

ERLANGEN AUS DEN LANDKREISEN



Schüler entwickelten zum Tag der Pressefreiheit ein Rollenspiel über Manipulation und Meinungsmacht.

Foto: Gymnasium Eckental

Rollenspiel zur Meinungsmacht

MEDIENSCOUTS Schüler beschäftigen sich kreativ mit der Gefahr von Falschinformation.

ECKENTAL - „Zensör. Ein Spiel über Meinungsmacht, Manipulation und die Frage nach der Wahrheit“: So heißt das Rollenspiel, das Schüler am Gymnasium Eckental entwickelt haben, die sich als Medienscouts engagieren. Das berichten sie in einer Pressemitteilung. „Wir möchten mit dem Spiel dazu beitragen, dass junge Leute sich sinnvoll informieren, statt alles zu glauben, was ihnen im Netz begegnet“, erklärt Schüler Benno. Eine als Panda verkleidete Schülerin lud in der Schule zur Aktion der Medienscouts ein – passend zur erfundenen Rahmenhandlung des Rollenspiels.

Zu Beginn des Spiels wurden die Teilnehmer in der Pause über einen fiktiven Zoo informiert, in dem ein beliebter junger Panda verschwunden war. Jeder Teilnehmer bekam eine Rollenkarte mit der Beschreibung seiner Person, seines Wissensstandes und seiner Interessen, um sie dann möglichst überzeugend zu vertreten.

Es gab die Rolle des Zoodirektors, der sich um die wirtschaftlichen Interessen des Tierparks sorgte, einen Tierschützer, der auch mit unlauteeren Mitteln für das Tierwohl kämpfte, Influencer und interessierte Bürger, die sich auf der Suche nach der Wahrheit ein Bild von den Geschehnissen machen sollten.

Gehört werden konnten auch zwei Schüler mit den Rollenkarten „Journalisten“, die sich an die gesicherten Fakten hielten, aber mit weniger plakativen Details aufwarteten. Einzelne Medienscouts verbreiteten gezielt Desinformationen im Rollenspiel und säten Misstrauen an den Aussagen der gespielten Journalisten.

„Wir wollten, dass Fakt und Fake, Stimmungsmache und seriöse Informationen gleichberechtigt nebeneinanderstehen wie im Internet“, erklärte Dana die Idee. Das Spiel endete nach Willen der Medienscouts abrupt mit dem so genannten „Zensör“, einem Medienscout, der den Journalis-

ten das Wort verbot. Im Anschluss reflektierten die Teilnehmer zusammen mit den Medienscouts und der begleitenden Lehrerin Margita Feldrapp, wie fließend die Grenzen zwischen berechtigter Meinungsäußerung, Stimmungsmache und Manipulation sind und wie Fakt und Fake unterschieden werden können. „Es gibt viele Möglichkeiten, sich gut und sinnvoll im Internet zu informieren. Man muss sie nur nutzen“, sagte Medienscout Hannah.

Am Beispiel des „Zensörs“ überlegte die Gruppe, wie sich in anderen Ländern Zensur auswirkt. Anhand einer aktuellen Weltkarte zur Pressefreiheit, die die Organisation Reporter ohne Grenzen zum Tag der Pressefreiheit veröffentlichte, ging es um die Lage der Presse in verschiedenen Ländern auf der Welt. Jeder Teilnehmer des Spiels bekam zum Spielende eine Übersicht mit Empfehlungen, wo man sich altersgerecht seriös informieren kann.