

#whatthefact – Das digitale Denkspiel zur Bundestagswahl 2017

In den USA regiert Donald Trump – und zusammen mit ihm kamen die „alternativen Fakten“ an die Macht. Sieben der zehn erfolgreichsten Artikel über Angela Merkel in den sozialen Netzwerken sind Fake News. Und in der letzten Phase des deutschen Bundestagswahlkampfes kommen selbst gut informierte Zeitungsleser, Talkshowbeobachter und Twitter-Nutzer durcheinander: Verdienen Frauen wirklich 21 Prozent weniger als Männer? Steigt die Jugendkriminalität rasant oder geht sie gar zurück? Wie viele der weltweiten Flüchtlinge nimmt Deutschland eigentlich auf? Zahlen wir für die Griechen oder die Griechen für uns?

Das digitale Denkspiel #whatthefact bringt nüchterne Daten und Zahlen zurück in die aufgeheizte politische Diskussion. Auf einer Microsite testen die Spieler ihr Wissen in sechs unterschiedlichen Themengebieten wie etwa Kriminalität, Migration oder soziale Gerechtigkeit. Am Handy oder am Computer schätzen sie Prozentwerte, zeichnen Graphen, bedienen Schieberegler und setzen sich so unterhaltsam und kurzweilig mit den Datenmassen der Gegenwart auseinander. Das Faszinierende an dem Spiel ist, wie schwer die scheinbar einfachen Fragen doch zu beantworten sind. Selbst Nachrichtenjunkies erreichen selten 100 Prozent Trefferquote. Gemeinsam mit den Spielern ergründet #whatthefact deshalb auch, welche Vorurteile, Kurzschlüsse und Missverständnisse dazu führen, dass wir bei der Beschreibung der Realität so oft danebenliegen.

Die Nutzer von #whatthefact werden vor allem über die sozialen Netzwerke angesprochen. Gleichzeitig kann jeder User auf Facebook und Twitter andere Menschen auffordern, das Spiel ebenfalls zu spielen – zum Beispiel, indem er den Link zum Spiel in eine hitzige Debatte über die Flüchtlingspolitik postet.

Entwickelt wurde die Webseite vom Münchner Journalistenbüro Nansen & Piccard im Auftrag der Nemetschek Stiftung. Die Programmierung übernahm Studio 2112. „Wir wollen mit #whatthefact einen spielerischen, reflektierten Umgang mit Fakten vermitteln“, sagt Dr. Ralf Nemetschek, Geschäftsführer der Stiftung: „Wir wollen da sein, wo es wehtut, wo Fake News und Propaganda ihren Nährboden finden. Deshalb mischen wir uns in die Debatten in den sozialen Medien ein. Wir glauben an die interaktive Komponente, also dass möglichst viele User ihre Freunde oder Diskussionspartner dazu animieren, sich selbst im Spiel auf die Probe zu stellen.“

#whatthefact ist ab dem 11. September online spielbar unter: whatthefact.info

Wir sind auf Facebook (facebook.com/whatthefact) und Twitter (twitter.com/whatthefact2017)

Über die Nemetschek Stiftung: Im Jahr 2007 gründeten der Unternehmer Professor Georg Nemetschek und seine Familie die unabhängige, überparteiische und gemeinnützige Stiftung, die Demokratie sowie die Auseinandersetzung über gesellschaftliche Grundwerte und deren Umsetzung in Deutschland fördert. Zu diesem Zweck lädt die Stiftung zu klassischen analogen Debatten ein, entwickelt aber vor allem kreative, neue Ansätze und nutzt DAFÜR auch die neuen Medien, etwa mit dem mehrfach ausgezeichneten politischen Computerspiel „Utopolis – Aufbruch der Tiere“.



Kontakt:

Nemetschek Stiftung

Nicole Krestan

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Tel 089 – 41 41 71 945

nk@nemetschek-stiftung.de

www.nemetschek-stiftung.de