## Mission gegen Fake News: *Name Bibliothek* kämpft mit dem Serious Game 'Exit the Fake' gegen Desinformation im Netz

*Die Name Bibliothek setzt auf Medienkompetenz: Mit dem Serious Game “Exit the Fake” können sich Jugendliche auf eine spannende Mission gegen Desinformation begeben und den Umgang mit Fake News lernen.*

*Stadt, Datum* - Fake News und manipulierte Bilder fluten das Internet - nicht erst seit der breiten Adaption von Künstlicher Intelligenz, aber seitdem umso mehr. Wir erleben, wie Falschinformationen eingesetzt werden, um Menschen und deren Meinungen und Haltungen zu beeinflussen. Gerade Jugendliche sind dafür empfänglich. Sie verbringen durchschnittlich 201\* Minuten täglich im Internet und sind dabei der ständigen Gefahr von Desinformationen und Fake News ausgesetzt. Die *Name Bibliothek* begegnet diesem Problem mit einem neuen Angebot: Das Serious Game “Exit the Fake” von Brockhaus vermittelt Jugendlichen auf unterhaltsame Weise hoch relevante Medienkompetenz in der Beurteilung von Information im Netz.

\*Jugend.Infomation.Medien.-Studie (JIM) 2024



*In “Exit the Fake” helfen die Spieler:innen Kemal und Marie aus der Patsche: Die beiden werden Opfer eines Deepfakes.*

NE GmbH | Brockhaus

**Zwischen Wahrheit und Täuschung**

In einer fesselnden Spielhandlung lernen Jugendliche, Falschinformationen zu erkennen, einzuordnen und sie von seriösen Nachrichten zu unterscheiden. "Exit the Fake" ermöglicht es den Spieler:innen, auf spannende Weise einen reflektierten Umgang mit Informationen zu entwickeln und sich so sicherer in der digitalen Welt zu bewegen. Sie folgen einer mitreißenden Geschichte, die neben Wissen auch kritisches Denken vermittelt.

**Eine neue Dimension des Lernens**

Anders als viele herkömmliche Bildungsmedien basiert "Exit the Fake" auf dem Prinzip von Serious Games, wodurch spieltypische Elemente in den Lernkontext integriert werden. Das aktiviert und motiviert die Jugendlichen, sich mit den Themen auseinanderzusetzen.

**Autoren mit Expertise: Thomas Feibel und THiLO Petry-Lassak**

Die Autoren von “Exit the Fake” sind Thomas Feibel und THiLO Petry-Lassak. Feibel ist der führende Journalist in Sachen Kinder und digitale Medien in Deutschland. Er schreibt Kinder- und Jugendbücher, in denen es oft um Themen wie Cybermobbing, Soziale Netzwerke und das Aufwachsen in der digitalen Welt geht. THiLO Petry-Lassak ist ein bekannter Kinderbuchautor und Erfinder und Autor der “Lockdown Agents”, einer Escape-Game-Reihe zum Ausdrucken.

**Für Schulklassen oder Bibliotheksbesucher:innen**

“Exit the Fake” richtet sich an Jugendliche von der 7. bis 10. Klassenstufe. Sie können es alleine oder mit Freund:innen spielen – vor Ort in der Bibliothek oder von zu Hause. Alles, was sie brauchen, ist ein gültiger Bibliotheksausweis. *Lehrkräfte der Sekundarstufe I haben zudem die Möglichkeit, das Spiel in Rücksprache mit dem Bibliothekspersonal im Rahmen eines Bibliotheksbesuchs mit ihren Schüler:innen zu erleben.* (*Hinweis: Sollte Ihre Bibliothek nicht über die erforderlichen Ressourcen verfügen, streichen Sie diesen Absatz).*

Die *Name Bibliothek* lädt herzlich dazu ein, das Serious Game “Exit the Fake” zu spielen. Für weitere Informationen stehen die Mitarbeitenden zu den Öffnungszeiten gerne zur Verfügung.

Auf Wunsch an dieser Stelle Adresse/Öffnungszeiten Ihrer Bibliothek einfügen

**Über *Name Bibliothek***

**Über Brockhaus**

Die Brockhaus | NE GmbH mit Sitz in München steht für den Wandel vom renommierten Wissensverlag zum innovativen digitalen Bildungsanbieter. Aufbauend auf der über 200-jährigen Geschichte der Marke Brockhaus, die seit 1805 für geprüftes Wissen im deutschsprachigen Raum steht, wurde die Brockhaus | NE GmbH 2015 als hundertprozentige Tochter des führenden schwedischen Bildungsanbieters NE Nationalencyklopedin AB gegründet. Mit seinen Wissensdiensten, Lehr- und Lernmaterialien unterstützt Brockhaus Menschen aller Altersgruppen beim selbstbestimmten Lernen in einer digitalen Welt mit besonderem Fokus auf Lehrkräfte, Schulen, Bibliotheken und Privathaushalte. Das Portfolio reicht dabei von strukturierten, fachlich fundierten Inhalten, interaktiven Kursen und digitalen Unterrichtseinheiten (sogenannten EdSnacks) über Online-Enzyklopädien für Kinder, Schüler:innen und Erwachsene bis hin zu kuratierten KI-Anwendungen und Angeboten zur Entwicklung von Medienkompetenzen. Weitere Informationen unter:[www.brockhaus.d](http://www.brockhaus.de)e

*Kontakt Bibliothek*