Cybersicherheit und Digitale Aufklärung

Gefährdungsfeld Politik und Gesellschaft

Szenario 2: Verbreitung von Fake News

Gera[illegible] Journalisten [illegible]er Falsch-nachrichten in promin[illegible]en Medien p[illegible]izieren, finden diese in der [illegible]ten Gesellschaft [illegible]hör und werden so zur [illegible]sächlichen Gefahr.

Weitere Social Bots teilen den falschen Beitrag, wodurch dieser populärer und von vielen Menschen gesehen wird. Diese halten den Beitrag oft für echt.

Gleichzeitig starten Social Bots Fake-Diskussion[illegible]. Diese enthalten etwa extreme Meinungen ode[illegible] Beleidigungen und erwecken den Anschein, d[illegible]s viele Menschen diese Meinung für richtig halten. Die Diskussionen echter Personen gehen in der Masse der Fake News unter.

Der Social Bot postet mit seinem gefälschten Profil eine Falschnachricht in unterschiedlichen sozialen Medien.

In Szenario 2 generiert der Hacker ein Computer-programm, das menschliches Verhalten imitiert (Social Bot).

Die öffentliche Mei[illegible]ng wird g[illegible]ielt in e[illegible]ne bestimmte Richtung [illegible]steuert. W[illegible]ergebnisse können beeinflusst wer[illegible]. Das [illegible]trauen i[illegible]as demokratische System soll untergraben [illegible]n.

Social Bots erwähnen zudem in der Falschnach-richt sogenannte Influencer, sodass diese eine Benachrichtigung erhalten und auf den Beitrag aufmerksam werden. Halten sie die Falschnach-richt ebenso für echt, teilen sie diese mit ihren zahlreichen Followern.

Der Hacker überflutet die Gesellschaft mit so vielen Informationen, dass nicht mehr zwischen falschen und echten Nachrichten und Meinungen unterschieden werden kann.

VORLAGE