Versuch, die öffentliche Meinung auf politischer Ebene zu beeinflussen. Es gibt so viele verwandte Aktivitäten in allen Formen von Massenmedien, dass es mühsam wäre, sie nur aufzulisten, geschweige denn zu erklären. Andere irreführende Informationen, wie schlampiger oder stark parteilicher Journalismus, können ähnliche Probleme wie absichtliche Desinformation hervorrufen, demnach sind in diesem Fall ähnliche Ansätze zur Schadensbegrenzung anwendbar.

Obwohl Desinformation für unser gesamtes Wissens- und Kommunikationssystem von großer Bedeutung ist, veranschaulichen besondere Ereignisse von weitreichender Bedeutung wie Wahlen, der Brexit, die Covid-19-Pandemie oder der russische Angriff auf die Ukraine im Februar 2022 ihre schädlichen Auswirkungen am besten. Diese Ereignisse werfen Licht auf die Prozesse der Manipulation durch falsche Informationen, die Förderung von Nachrichten durch parteiische Einzelpersonen, die Online-Radikalisierung und die Auswirkungen, die ein nicht vertrauenswürdiges Informationsumfeld auf einzelne Bürger\*innen oder die Gesellschaft als Ganzes haben kann.

Wenngleich Desinformation über jedes Medium verbreitet werden kann, gibt es eine Kommunikationsplattform, die sowohl durch ihre Reichweite als auch durch ihre Beliebtheit hervorsticht: das Internet. Unabhängig davon, ob sie danach suchen oder nicht, werden Internetnutzer\*innen täglich mit Nachrichten konfrontiert, ermittelt in Form von Videos, Bildern und Texten. Gegensätzliche Meinungen, aber auch widersprüchliche „Fakten“ gehören zum Alltag im Internet, insbesondere in den sozialen Medien. Da es praktisch keine Inhaltsregulierung gibt und fast 40 Prozent der Europäer\*innen ihre Nachrichten mindestens täglich aus den *sozialen Medien* [12] beziehen, bieten X, Facebook, TikTok und Co. den Verbreiter\*innen von Desinformation vielversprechende Angriffsflächen.

#### Soziale Medien

Wenn wir von sozialen Medien sprechen, meinen wir meist Plattformen, die es den Nutzer\*innen ermöglichen, auf elektronischem Wege miteinander zu interagieren. Die Interaktion kann unterschiedliche Formen annehmen, umfasst jedoch in der Regel den Aufbau von Beziehungen mit anderen Benutzer\*innen, wie z. B. Freundeslisten oder Abonnements (soziale Netzwerke), Kommunikation und das Teilen von Inhalten wie Bildern oder kurzen Videos.

Über Hashtags finden Benutzer\*innen Beiträge zu aktuellen, relevanten Nachrichtenthemen, die von fast jeder Person in jedem Land geteilt werden könnten. Verbindungen zwischen Mitgliedern radikaler Gruppen agieren unter dem Radar der Behörden und können ihre Inhalte mit wenigen Klicks einer breiten Öffentlichkeit zugänglich machen. Algorithmen fördern spannende Inhalte, ohne deren Informationswert zu berücksichtigen. Es ist leicht, unter falschem Namen selbst die lächerlichsten Behauptungen aufzustellen, ohne Konsequenzen befürchten zu müssen. Ein Tweet einer seriösen Nachrichtenagentur unterscheidet sich optisch kaum von den Tweets privater Akteure und erscheint im exakt gleichen Feed, was ihnen eine als gleich hoch wahrgenommene Relevanz verleiht. Digitale Technologien ermöglichen die Erstellung von künstlichem Audio- und sogar Videomaterial, das so real ist, dass es vom tatsächlichen Filmmaterial nicht unterschieden werden kann. Alles geht immer schneller und in der schier unüberschaubaren Menge an widersprüchlichen Beiträgen ist es schwer, zwischen Wahrheit und Lüge zu unterscheiden, zumal der Vorwurf, es handle sich bei etwas um Fake News, ziemlich schnell geäußert wird. Eine gründliche Recherche ist umständlich und zeitaufwändig, was viele davon abhält, überhaupt mit einem Faktencheck zu beginnen. Das Ergebnis ist ein postfaktischer Sumpf aus Misstrauen und intensiven emotionalen Auseinandersetzungen, völlig losgelöst von wissensbasierten Diskussionen. Diese Mechanismen werden sich in Zukunft noch verstärken, einhergehend mit der weiterhin stetig wachsenden Zahl von Social-Media-Nutzer\*innen [10] sowie einer nicht enden wollenden Flut an weiteren Inhalten. Sie sind Voraussetzungen für einen fruchtbaren Boden, auf dem die Kultivierung und Verbreitung irreführender Inhalte immer einfacher wird.

Absichtlich verbreitete Desinformation hat unzählige Beweggründe, darunter finanziellen Gewinn, politischen Einfluss oder sogar persönlichen Ruhm. Unabhängig davon wirkt sie sich immer negativ auf die Leser\*innen aus, indem es ihre Informationsquellen verunreinigt. Dies wiederum führt zu aggressivem, toxischem, demokratiefeindlichem oder radikalem Verhalten online und im Alltag, weshalb Gegenmaßnahmen erforderlich sind und teilweise auch bereits ergriffen wurden. Wir werden uns diese im nächsten Abschnitt ansehen.

Zusammenfassend lassen sich aus diesem Abschnitt folgende Erkenntnisse ziehen: Durch ihren irreführenden Einfluss auf Bürger\*innen führt Desinformation zu schädlichem Verhalten und stellt daher eine Gefahr für unsere Gesellschaft dar. Da das Internet und soziale Medien eine beliebte Plattform zur Informationsbeschaffung darstellen, erleichtern ihre Strukturen die Verbreitung falscher und irreführender Informationen.

## Der Kampf gegen Desinformation

Wenn Sie ein Aufklärungsprojekt zum Thema Desinformation durchführen, ist es wichtig, sich in dem weiten Feld der Interventionen zur Online-Desinformation zurechtzufinden. Mit dem Ziel größtmöglicher Effizienz finden diese Gegenmaßnahmen auf allen Ebenen der Gesellschaft statt, einschließlich der politischen, sozialen, rechtlichen und pädagogischen Ebenen. Alle betroffenen Akteure müssen diesen Prozess aktiv unterstützen und gestalten, und schaffen das mit unterschiedlichem Erfolg. Es gibt drei Hauptkategorien, anhand derer sich die Versuche, Desinformation zu neutralisieren, grob einteilen lassen: Rechtliche Gegenmaßnahmen, technische Gegenmaßnahmen und gesellschaftliche Gegenmaßnahmen durch eine Steigerung der Medien- und Informationskompetenz. Diese Techniken sind stark miteinander verschränkt und überschneiden sich häufig.

Ausgehend von der höchsten Autoritätsebene dienen rechtliche Gegenmaßnahmen als Rahmen für die Bekämpfung von Desinformation. Dazu gehören nationale oder internationale Richtlinien wie der EU-Aktionsplan gegen Desinformation [13], der die Koordination einer gemeinsamen Strategie vorsieht, aber auch handfeste Gesetze, die die Verbreitung falscher Informationen sanktionieren. Während bestimmte Formen der Desinformation wie Volksverhetzung schlichtweg illegal sind, umgehen andere das Gesetz, indem sie sich als bloße Meinungen tarnen. Ohnehin ist die Strafverfolgung in der Online-Welt noch immer stark überfordert, weshalb rechtliche Gegenmaßnahmen alleine nicht den gewünschten Erfolg bringen. Allerdings ist es wichtig, ein solides Fundament zu haben, das Desinformation als das erkennt, was sie ist, nämlich ein Verbrechen, und eine Orientierung für zivile Akteure, entsprechend zu handeln.

Große Hoffnungen werden in verschiedene technische Gegenmaßnahmen gesetzt, die darauf abzielen, durch Anpassung der technischen Informationsumgebungen Teile der Desinformation zu entfernen, einzudämmen und abzuschwächen. Diese Kategorie enthält Upload-Filter, die die Veröffentlichung von Inhalten mit bestimmten Schlagwörtern verhindern, Warnmeldungen unter irreführenden Aussagen oder visuelle Markierungen von stark parteiischen Beiträgen. In den letzten Jahren haben diese Tools von einer zunehmenden Automatisierung profitiert, sodass praktisch jede Plattform sie registrieren kann. Allerdings bleibt die automatisierte Erkennung irreführender Inhalte ein äußerst kompliziertes und kontroverses Thema. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, die Erkennung zu umgehen, und viele Benutzer\*innen fühlen sich nicht wohl mit dem Wissen, dass ihre Inhalte von Maschinen moderiert werden.

Soziale Gegenmaßnahmen zielen darauf ab, die Widerstandsfähigkeit der gesamten Bevölkerung zu erhöhen, indem sie in die Lage versetzt wird, Desinformation selbst zu erkennen. Die Idee besteht darin, möglichst viele Menschen zu befähigen, selbst angemessen mit Desinformation umgehen zu können. Es gibt zahlreiche Formate, die sich an alle Altersgruppen richten, aber in der Regel auf ein ähnliches Kompetenzpaket abzielen, das unter dem Begriff *kritische Medien- und Informationskompetenz (MIK)* zusammengefasst wird.

### Medien- und Informationskompetenz

MIK bezieht sich auf die Fähigkeit, auf Medien zuzugreifen, verschiedene Aspekte von Medien und ihren Inhalten zu verstehen und kritisch bewerten und Kommunikation in verschiedenen Kontexten erstellen zu können. Dazu gehört das Erkennen verschiedener Arten irreführender Informationen sowie das Wissen über digitale Anwendungen und die zugrunde liegenden Systeme.

Die Veranschaulichung von Problemen, die aus irreführenden Informationen sowie Täuschung, Manipulation und Zwietracht entstehen, ist eine attraktive Methode um die Förderung von MIK zu motivieren. Daher ist es wichtig, zunächst ein Bewusstsein für die weit verbreitete Existenz und

Absicht von Desinformation zu schaffen. Ein vielversprechender Ansatz ist der dreistufige Prozess aus „Erkennen, Bestätigen, Handeln“.

Der erste Schritt sozialer Gegenmaßnahmen besteht darin, Einzelpersonen in die Lage zu versetzen, Desinformation zu *erkennen*. Zu wissen, dass nicht alles, was man im Internet liest, unbedingt wahr ist, hilft, reicht aber bei weitem nicht aus. Ein Verständnis für die Funktionsweise von Filterblasen und Algorithmen ist ebenfalls von Vorteil. Häufige Hinweise für irreführende Beiträge sind:

- Überschriften, die starke Emotionen auslösen
- Übermäßige Nutzung von Emojis, Satzzeichen und Großschreibung
- Aussagen, die unmöglich oder sehr unwahrscheinlich klingen
- Eindeutig KI-generierte oder unprofessionell bearbeitete Bilder und Videos
- Schlechte Rechtschreibung und Grammatik
- Fehlende oder zweifelhafte Quellen für Fakten
- Anonyme Publikation

Sobald Verdacht auf Desinformation besteht, ist es wichtig, ihn vollständig zu *bestätigen*. Dies gelingt am besten durch das Sammeln umfassender Informationen zum jeweiligen Thema. Dabei kann auf eine (Internet-)Recherche, die Konsultation von Faktencheckseiten und vertrauenswürdigen Nachrichtenquellen, die Bilderrückwärtssuche und, insbesondere bei jüngeren Menschen, auf Gespräche mit Freunden und Familie zurückgegriffen werden. All diese Techniken tragen dazu bei, ein fundiertes Verständnis aufzubauen, das eine abschließende Beurteilung darüber ermöglicht, ob es sich bei den betreffenden Inhalten tatsächlich um Desinformation handelt.

Wenn der Inhalt als falsch oder irreführend erachtet wird, ist es wichtig, ihn nicht einfach zu ignorieren, sondern darüber hinaus zu *handeln*. Um die Verbreitung von Desinformation zu stoppen, muss sie den verantwortlichen Akteuren, wie der Social-Media-Plattform oder dem Nachrichtensender, gemeldet werden. Das Widerlegen falscher Behauptungen mit den im vorherigen Schritt gesammelten Informationen durch Kommentare oder Antworten hilft in der Regel anderen Personen, Manipulationen zu erkennen und verringert häufig schwerwiegende Auswirkungen.

Diese drei Grundschrte sollten bei der Arbeit mit Gegenmaßnahmen zu Desinformation stets im Hinterkopf behalten werden. Es ist wichtig, dass sich Pädagog\*innen mit dem Prozess vertraut machen, über neue Entwicklungen in diesem schnelllebigen Bereich auf dem Laufenden bleiben und versuchen, diese Fähigkeiten auch selbst anzuwenden. Während der hier vorgestellte Ansatz für jede Altersgruppe funktioniert, gibt es Besonderheiten in der Bildung junger Menschen, die im nächsten Kapitel behandelt werden.

## Lernverhalten von Jugendlichen & Bildungsmethoden

Laut einer Umfrage der International Telecommunication Union nutzen 97 Prozent der jungen Menschen zwischen 15 und 24 Jahren in Europa aktiv das Internet [8]. Ein Engagement dieser Größenordnung führt dazu, dass junge Menschen stark von allen Risiken und Vorteilen betroffen sind, die von der digitalen Welt ausgehen, diese aber auch mit ihrem Handeln maßgeblich prägen. Das Verständnis dieses Zusammenhangs und seiner Merkmale ist als Grundlage erforderlich, bevor wirkungsvolle Bildungsmaßnahmen auf diesem Gebiet durchgeführt werden können. Der erste Teil dieses Dokuments vermittelt das nötige Wissen über Desinformation, während sich der folgende Teil auf das Lernverhalten junger Menschen im Allgemeinen, Bildungsmethoden, die zu ihren Lernstilen passen, und ihren besonderen Zusammenhang mit Online-Desinformation konzentriert.

### Wie lernen junge Menschen?

Für effiziente Bildung ist es wichtig, eine klare Vorstellung von der Zielgruppe zu haben. DIS-PLAY konzentriert sich auf junge Erwachsene, die sogenannte *Generation Z*. Obwohl es sich dabei

keineswegs um eine homogene Gruppe handelt, sind bestimmte Verhaltensaspekte durchschnittlich stärker ausgeprägt als bei anderen Generationen. Diese Präferenzen spielen eine große Rolle für erfolgreiches Lernen, weshalb wir sie vor allen Bildungsaktivitäten verstehen und ansprechen müssen.

### Generation Z

Wenn es um junge Erwachsene geht, fällt häufig der Begriff *Generation Z*, *Gen-Z* oder *Post-Millennials*. Mit einem Geburtsdatum zwischen etwa 1995 und 2012 fallen die meisten Jugendlichen in diese lose Generationenklassifizierung.

Ein starker Fokus liegt auf dem hohen Wert von Kreativität und der Möglichkeit, sich selbst auszudrücken. Dies wird sowohl von Gen-Z-Personen als auch von Beobachtern anderer Generationen berichtet und manifestiert sich im Wunsch nach mehr Kreativität in Lernumgebungen [1]. Angesichts einer Vielzahl globaler Herausforderungen wie dem Klimawandel, globaler Ungerechtigkeit und Ressourcenknappheit hat Generation Z die Erkenntnis erlangt, dass ihre Kreativität dringend benötigt wird, um diese Probleme zu lösen.

Die hohe Bedeutung des Internets in allen Lebensbereichen, mehr als für jede Generation davor, ist ein weiteres Hauptmerkmal von Generation Z [1]. Sie sind Mobile-First-Konsument\*innen, die sich nicht an eine Welt ohne digitale Gadgets erinnern können. Seit ihrer Kindheit kennen sie eine Welt voller endloser Möglichkeiten: Mit einem Klick jeden gewünschten Artikel kaufen und ihn Stunden später von Amazon geliefert bekommen, Bilder aufnehmen, manipulieren und über Snapchat mit der ganzen Welt teilen und jede Information immer zur Hand haben, danke Google. Lernaktivitäten sind hier keine Ausnahme. Die unendlichen Möglichkeiten des Internets laden zu Experimenten ein und fördern eine Learning-by-Doing-Mentalität. Während ältere Generationen bei digitalen Gadgets eher vorsichtig und zurückhaltend sind, ist Generation Z bereit, verschiedenste Optionen und Funktionalitäten auszuprobieren. Klassische Ansätze wie Frontalunterricht, bei dem ein\*e Pädagog\*in einer Gruppe Informationen vorliest, sind zum Scheitern verurteilt, da sie es nicht schaffen, einzelne Personen in den Lernprozess einzubinden. Das führt dazu, dass das Interesse der Lernenden nachlässt, da sie das Gefühl haben, nicht angesprochen zu werden. Eine erfolgreiche Einbeziehung der Lernenden geht weit darüber hinaus, ihnen ab und zu Fragen zu stellen, sondern sollte vielmehr so umgesetzt werden, dass die einzelnen Personen sich sämtliche Lerninhalte durch ihre eigene Erfahrung und ihr Engagement aneignen.

Aber das Internet ist mehr als nur eine Quelle für Informationen und Unterhaltung, es ist zu einem öffentlichen Raum geworden. Darin schließen Menschen Freundschaften, streiten sich und lieben sich sogar. Eine Identität im Internet ist Voraussetzung für die Teilhabe an der Gesellschaft. Da die Generation Z während ihrer gesamten Jugend mit diesem zusätzlichen öffentlichen Raum gelebt hat, hat sich die Art und Weise, wie sich Verbindungen zwischen Einzelpersonen und Gruppen entwickeln, im Vergleich zu früheren Generationen verschoben. Diese neue Form der Kommunikation treibt die sozialen Muster innerhalb von Gen-Z immer weiter in eine agile und heterogene Mischung, bei der Selbstdarstellung mit einem gesteigerten Wunsch nach Aufmerksamkeit einhergeht [4]. Für junge Erwachsene von heute ist es äußerst wichtig, eine eigene, individuelle Persönlichkeit zu haben und sie in die Welt hinauszutragen.

Was wir daraus mitnehmen können, ist, dass wirksame Bildungsansätze für Generation Z Möglichkeiten für kreatives Denken bieten, die Lernenden in hohem Maß einbinden und Raum für das Ausleben einer Vielzahl unterschiedlicher Persönlichkeitsaspekte bieten müssen. Ein einfacher, ziemlich universell anwendbarer Weg, dies zu erreichen, ist beispielsweise die Einbeziehung digitaler Assets wie Tablets zum Aufnehmen und Bearbeiten von Bildern und Videos oder Online-KI-Inhaltsgeneratoren.

Es ist zu beachten, dass hier immer von einem Durchschnitt oder einer Tendenz gesprochen wird.

Bedenken Sie, dass individuelle Vorlieben und Merkmale in der realen Welt auch innerhalb von Gen-Z unterschiedlich sein können, und bereiten Sie sich auf die Bewältigung solcher Fälle vor. Die hier gegebenen Empfehlungen sollen jedoch als gute Orientierung für die Arbeit mit jungen Erwachsenen dienen.

## Jugendliche und Desinformation

Wir haben gesehen, dass das Internet und insbesondere die sozialen Medien ein allgegenwärtiger Teil des Lebens junger Menschen sind, aber auch, dass die Gefahr irreführender Informationen diese Bereiche kontaminiert hat. Ihr hohes Online-Engagement gepaart mit vergleichsweise geringer Lebenserfahrung macht Generation Z zu einer attraktiven Zielgruppe für Online-Desinformation. Um dem zu begegnen, muss MIK verstärkt ihren Weg in die Bildung finden.

Ein wesentliches Merkmal, das das Internet von seinen massenmedialen Vorgängern wie Radio und Fernsehen unterscheidet, ist die Möglichkeit, Inhalte selbst zu erstellen, zu teilen und mit ihnen zu interagieren. Wie bereits erwähnt legt Generation Z großen Wert auf eine individuelle Persönlichkeit, was bedeutet, dass schnelle Ergänzungen und Aktualisierungen des eigenen Online-Profiles ebenso wichtig sind wie die Kommunikation ihres Standpunkts zu politischen, sozialen und kulturellen Debatten. Dadurch entsteht online eine Kultur der Hochgeschwindigkeitsdiskussionen, in der die schnelle Verfügbarkeit und die Sensationskraft der Argumente oft deren sachliche Genauigkeit überwiegen. Die Möglichkeit, Inhalte vollständig den eigenen Wünschen entsprechend anzupassen, mag harmlos klingen, wenn es nur darum geht, Selfies auf Instagram mithilfe von Filtern zu manipulieren, aber in einem größeren Kontext betrachtet fördert sie eine Kultur, die die erzeugte Aufregung höher schätzt als deren Wahrhaftigkeit. Im Strudel der Meinungen und Fakten wird es immer schwieriger, die wahre Absicht hinter einem Beitrag herauszufinden. Zusammen mit der Möglichkeit, nur bestimmte oder gar keine echten personenbezogenen Daten preiszugeben, entsteht die perfekte Umgebung für die unreflektierte Informationsbeschaffung und Veröffentlichung.

Da sie mit dem Internet als integralem Bestandteil ihres Lebens aufgewachsen sind, hatten Menschen der Generation Z nicht die Möglichkeit, soziale Mechanismen auf die gleiche Weise zu erleben wie frühere Generationen. Ebenso verfolgen sie einen anderen Ansatz bei der Informationsbeschaffung. Obwohl dieser Ansatz per se nicht besser oder schlechter ist als andere, fehlen ihm bestimmte Tendenzen der Herangehensweise aus Zeiten vor dem Internet, wie zum Beispiel eine gründliche Reflexion über mehrdeutige Fakten, bevor man sie teilt. Die schnelllebige Internetkultur entmutigt einfach eine intensive Auseinandersetzung. Personen früherer Generationen erinnern sich möglicherweise viel leichter an diesen Mechanismus (obwohl dies bei weitem nicht immer der Fall ist), da sie aus einer Zeit kommen, in der dies das Standardverfahren in der Diskussionskultur war.

In sozialen Medien werden alle Arten von Inhalten gemischt konsumiert, wobei persönliche und politische Informationen manchmal sogar innerhalb desselben Beitrags vermischt werden. Influencer\*innen werden möglicherweise dafür bezahlt, bestimmte Produkte oder Meinungen zu bewerben, ohne dies zu kennzeichnen. Für Generation Z, die die Meinungen von Influencer\*innen sehr schätzt, verschleiert dies die wahre Absicht hinter einer Aussage, sodass sie diese möglicherweise glauben, nur weil sie der berichtenden Person gegenüber positiv eingestellt sind. Diese Form der emotionalen Manipulation ist äußerst gefährlich, da sie schwer zu erkennen und abzumildern ist.

Ein weiteres Problem ist das fehlende Wissen über zugrunde liegende Geschäftsmodelle und Algorithmen. Selbst über die Altersgrenzen von Generation Z hinaus hat ein großer Prozentsatz der Bevölkerung grobe Vorstellungen, aber noch ein sehr begrenztes Verständnis dafür, wie Inhalte bei Nutzer\*innen beworben werden. Die Tatsache, dass die meisten Empfehlungsalgorithmen emotional ansprechende Inhalte einer neutralen Faktenberichterstattung vorziehen, um mehr Interaktion (und damit mehr Gewinn durch Werbung oder das Sammeln persönlicher Daten) zu erzielen, führt zu einem

verzerrten Bild der Nachrichtenlandschaft - und damit in letzter Konsequenz zur Verzerrung der Wahrheit.

Positiv zu vermerken ist, dass die meisten jungen Erwachsenen über ein grundlegendes Verständnis für relevante Themen rund um die sozialen und politischen Dimensionen des Internets verfügen. Wenn es um den Datenschutz geht, nennen junge Menschen in Deutschland beispielsweise die Nutzung ihrer Daten für manipulative Werbung als eines der Top-5-Risiken [5]. Der Begriff „Fake News“ und die damit verbundenen Probleme sind in der Online-Community ebenso bekannt wie die Existenz von Faktencheckern oder der Unterschied zwischen seriösen und aufsehenerregenden Quellen. Dieses Interesse erscheint schlüssig, wenn man die Bedeutung des Internets in der Alltagsrealität junger Menschen bedenkt. Während nur 7 Prozent der Gen-Z-Personen angeben, absichtlich Fehlinformationen zu verbreiten [11], sollte mit einer höheren Reproduktionsrate irreführender Inhalte gerechnet werden, da häufig Unsicherheit darüber besteht, welche Nachrichten als authentisch angesehen werden können [9].

Während das Verhalten junger Erwachsener gegenüber Fehlinformationen ein grundlegendes Bewusstsein für das Problem und die Bereitschaft zeigt, es nicht noch weiter zu verschärfen, ist MIK bei der Gen-Z oft nicht weit genug entwickelt, um das volle Ausmaß der Desinformation und ihre Folgen zu verstehen. Angesichts der großen Präsenz junger Erwachsener im Internet und der Tatsache, dass sie die Entscheidungsträger\*innen von morgen sein werden, besteht ein dringender Bedarf, ihnen dabei zu helfen, die erforderlichen Fähigkeiten zu erwerben, um Online-Desinformation zu erkennen, zu ignorieren, zu unterdrücken und ihr entgegenzuwirken.

### Informelle Bildungsmethoden für Jugendliche

Bei pädagogischen Ansätzen haben wir gesehen, dass klassische Lehrmethoden weit von den Wünschen der Jugendlichen und jungen Erwachsenen entfernt und daher bei der Zielgruppe äußerst unbeliebt sind. Unzufriedenheit mit der Methode führt zu einer negativen Einstellung gegenüber dem gesamten Lernprozess, einschließlich der Inhalte. Spezialisierte Formen der informellen Bildung versprechen bessere Ergebnisse sowohl hinsichtlich der Popularität als auch der Wirkung. DIS-PLAY nutzt Live-Action-Rollenspiele, aber Rollenspiele sind nur eine von vielen Methoden. Im Folgenden finden Sie einen kurzen Überblick über Ansätze der informellen Jugendbildung, der Ihnen als Pädagog\*in als Orientierung und Inspiration dienen soll.

Informelle Bildung findet in sogenannten *dritten Lernräumen* statt. Diese Räume schaffen eine entspannte Lernumgebung ohne Leistungsdruck oder Beurteilung der Bemühungen der Teilnehmer. Sie fördern das Spielerische und Entdecken, was in institutionalisierten Lernräumen oft fehlt. Der Fokus liegt auf dem Zusammenkommen und dem gemeinsamen Zeitverbringen.

#### Dritte Lernräume

Ein *dritter Raum* ist jeder Ort der Gemeinschaft, der außerhalb des Privathauses, der Schule oder des Arbeitsplatzes liegt. Wenn der Zweck eines dritten Raums der Erwerb von Wissen oder Fähigkeiten ist, kann man von dritten Lernräumen sprechen.

Es ist leicht zu erkennen, wie diese dritten Lernräume den Anforderungen junger Lernender entsprechen. Als Teil einer geschützten Gemeinschaft engagieren sie sich ständig so viel sie wollen, können sich so präsentieren, wie sie wahrgenommen werden möchten, und mit Einstellungen experimentieren, die sie normalerweise meiden. Das Fehlen von Bewertungsmaßstäben ermöglicht es Jugendlichen, ihrem Wunsch nach kreativen Wegen zur Problemlösung zu folgen.

Bei der Einrichtung eines dritten Lernraums als Bildungsort für Jugendliche ist es daher von größter Bedeutung, die oben beschriebene angenehme und freie Atmosphäre zu schaffen. Dies bedeutet insbesondere, auf Bewertung zu verzichten, jegliche Form von Diskriminierung zu verhindern und entgegenzuwirken und keine starren Strukturen aufzuerlegen, die den Wünschen der Lernenden zuwiderlaufen. Bedenken Sie, dass das Ziel nicht darin besteht, etwas zu produzieren oder zu

unterrichten, sondern Raum zum Experimentieren und Lernen zu schaffen. Prozesse in einem solchen Raum können durchaus scheitern oder zu einem völlig anderen Ergebnis führen als erwartet oder geplant. Nehmen Sie sich Zeit, über auftretende Schwierigkeiten und Probleme zu sprechen und diese zu lindern.

Es kann hilfreich sein, sich Ihre Veranstaltung als ein Treffen mit Freund\*innen vorzustellen, etwa als eine Dinnerparty oder einen Spieleabend. So einfach es auch klingen mag, bedeutet das, den Teilnehmer\*innen Aufmerksamkeit zu schenken, sie willkommen zu heißen und Interesse an ihnen zu zeigen. Die Teilnehmer\*innen sollen das Gefühl bekommen, dass sie wichtig sind und an diesem Ort gesucht werden (weil sie beides ja auch sind). Dies kann bereits mit einem kurzen, informellen Gespräch oder einem Händedruck beim Eintreffen beginnen und erstreckt sich über die gesamte Veranstaltung bis hin zur Verabschiedung. Zufriedene und entspannte Teilnehmer\*innen sind die Grundvoraussetzung für ein stressfreies Lernerlebnis. Während der Veranstaltung bedeutet das, dass niemand belächelt oder unterbunden wird, denn die Menschen sollten in der Lage und bereit sein, ihre Meinungen und Gefühle zu äußern. Pädagog\*innen können auf humorvolle, selbstbewusste, ehrliche und sogar lächerliche Weise zeigen, dass dieser Raum frei von Urteilen ist und es keinen Grund zur Angst gibt. Darüber hinaus helfen einige „freie“ Zeitfenster im Zeitplan, Zeit für informelle Gespräche innerhalb der Gruppe zu schaffen und so das allgemeine Gemeinschaftsgefühl zu fördern.

Beachten Sie, dass nur weil der Lernraum frei, spielerisch und ohne Bewertung ist, das nicht bedeutet, dass er nicht ernst sein kann. Selbst innerhalb dritter Lernräume können Situationen auftreten, die intensiv, herausfordernd, wettbewerbsträchtig, schwer zu bewältigen und sehr ernst sind. Dies ist kein unerwünschter Nachteil, da diese Situationen zu wirkungsvollen Lernerfahrungen führen, die für die Teilnehmer\*innen von großer Bedeutung sind.

Es gibt eine Vielzahl verschiedener Formate und Methoden, die in dritten Lernräumen eingesetzt werden können. Im folgenden Kapitel wird das Live-Action-Rollenspiel als eines davon ausführlich vorgestellt. Für ein breiteres Spektrum an Tools finden Sie hier jedoch einige Ideen, wie eine Bildungsveranstaltung in einem dritten Lernraum sonst aussehen könnte:

- *Study Circle*: Wenn sich eine Gruppe von Menschen regelmäßig trifft, um ein bestimmtes Thema von gemeinsamem Interesse zu besprechen, kann man von einem Studienkreis sprechen. Ein charakteristisches Merkmal von Study Circles ist die Abwesenheit eines Lehrers. Anstatt einer Person beim Reden zuzuhören, wird ein Studienkreis durch die Diskussion am Leben gehalten, an der sich die Mitglieder so viel beteiligen können, wie sie möchten.
- *Leseclub*: Clubs müssen sich nicht unbedingt um Bücher drehen, auch wenn es der Name ist, der hängen geblieben ist. Ähnlich wie in einem Studienkreis sind in einem Club Einzelpersonen durch ein gemeinsames Interesse verbunden. Doch anstatt ein Thema zu besprechen, treffen sie sich, um die Aktivität zu praktizieren, zum Beispiel Bücher zu lesen, Spiele zu spielen, Vögel zu beobachten, zu zeichnen, zu kochen und so weiter.
- *Skill Sharing Group*: Diese Form von Kompetenzaustausch findet sowohl in Online-Sitzungen als auch in informellen persönlichen Treffen statt und bedeutet, dass Einzelpersonen anderen etwas zeigen und beibringen, worin sie gut sind. Die „Lehrer\*innen“ kommen immer aus der Gruppe und nehmen als Lernende an anderen Treffen teil. Normalerweise konzentriert sich eine Sitzung auf ein Thema, sodass es bei jedem Treffen neue Dozent\*innen gibt.
- *Community Workshops*: Dieses Format ist den Skill-Sharing-Gruppen recht ähnlich, allerdings haben Community-Workshops ein bestimmtes Thema, um das sie sich drehen, und sind meist auf eine oder nur wenige Sitzungen beschränkt. Normalerweise ist der\*die Dozent\*in nicht Teil der Lerngruppe, kommt aber dennoch aus der örtlichen Gemeinschaft. Es kann sich etwa um ein\*e Expert\*in handeln, der\*die zufällig in der Nachbarschaft wohnt.
- *Mentoring*: Abseits von Gruppenaktivitäten konzentriert sich eine erfahrene Person beim Mentoring darauf, ihre Fähigkeiten an eine\*n Lernende\*n weiterzugeben. Durch eine auf

Augenhöhe bestehende Beziehung zwischen Mentor\*in und Mentee kann diese Form der Ausbildung eine sehr persönliche und fruchtbare Lernumgebungen schaffen.

Die Art und Weise des Wissenserwerbs ist ein entscheidender Faktor für die Effizienz des Lernens. Die folgenden drei Techniken sind Beispiele für Lernmethoden, die für dritte Lernräume geeignet sind.

- *Incidental learning*: Beim "zufälligen" Lernen sind sich die Lernenden nicht bewusst, dass sie gerade überhaupt etwas lernen. Im Vordergrund liegt ihr Fokus auf einer anderen Tätigkeit, das Lernen geschieht unbewusst. Beispielsweise kann ein Kind, das mit Legosteinen spielt, grundlegende Mathematikkenntnisse erwerben.
- *Experiential learning*: Aus Erfahrung lernen bedeutet, dass eine Aktivität durchgeführt und später reflektiert wird. Beispielsweise kann ein Ausflug in den Wald später aus biologischer Perspektive beleuchtet werden.
- *Problem-based learning*: Beim problembasierten Lernen beginnen die Lernenden mit einem offenen Problem und entwickeln ihre eigenen Lösungen, um das Problem zu lösen. Ein wichtiger Aspekt ist, dass es kein festgelegtes Ergebnis gibt, sondern die Lösung vollständig im Kopf der Lernenden entsteht.

Diese Ansätze sind nicht die einzigen verfügbaren, aber sie sollten einen allgemeinen Überblick darüber geben, wie man sich von den starren didaktischen Vorstellungen von Bildung lösen kann, die in der formalen Bildung immer noch weit verbreitet sind. Eine ganz spezielle Methode wird im nächsten Kapitel ausführlicher vorgestellt.

## Educational Live Action Role Play

Dieser Leitfaden schlägt Live Action Role Play (LARP) als Methode der informellen Bildung vor, um MIK innerhalb von Generation Z zu schaffen, zu fördern und zu stärken, insbesondere im Hinblick auf Online-Desinformation. In diesem Abschnitt wird erläutert, warum dies eine vielversprechende Idee ist. Sie werden durch das Wissen geführt, das Sie für die Durchführung eines erfolgreichen LARP benötigen.

### Was ist (Educational) LARP?

Beim *Live Action Role Play* übernehmen und spielen Spieler\*innen eine Rolle in einem fiktiven Setting, das die Gesamtheit der Teilnehmenden umfasst. Jede\*r, der\*die mitmacht, spielt seiner\*ihrer Rolle (dem *Charakter*) entsprechend. LARP ist immersiver als andere Rollenspiele, da die Spielenden die Charaktere durch ihre eigenen Körper darstellen, inszeniert in einem physischen Raum, der die Welt darstellt, in der die Erzählung spielt. Das Erlebnis ist gemeinsames Geschichtenerzählen, bei dem alle Beteiligten mit den Handlungen ihrer Charaktere einen Beitrag leisten. Der Fortschritt in der Geschichte hängt davon ab, was die Spieler\*innen tun. Aus diesem Grund verfügen die Teilnehmer\*innen während eines LARP über ein starkes Gefühl der Entscheidungsfreiheit. Sie sind nicht nur Zuschauer\*innen, sondern Akteure, die durch ihre Entscheidungen und Handlungen den Lauf der Ereignisse steuern können und gleichzeitig von deren Konsequenzen betroffen sind. Das LARP-Setting orientiert sich in der Regel lose an vordefinierten Ideen, lebt aber von der Entwicklung, die durch die Entscheidungen des Einzelnen hervorgerufen wird.

#### Rollenspiele

Neben LARP gibt es viele verschiedene Arten von Rollenspielen (RPGs). Ihre Popularität brachte sie von den Brettspiel-ähnlichen *Pen-and-Paper*-Varianten in die digitale Welt in Form von *Massively Multiplayer Online Role Play Games* (MMORPGs). Allen gemeinsam ist, dass die Spieler\*innen in die Rolle eines Charakters schlüpfen und sich so verhalten, wie dieser es tun würde.

Ein weit verbreitetes Missverständnis ist, dass LARP im Grunde genommen Improvisationstheater ist, aber es gibt einen sehr wichtigen Unterschied zwischen den beiden: Beim LARP gibt es kein Publikum, das das Spiel beobachtet. Die einzigen Zuschauer\*innen befinden sich innerhalb der fiktiven

Umgebung und alle spielen ihre eigene Rolle, die es ihnen ermöglicht, die Ereignisse aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten, als es ein Publikum tun würde. Dies schafft auch eine sichere Atmosphäre für die Teilnehmer\*innen, da alle Teil der Welt sind und Handlungen nur im Kontext dieser Welt beurteilt werden.

Eine Vorlage für eine LARP-Sitzung wird als *Szenario* bezeichnet. Um die Dinge zu formalisieren und einen Überblick zu geben, kann jedes LARP-Szenario durch vier Aspekte definiert werden:

#### 1. Eine Welt

Die Szenarien finden in einem fiktiven Universum statt, das die Umgebung bestimmt. Alle müssen sich darauf einigen, wo und wann das LARP stattfindet. Die Teilnehmer\*innen können beispielsweise so tun, als wären sie im mittelalterlichen Europa des Jahres 1212 oder würden in der Zukunft ein Raumschiff fliegen. Während des LARP wird jeder so tun, als wäre er\*sie dort, als ob es real wäre.

#### 2. Charaktere

Im Rahmen des LARP erhalten die Teilnehmenden die Chance, jemand anderes als sie selbst zu sein. Jede Person (ja, auch die Veranstalter\*innen) hat ihre eigene Rolle, und es ist wichtig zu beachten, dass diese Rollen nicht die einzelnen Personen sind. Sie haben unterschiedliche Namen, unterschiedliche Charaktereigenschaften und unterschiedliche Ziele. Allerdings bleibt es jedem\*jeder einzelnen Teilnehmer\*in überlassen, wie er\*sie den Charakter auslebt. Wenn das LARP im Europa des Mittelalters spielt, wäre eine mögliche Rolle eine Bäuerin, die immer Dinge verliert und sich Sorgen um die Ernährung ihrer Familie macht. Oder im Falle des Raumschiffs könnte jemand der Experte für Monster sein und dafür sorgen, dass niemand von ihnen gefressen wird. Diese Rollen werden vor Beginn des LARP erstellt, sodass die Teilnehmer\*innen die Möglichkeit haben, sich mit ihrem Charakter vertraut zu machen und ihn nach ihren Vorlieben anzupassen.

#### 3. Ereignisse

Um das LARP spannend zu machen, müssen besondere Events stattfinden. Nicht-Spieler\*innen-Charaktere (NSCs), also jemand, der an der Planung des LARP beteiligt ist und eine besondere Rolle einnimmt, wird den anderen Spieler\*innen Missionen geben, die es zu lösen gilt. LARP ist improvisiert und die Teilnehmer\*innen entscheiden, was sie tun möchten. Dennoch stehen spezifische Aktionen der NSCs zur Verfügung, die als Ausgangspunkt für die ungeschriebene, sich entwickelnde Geschichte dienen können. Anhand des vorherigen Raumschiff-Beispiels könnte eine Veranstalterin als NSC in die Rolle des Kapitäns schlüpfen und den Spieler\*innen befehlen, das Schiff auf einem unbekanntem Planeten zu landen.

#### 4. Regeln

Selbst innerhalb des relativ lockeren Rahmens, den LARP im Vergleich zu anderen Rollenspielen hat, sind normalerweise einige Regeln erforderlich, damit es funktioniert. Beispiele für solche Regeln könnten sein:

- Alle spielen während des gesamten LARP ihre Charaktere so gut es geht, indem zum Beispiel immer Charakternamen verwendet werden.
- Der Satz „Ich muss das Lebenserhaltungssystem des Schiffes überprüfen.“ bedeutet, dass ein Mensch etwas Zeit für sich braucht, also lassen wir ihn\*sie in Ruhe.
- Es ist nicht erlaubt, jemandem Dinge aus der Hand zu ziehen oder zu stehlen. Wenn ein Charakter wirklich etwas möchte, beispielsweise die Fernbedienung des Raumschiffs, muss er\*sie schlau sein und den\*die aktuelle\*n Besitzer\*in dazu verleiten, es herzugeben.

Bedenken Sie, dass all diese Faktoren zwischen verschiedenen LARPs stark variieren und die Änderung nur eines davon zu einem völlig anderen Szenario mit einem einzigartigen Spielerlebnis führt.

Während LARP weithin als reine Freizeitbeschäftigung genossen wird, hat es auch als pädagogische Methode einen hohen Stellenwert. Bei der Vermittlung pädagogischer Inhalte spricht man von *Educational LARP* oder *EduLARP*. Dabei wird dem klassischen LARP eine zusätzliche Ebene hinzugefügt. Stellen wir uns zum Beispiel ein Szenario vor, das in einer Zauberschule spielt, in der die Teilnehmer\*innen in die Rolle von Schüler\*innen schlüpfen, die Zaubersprüche brauen und Drachen trainieren. Dies ist die erste Ebene, ein Rollenspiel, bei dem das Ziel darin besteht, Spaß an einem gemeinsamen Erlebnis zu haben. Die zweite Ebene sind die Bildungsinhalte, die die Teilnehmer\*innen lernen oder üben sollen. Meistens geschieht das Lernen nebenbei, das heißt, sie merken nicht, dass sie etwas lernen (Siehe oben: *Incidental Learning*). Die Spieler\*innen sind vollständig in die erste Schicht investiert. Wenn sie zum Beispiel die Professor\*innen dazu bringen müssen, ihnen zu helfen, denken sie nicht daran, dass sie gleichzeitig Argumentationskompetenz trainieren. Verschiedene Kräuter zu sammeln und sie entsprechend ihrer Eigenschaften zu Tränken zu kombinieren, ist möglich, ohne zu merken, dass es sich dabei um reine Biologie handelt. Und die Koordination, die nötig ist, um einen riesigen Drachen festzunageln, verschleiert die tatsächliche Gruppenarbeit. Warum Spieler\*innen im LARP die Aufgaben lösen müssen, erklärt die Erzählung. Niemand hält inne und fragt, warum er eine Aufgabe erledigen sollte, weil sie aus dem Kontext klar hervorgeht. Teilnehmer\*innen können auch in einer sicheren Atmosphäre verschiedene Ansätze testen, bewerten, was nicht funktioniert hat, und es erneut versuchen. LARP ist ein sicherer Ort, um neue Dinge auszuprobieren. Weitere gute Gründe, LARP für den Bildungsbereich zu nutzen, finden Sie im nächsten Abschnitt. Dieser soll Ihnen lediglich helfen, die Idee hinter pädagogischem LARP zu verstehen.

### Warum eignet sich LARP als Bildungsmethode?

Die Bedeutung von Spielen im Lernkontext geht bis auf die antiken griechischen Philosophen Platon und Aristoteles zurück [3]. In seinem berühmten Buch *Homo Ludens* argumentiert Johan Huizinga sogar, dass das Spielen ein zentraler Aspekt dessen ist, was uns menschlich macht [7]. Neuere Untersuchungen deuten darauf hin, dass der Einsatz von Spielen zu einem allgemeinen Wissensgewinn führen kann [2]. Allerdings verfügt LARP über einige sehr spezifische Funktionen, die eine effektive Lernumgebung fördern. Gerade im Zusammenhang mit dem Thema Desinformation treten diese Vorteile sehr deutlich zutage..

Auf dem Weg zum Erwachsenwerden und dabei, den eigenen in der Gesellschaft zu finden, durchlaufen junge Menschen eine komplexe Entwicklungsphase, in der Informationen eine entscheidende Rolle bei der Bildung politischer Meinungen und gesellschaftlicher Standpunkte spielen. Wie wir im ersten Abschnitt gesehen haben, ist der Prozess der Informationsbeschaffung für die Generation Z nicht mehr einseitig, sondern folgt einem partizipativen und interaktiven Design. Mit anderen Worten: Junge Erwachsene möchten aktiv an ihrer Lernerfahrung teilnehmen und nicht nur aufbereitete Informationen konsumieren. Dies wird manchmal als *partizipative Kultur* bezeichnet und lässt sich beispielsweise an der steigenden Beliebtheit verschiedener sozialer Netzwerke beobachten, deren Arbeitsmodell eine aktive Beteiligung der Nutzer\*innen erfordert. Infolgedessen verlagert sich die Verantwortung des pädagogischen Personals von der Vermittlung des gesamten Inhalts hin zur Unterstützung junger Menschen im Lernprozess. Educational LARP geht genau in diese Richtung, indem es allen Teilnehmenden ermöglicht, die Geschichte voranzutreiben und dennoch die Pädagog\*innen als NSCs zur Beobachtung und Unterstützung einzubeziehen. Durch die Schaffung eines fiktiven Settings, das eine partizipative Kultur zum Funktionieren erfordert, bietet LARP eine Lernform, die sowohl für die Zielgruppe der Gen-Z attraktiv ist als auch ein enormes Potenzial zur Vermittlung von Inhalten und Fähigkeiten birgt.

Durch ständige Reflexion, Dialog und Anleitung entwickeln junge Menschen Einstellungen zu Themen, die sie interessieren. Hierzu bedarf es einer Lernumgebung, die Möglichkeiten zur Sensibilisierung, Selbstreflexion, Bewertung und Auseinandersetzung inklusive Wertekonflikten beinhaltet. Durch

einen Perspektivwechsel können unterschiedliche Positionen erfahrbar gemacht und ein Verständnis für wertegetriebene Konflikte geschaffen werden. Durch das Übernehmen verschiedener Rollen, die möglicherweise von der eigenen Persönlichkeit abweichen, werden Perspektivenwechsel im LARP gefördert. Durch die Rolle einer fiktiven Person in einem fiktiven Setting haben die Teilnehmer\*innen die Möglichkeit, Verhaltensoptionen auszuprobieren, die außerhalb des Spiels nicht akzeptiert würden, und können so aus unkonventionellen Erfahrungen lernen, ohne negative Konsequenzen im wirklichen Leben. Das LARP bietet den Spieler\*innen einen *Brave Space* zum Experimentieren. Das sorgt auch dafür, dass die Teilnehmer\*innen mehr in die Geschichte investieren, da sie selbst das Gefühl haben, dass ihre Entscheidungen einen tatsächlichen Einfluss auf die Ereignisse des LARP haben werden. Das macht LARP zu einer demokratischen Form des kulturellen Ausdrucks, in dem junge Menschen den Raum haben, sich zu entwickeln und als Person herausgefordert zu werden. Außerdem erhalten sie Zugang zu einem breiten Spektrum an Kultur und Kunst, wie etwa Theater und Schauspiel. Dennoch nehmen die Spieler\*innen immer unter ihren eigenen Bedingungen teil, was bedeutet, dass sie ihre eigenen Entscheidungen treffen können.

#### Brave Space

Nicht zu verwechseln mit dem ähnlichen Konzept des *Save Space*: „Brave Spaces“ zielen auf ein Umfeld ab, in dem alle nach den eigenen Vorstellungen uneingeschränkt teilnehmen können. Die Grundgedanken drehen sich in der Regel um die folgenden Grundsätze: Zivilisierte Kontroversen, Anerkennung von eigenen Absichten und Auswirkungen von Handlungen, freiwillige Herausforderung, Respekt und Abwesenheit von Angriffen.

Konzepte wie Vertrauen, Engagement und Einfluss sind schwer zu verstehen und noch schwerer auf die stark verflochtene und schnelllebige Welt der sozialen Medien und der Online-Berichterstattung anzuwenden. Durch das Erleben dieser Konzepte aus verschiedenen Blickwinkeln in einem kontrollierten, entschleunigten, analogen und geschützten Raum können junge Menschen ein Verständnis für die beteiligten Wechselwirkungen im kleineren Maßstab entwickeln und so den Grundstein für die Übertragung auf größere Phänomene legen. Wichtige Aspekte der digitalen Informationskultur, wie Diskussionen über mehrdeutige Inhalte oder die Überprüfung von Fakten, werden auf die zwischenmenschliche Ebene übertragen und ermöglichen so ein vertieftes Erleben dieser Situationen.

Zu jedem pädagogischen LARP gehört eine abschließende Reflexionssitzung, in der Fragen, Kommentare und Erklärungen zum Spielerlebnis möglich sind. Auf diese Weise haben die Pädagog\*innen die Möglichkeit, die konkreten Spielsituationen in allgemeinere reale Kontexte zu übertragen und theoretische Annahmen während des Spiels zu verdeutlichen. Aus pädagogischer Sicht kann die Bezugnahme auf Ereignisse im gemeinsamen Spielerlebnis neue Wege zur Diskussion bestimmter Themen eröffnen und die Bindung zwischen der Gruppe und dem\*der Ausbilder\*in stärken.

Im Vergleich zu anderen partizipativen Lernformen, beispielsweise Computerspielen, bietet LARP zahlreiche weitere Vorteile, darunter die technische Unabhängigkeit von spezialisierten Plattformen, geringe Einstiegskosten und relativ geringe Vorkenntnisse. Jedes LARP-Erlebnis ist einzigartig und abwechslungsreich, auch wenn das gleiche Szenario mehrmals mit unterschiedlichen Gruppen wiederholt wird, da neue Teilnehmer\*innen durch ihre eigenen Ideen eine neue Dimension hinzufügen.

Der Rollenspielaspekt spricht den in der Generation Z vorherrschenden Wunsch nach Selbstdarstellung an, während der mutige Raum, der durch das fiktive Setting geschaffen wird, Raum für Experimente und kreative Wege zur Lösungsfindung bietet. Die Einbeziehung der Lernenden macht das gesamte LARP-Erlebnis aus. Dank seiner hohen Wiederholbarkeit, Erweiterbarkeit und geringen Investitionen ist LARP eine vielseitig anwendbare Bildungsmethode.

## Wie wird gelarpt?

Nachdem wir nun die Vorteile von LARP als Lehrmethode erkundet haben, bleibt nur noch eine Frage: Wie kann ich LARP für meine Lehrzwecke einsetzen? Im DIS-PLAY-Toolkit finden Sie ein fertig vorbereitetes Szenario zum Thema Desinformation mit ausführlicher Anleitung spielbereit. In diesem Abschnitt möchten wir jedoch einen Einblick in die allgemeinen Mechanismen des LARP-Spiels sowie einige häufige Fallstricke und deren Vermeidung geben. Wir beginnen mit einigen allgemeinen Ratschlägen und gehen dann Schritt für Schritt durch den Spielprozess.

Am wichtigsten ist wohl, dass es beim LARP kein festgelegtes Ergebnis gibt. Da die Entscheidungen der Spieler\*innen den Verlauf der Geschichte verändern, kann man nicht erwarten, am Ende einen bestimmten Ausgang zu erzielen. Das Szenario auf einen Endpunkt zu zwingen, wird sich für die Teilnehmer\*innen unangenehm anfühlen und viele der pädagogischen Vorteile zunichtemachen. Diese Spontaneität mag anfangs etwas gewöhnungsbedürftig sein, aber nur wenn man das LARP aus sich heraus und durch die Teilnehmer\*innen wachsen lässt, wird es die gewünschte Wirkung erzielen. Natürlich haben Jugendbetreuer\*innen als NSCs die Chance, die Ereignisse in eine bestimmte Richtung zu lenken, aber das Endergebnis wird durch die kollektive Entscheidung der Teilnehmer\*innen entschieden. Aufgrund dieser nichtdeterministischen Natur können Szenarien über unterschiedliche Zeitspannen gespielt werden, die von nur einer Stunde bis zu mehreren Tagen reichen.

Eine weitere Sache, über die man sich während der gesamten Aktivität im Klaren sein sollte, ist die Kluft zwischen Person und Charakter bzw. der realen Welt und dem LARP. Es muss jederzeit klar sein, in welchem Bereich man sich bewegt und welche Konsequenzen das Handeln hat. Die Aktionen eines Charakters sind nicht die eines\*einer Spieler\*in, was nicht bedeutet, dass ein Charakter tun und lassen kann, was er\*sie will. Es bedeutet jedoch, dass ein\*e Spieler\*in als Person für seine\*ihre Handlungen während des LARP (zumindest in einem bestimmten Rahmen) nicht kritisiert werden kann. Wenn der Raumschiffkapitän im Rahmen seiner Rolle gegenüber seinen Untergebenen hart ist, ist das im LARP in Ordnung. Andere Charaktere können entsprechend ihrer Rolle reagieren, aber was im LARP passiert, hat keine Auswirkungen auf die sozialen Beziehungen in der realen Welt.

### 1. Persönliche Vorbereitung

Als erster Schritt ist es wichtig, dass Sie sich mit dem Szenario vertraut machen. Identifizieren Sie die vier Elemente, die Welt, Charaktere, Ereignisse und Regeln, damit Sie wissen, worum es beim LARP geht. Für Sie als Pädagog\*in ist es auch relevant, die "zweite Ebene", die Bildungsinhalte, des LARP zu verstehen. Stellen Sie sicher, dass Sie sowohl die Mechanismen des Szenarios als auch die zugrunde liegenden Themen vollständig verstehen, da es später Ihre Aufgabe sein wird, das Spiel der Gruppe zu verkaufen.

Ein LARP braucht nicht viel, um zu funktionieren, aber mit ein paar Vorbereitungen bezüglich des Veranstaltungsortes und des Materials kann man das Spiel für alle verbessern. Versuchen Sie, störende Faktoren von außen zu eliminieren, die die Konzentration der Spielenden auf ihre Charaktere beeinträchtigen könnten. Wenn beispielsweise in einer mittelalterlichen Umgebung ein Mobiltelefon klingelt, könnte dies den Zauberkreis des Spiels durchbrechen. Natürlich braucht es viel Fantasie, wenn man so tut, als wäre man in einer Raumstation auf dem Mars, aber man kann mit einfachen Schmuckstücken wie einer futuristischen Sonnenbrille für alle Beteiligten nachhelfen. Die einfachsten Kostüme helfen dabei, sich von der realen Welt zu lösen, und ein paar Dekorationsausdrucke an den Wänden beflügeln die Fantasie. Stellen Sie sicher, dass Sie das gesamte Material bereithalten, das Ihre Spieler\*innen während des Spiels benötigen.

### 2. Gruppenvorbereitung

Bevor Sie spielen, gehen Sie zunächst die Informationen zum LARP durch. Stellen Sie sicher, dass alle verstehen, was Rollenspiel ist und wie es funktioniert, insbesondere den oben erwähnten Unterschied zwischen Charakter und Spieler\*in. Erklären Sie die Welt, in der das Szenario stattfindet, und stellen Sie die Regeln vor. Während der Vorbereitungen wird auch thematisiert, wie Sie sicherstellen können, dass das LARP für alle ein gutes Erlebnis wird. Es ist wichtig, dass sich alle während des LARP an die Regeln halten. Nehmen Sie sich ausreichend Zeit, um etwaige Fragen zu klären, insbesondere wenn einige Teilnehmer\*innen mit Rollenspielen nicht vertraut sind. In diesem Schritt sollten Sie auch einen Mechanismus zum Umgang mit *Triggern* im LARP vorstellen, zum Beispiel eine bestimmte Phrase oder Bewegung, die bedeutet „Das ist zu viel für mich, ich brauche eine Pause“ oder „Das ist fast zu viel, bitte ändern wir das Thema“. Selbst wenn in Ihren LARPs keine schweren Themen auftauchen, sind sowohl der Verlauf der Ereignisse als auch die Ängste, Sorgen und anderen Auslöser der einzelnen Personen nicht vorhersehbar, weshalb diese Sicherheitsmechanismen für einen *Brave Space* unerlässlich sind. Außerdem ist es einfach nicht leicht, jemanden zu spielen, der man nicht ist. Daher ist es natürlich in Ordnung, mit Fragen zu Ihnen zu kommen oder eine Pause einzulegen, wenn man überfordert ist. Möglichkeiten, damit umzugehen, können entweder Teil der Spielwelt sein (z. B. sagen: „Ich muss das Lebenserhaltungssystem des Schiffs überprüfen“) oder ein externes Element (z. B. die Arme vor der Brust verschränken). Jeder muss diese Möglichkeiten zur Deeskalation unangenehmer Situationen verstehen und erkennen, damit das LARP wie vorgesehen funktioniert. Wir empfehlen außerdem, einen eigenen Raum einzurichten, um bei Bedarf Abstand zum LARP zu haben, z. B. einen Zugang zu einem Flur.

#### Triggers

Ein *Trigger* ist ein Ereignis, das dazu führt, dass eine Situation für Menschen unangenehm wird, insbesondere wenn es sie an schlechte Erfahrungen erinnert, die sie gemacht haben. Während bestimmte Themen wie Gewalt häufige Trigger sind, kann eigentlich alles negative Emotionen auslösen, auch wenn das aus anderer Sicht nicht nachvollziehbar ist.

Es empfiehlt sich, einige kleine Übungen durchzuführen, um die Teilnehmer\*innen entspannter und spielbereiter zu machen. Dazu können klassische Aufwärmübungen aus dem Theater, wie in bestimmten, vorgegebenen Emotionen durch einen Raum zu gehen, oder gymnastische Übungen zur Wahrnehmung des eigenen Körpers, gehören.

Es hängt vom LARP ab, ob man die „zweite Ebene“, die pädagogischen Inhalte, in die Vorbereitungen einbringen möchte. Die Enthüllung, worum es beim LARP wirklich geht, könnte das Verhalten der Spieler\*innen beeinflussen und somit das Ergebnis des LARP verfälschen. Gerade bei der Arbeit mit sensiblen Themen ist es jedoch ratsam, der Gruppe vorher etwas darüber zu erzählen, was passieren wird, damit sie weiß, was auf sie zukommt. In jedem Fall bleibt genügend Zeit, um die zweite Ebene im Debriefing (Schritt 5) zu besprechen.

Wenn Sie mit einer Gruppe arbeiten, die Sie bereits kennen und in der sich die einzelnen Personen untereinander kennen, ist es viel einfacher, das LARP entsprechend ihrer spezifischen Vorlieben vorzubereiten. In diesem Fall können Sie sich bereits im Vorfeld auf voraussichtlich auftretende Situationen vorbereiten.

### 3. Charaktererstellung

Wie der Name schon sagt, ist das Spielen einer Rolle ein wesentlicher Bestandteil des LARP. Das gilt für alle, auch für Sie als Pädagog\*in. Während Sie im Voraus Zeit haben, über Ihren Charakter nachzudenken, und wahrscheinlich auch einige Richtlinien aus der Beschreibung des Szenarios kennen, müssen die Spieler\*innen vor dem Spielen ihren eigenen Charakter erstellen. Sie können ihnen helfen, indem Sie ein paar Fragen stellen, die sie für ihre Charaktere beantworten sollen, z. B. „Wie heißt mein Charakter?“, „Was kann mein Charakter gut/schlecht?“, „Wer sind die Freunde

meines Charakters?“ und so weiter. Geben Sie den Spieler\*innen Zeit und Entscheidungsfreiheit, um einen Charakter zu finden, den sie gerne spielen und mit dem sie sich vertraut machen können. Natürlich müssen die Teilnehmer\*innen ein wenig über die Welt wissen, in der das LARP stattfindet. Erwähnen Sie daher unbedingt die wichtigen Aspekte im vorherigen Schritt. Beispielsweise könnten Menschen in ferner Zukunft einen Weg gefunden haben, dem Tod zu entgehen, sodass Charaktere leicht Hunderte von Jahren alt sein könnten. Sobald alle mit ihrem Charakter zufrieden sind, kann eine kurze Vorstellungsrunde von Nutzen sein, um zu sehen, wer sonst noch im LARP dabei sein wird. Wenn Sie möchten, können Sie den Spieler\*innen vor Beginn des LARP die Möglichkeit geben, kleine Gruppen zu bilden, die durch eine gemeinsame Aktivität oder ein gemeinsames Ziel verbunden sind, sodass die einzelnen Personen jemanden haben, mit dem sie Kontakt aufnehmen können.

#### 4. Das LARP spielen

Das Spiel hat einen einzigen gemeinsamen Start- und einen einzigen gemeinsamen Endpunkt für alle. Stellen Sie sicher, dass Sie diese klar kommunizieren, damit die Spieler\*innen den Unterschied zwischen realer und imaginärer Welt und die damit verbundenen Auswirkungen verstehen können. Sie könnten zum Beispiel damit beginnen, dass alle ihre Augen schließen und lautstark von drei herunterzählen, damit die Teilnehmer\*innen als ihre Figur ihre Augen öffnen können. Dann spielen alle ihre Rolle, bis Sie laut „Das LARP ist vorbei!“ rufen.

Beim eigentlichen LARP bleiben alle die ganze Zeit in der Rolle. Das gilt sowohl für die Teilnehmer\*innen als auch für Sie als NSC. Zögern Sie nicht, Ihren Charakter nach Ihren Wünschen auszuleben. Es ist sogar gut, die Rolle zu übertreiben, da dies schüchterne oder unsichere Teilnehmer\*innen animiert und es ihnen ermöglicht, sich genauso zu verhalten. Gehen Sie unbedingt mit gutem Beispiel voran, wenn es um die Regeln geht, auf die Sie sich geeinigt haben.

Jetzt können Sie damit beginnen, die vordefinierten Ereignisse durchzuführen, z. B. die Crew über ein Leck im Sauerstofftank zu informieren oder den Verdacht zu erwecken, dass sich ein Werwolf unter Ihnen versteckt. Von diesem Zeitpunkt an wird das LARP durch die Aktionen und Reaktionen der Charaktere zum Leben erweckt. Als NSC, der das Spiel leitet, sollten Sie jederzeit über den Zustand der Gruppe sowie deren aktuelle Aufgaben und Ideen informiert sein. Durch die Aktionen Ihrer Rolle können Sie das Szenario in die gewünschte Richtung lenken und bestimmte Konflikte lösen, die hochzukochen drohen. Allerdings sollten Sie die Entscheidungsfindung den Spieler\*innen überlassen – es ist schließlich deren LARP. Führen Sie wichtige Ereignisse zu der ihnen zugewiesenen Zeit aus und halten Sie sich im Hintergrund, überlassen Sie den Raum der Gruppe.

Falls Einzelspieler\*innen nicht den Weg ins LARP finden, kannst du spezielle Rollen für sie auswählen, indem du ihnen bestimmte Aufgaben gibst. Das kann hilfreich sein, um das Selbstvertrauen schüchterner Spieler\*innen zu stärken und diejenigen zu beschäftigen, die andere belästigen oder das LARP sabotieren. Es lohnt sich für die Gruppe als Ganzes, jeden dazu zu bringen, seine Rolle richtig zu spielen.

Das LARP endet entweder nach einer festgelegten Zeit oder wenn ein bestimmtes Ziel in der Welt erreicht wurde, beispielsweise der Moment, in dem das Raumschiff erfolgreich vom fremden Planeten abhebt. Machen Sie allen klar, dass das LARP vorbei ist, und geben Sie der Gruppe etwas Zeit, wieder in die reale Welt zurückzufinden.

#### Das LARP brechen

Auch wenn dies nicht vorgesehen ist, ist es manchmal notwendig, das LARP vorzeitig zu unterbrechen. Ein offensichtlicher Fall wäre ein medizinischer Notfall, aber er könnte genauso gut aufgrund eines inakzeptablen Verhaltens der Spieler\*innen eintreten. Setzen Sie Grenzen, was für die Gruppe erlaubt ist, und bestimmen Sie selbst, an welchem Punkt Sie das LARP beenden. Im Falle eines vorzeitigen Endes geht es im nächsten Schritt natürlich um die Beseitigung der Ursachen.

## 5. Debriefing

Jetzt ist es an der Zeit, darüber zu sprechen, was während des Spiels passiert ist. Das bietet den Teilnehmenden eine Möglichkeit, sich an ihre Aktionen während des Spiels zu erinnern und diese zu bewerten, ihre Erfahrungen auszutauschen und zu verstehen, was gerade passiert ist. Wir unterscheiden zwei Teile des Debriefings, die sich stark überschneiden können. Im ersten Teil geht es um die Spieler\*innen und ihre Erfahrungen. Stellen Sie Fragen dazu, wie sie sich während des LARP gefühlt haben, welche Situationen schwierig zu bewältigen waren und was ihnen am Spiel gefallen hat. Damit die Spieler\*innen in die reale Welt zurückkehren, ist es wichtig, dass sie ihre Erfahrungen verarbeiten können, indem sie einen Schritt zurücktreten und darüber reden. Der zweite Teil konzentriert sich vollständig auf die "zweite Ebene" des eduLARP und thematisiert die Lerninhalte aus der realen Welt. Lassen Sie Ihre Gruppe ihre eigenen Verbindungen herstellen, indem Sie sie mit Fragen wie „Woran hat Sie die Jagd nach dem Werwolf erinnert?“ anleiten. Geben Sie bei Bedarf Ihren Beitrag und leiten Sie Schlussfolgerungen für die realen Probleme ab, die Sie mit dem LARP angegangen sind. Planen Sie für diesen Schritt unbedingt ausreichend Zeit ein, um bei den Teilnehmer\*innen keine offenen Fragen oder falsche Eindrücke zu hinterlassen.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Nachbesprechung durchzuführen, von der *stillen Nachbesprechung* auf Papier bis hin zu einer offenen Diskussionsrunde. Welche Option am besten funktioniert, hängt stark von der Gruppe ab, mit der Sie arbeiten.

Wenn Sie die fünf oben genannten Schritte durchlaufen, erhalten Sie eine grobe Orientierung für die Durchführung eines LARP. Natürlich können Sie LARPs individuell an die Anforderungen Ihrer Gruppe und Ihre verfügbaren Ressourcen und Zeit anpassen. LARPs sind sehr vielfältig und können ganz anders ausfallen als erwartet, und wie in allen Bereichen reicht die Theorie ohne Praxis nicht aus. Ein letzter Tipp ist daher, sich daran zu erinnern, dass nie alles perfekt nach Plan verläuft, egal wie sehr man es versucht. Versuchen Sie also, sich den Geist des Larpings zu eigen zu machen, wenn Sie Ihren Unterricht durchführen, und stürzen Sie sich einfach in das Abenteuer!

## Quellen

- [1] Adobe. (2023). *Gen-Z in the Classroom: Creating the future*. Adobe Educate. <http://adobeeducate.com/genz/>
- [2] Boyle, E. A.; Hainey, T.; Connolly T. M.; Gray, G.; Earp, J.; Ott, M.; Lim, T.; Ninaus, M. Ribeiro, C.; & Pereira, J. (2016). *An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games*. In *Computers & Education* (94), 178-192.
- [3] Claussen, J. (2017). *Aus Spiel wird Ernst: Vom Verlassen des Zauberkreises, der Allgegenwärtigkeit digitaler Systeme und Musikvideospiele im Schulunterricht*. In Zielinski, W., Aßmann, S., Kaspar K. & Moormann, P. (eds.), *Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht*. Düsseldorf/München: kopaed, 139-147.
- [4] Collage Group. (2020). *The Self-Aware Generation: How Gen Z Consumers Choose to Self-Identify*. Collage Group. <https://www.collagegroup.com/2020/12/07/the-self-aware-generation-how-gen-z-consumers-choose-to-self-identify/>
- [5] DIVSI – Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet. (2014). *DIVSI U25 - Studie. Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in der digitalen Welt*.
- [6] European Commission. (2018). *Joint communication to the European Parliament, the European Council, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. Action Plan against Disinformation*. In European Commission JOIN2018 (36), Bruxelles.
- [7] Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. London, Boston & Henley; Routledge & Kegan Paul.
- [8] International Telecommunication Union. (2021). *Youth Internet Use. Facts and figures 2021*. <https://www.itu.int/itu-d/reports/statistics/2021/11/15/youth-internet-use/>
- [9] John, J. (2021). *Why Generation Z falls for online misinformation*. MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.com/2021/06/30/1026338/gen-z-online-misinformation/>
- [10] Kemp, S. (2022). *Digital 2022. October global statshot report*. Hootsuite. <https://www.hootsuite.com/resources/digital-trends-q4-update>
- [11] Statista. (2021). *Reactions to coronavirus fake news on social media among Gen Z and Millennials worldwide as of January 2021*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1229976/coronavirus-fake-news-social-media-reactions-gen-z-millennials-worldwide/>
- [12] Sumida, N., Walker, M, & Mitchell, A. (2019). *News media attitudes in france*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/journalism/2019/04/23/news-media-attitudes-in-france/>