ZBW *Publikationsarchiv*

Publikationen von Beschäftigten der ZBW – Leibniz-Informationszentrum Wirtschaft
Publications by ZBW – Leibniz Information Centre for Economics staff members

Perrey, Lennart; Henkel, Maria; Peters, Isabella

Conference Paper — Published Version

DESIVE² – Desinformationsverhalten besser verstehen: Eine App für Informationsverhaltensforschung

Suggested Citation: Perrey, Lennart; Henkel, Maria; Peters, Isabella (2023) : DESIVE² – Desinformationsverhalten besser verstehen: Eine App für Informationsverhaltensforschung, In: Imeri, Aylin Scheibe, Katrin Zimmer, Franziska (Ed.): Informationswissenschaft im Wandel - Wissenschaftliche Tagung 2022 (IWWT22), Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, pp. 276-281, https://doi.org/10.5281/zenodo.7092079

This Version is available at:
http://hdl.handle.net/11108/602

Kontakt/Contact
ZBW – Leibniz-Informationszentrum Wirtschaft/Leibniz Information Centre for Economics
Düsternbrooker Weg 120
24105 Kiel (Germany)
E-Mail: info@zbw.eu
https://www.zbw.eu/de/ueber-uns/profil-der-zbw/veroeffentlichungen-zbw

Standard-Nutzungsbedingungen:
Dieses Dokument darf zu eigenen wissenschaftlichen Zwecken und zum Privatgebrauch gespeichert und kopiert werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen. Sofern für das Dokument eine Open-Content-Lizenz verwendet wurde, so gelten abweichend von diesen Nutzungsbedingungen die in der Lizenz gewährten Nutzungsrechte.

Terms of use:
This document may be saved and copied for your personal and scholarly purposes. You are not to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public. If the document is made available under a Creative Commons Licence you may exercise further usage rights as specified in the licence.

https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode

ZBW Leibniz-Informationszentrum Wirtschaft
Leibniz Information Centre for Economics

Mitglied der Leibniz-Gemeinschaft

DESIVE² — Desinformationsverhalten besser verstehen

Eine App für Informationsverhaltensforschung

Lennart Perrey, Maria Henkel, Isabella Peters

ZBW – Leibniz-Informationszentrum Wirtschaft, Kiel, Deutschland
{l.perrey, m.henkel, i.peters}@zbw-online.eu

Abstract

Um die zugrunde liegenden Mechanismen der Verbreitung digitaler (wissenschaftlicher) Desinformation zu verstehen und ihnen später effektiv entgegenzuwirken, ist ein ganzheitliches Bild der relevanten Aspekte von Desinformationsverhalten (DIV) nötig. Ziel des Projekts DESIVE² ist es, über qualitative Methoden im Austausch mit einem Proband:innen-Panel ein vertieftes Verständnis von DIV zu erhalten, das insbesondere betrachtet, welche subjektiven Auslöser zur Verbreitung von wissenschaftlicher Desinformation führen. Das Poster stellt die technische Entwicklung, Implementierung und Betreuung einer App (inkl. Datenbank) vor, die für die medienbruchlose Interaktion und Kommunikation mit dem Proband:innen-Panel sowie die In-situ-Forschung entwickelt wird und die Sammlung und Bereitstellung von Fallbeispielen für Critical Incidents in wissenschaftlicher Gesundheitsdesinformation umfasst.

Schlagworte: Desinformation, Gesundheit, Informationsverhalten, Applikation

1 Einleitung

Während der COVID-19-Pandemie erhielt das Informationsverhalten in Bezug auf Gesundheitsthemen große Aufmerksamkeit und wurde medial in den Fokus gerückt. Dies hatte jedoch auch zur Folge, dass Desinformationen rund um das Thema in sozialen Medien und auf anderen Informationsplattformen verbreitet wurden. Desinformation umfasst irreführende oder falsche Infor-

mationen, die einer Person, einer Gruppe, einer Organisation oder einem Land schaden und potenziell gefährliche Auswirkungen haben können (Fallis, 2015). Obwohl das Konzept der Desinformation im Informationsverhalten bereits vor der Pandemie erforscht wurde (Karlova & Fisher, 2013), wird eine Diskussion aufgrund seines Schadenspotenzials insbesondere im Gesundheitsbereich zunehmend dringlicher. Nach Bastick (2021) haben selbst kleinste Konfrontationen mit Desinformation einen (unterbewussten) Effekt auf Individuen. Desinformation im Gesundheitskontext kann zu schlechten Gesundheitsentscheidungen führen und als unmittelbare Folge Bemühungen zur Linderung von Gesundheitskrisen hemmen (zum Beispiel bei Impfungen gegen die COVID-19-Pandemie), und weiterhin die Gesundheitsinformationskompetenz von Personen beeinträchtigen. Der Bedarf an Strategien, um den schädlichen Einflüssen der Desinformation im Gesundheitsbereich entgegenzuwirken, ist groß. Dazu muss man die Verhaltensweisen von Betroffenen, welche Desinformation ausgesetzt sind, besser verstehen, und analysieren, welche maßgeblich zur Verbreitung von Desinformationen führen. Hierzu ist ein qualitatives Forschungsdesign notwendig, da technische Ansätze, die eine automatische Erkennung und Bekämpfung von Desinformationskampagnen versprechen, nicht den Faktor Mensch ausreichend berücksichtigen. Den Anwendungsfall von DESIVE² bildet wissenschaftlich anmutende Desinformation im Gesundheitskontext. Gegenstand dieses Posters (https://doi.org/10.5281/zenodo.7274166) ist die Vorstellung des Projektes DESIVE² sowie die Programmierarbeiten und die Nutzung einer mobilen Applikation für die Durchführung der Studie.

2 Das Projekt DESIVE²

DESIVE² zielt auf ein erweitertes Verständnis der Verbreitungsmechanismen von (wissenschaftlicher) Desinformation, was zur Überarbeitung bestehender Informationsverhaltensmodelle und zur Etablierung von Desinformationsforschung als neuen Bestandteil der Informationsverhaltensforschung führen kann. Im Zentrum der Studie steht dabei die Befragung von Proband:innen mithilfe von Interviews und durch digitale Befragung mittels einer eigens programmierten App. Bei der Durchführung der Studie werden Daten über verschiedene Kanäle akquiriert. Zum einen werden Interviews durchge-

führt, um eine qualitative Datenerhebung zu gewährleisten, zum anderen werden mithilfe einer App quantitative Daten erhoben. Methodisch wird dabei der Grounded-Theory-Ansatz verwendet, welcher sicherstellt, dass keine Hypothesen vor dem Durchführen der Studie aufgestellt werden, sondern sich die theoretischen Konzepte aus den Daten selbst generieren (Glaser & Strauss, 1967). Das Nutzen dieser Methode sorgt dafür, dass kritische Ereignisse, sogenannte Critical Incidents, bestimmt werden können, die zu einer Informationsverbreitung führen (Flanagan, 1954).

3 Herausforderungen

DESIVE² macht hohen Gebrauch von qualitativen Methoden der Nutzer:innenforschung. Qualitative Methoden erfordern jedoch einen hohen Zeit- und Personaleinsatz, weil Forschungs- und Erkenntnisprozesse nur bedingt automatisierbar sind (z. B. Transkription von Interviews). DESIVE² begibt sich außerdem in ein Gebiet, in dem es wenig Erfahrungswerte, Best Practices und Richtlinien bezüglich digitaler Sicherheit, der In-situ-Forschung mit einem Proband:innen-Panel und deren digitalen Informationen gibt. Wie üblich bei der Nutzung von technischen Entwicklungen und Forschung mit Proband:innen, bestehen zudem Unwägbarkeiten im Hinblick auf Probleme, die in der technischen Ausstattung der Proband:innen begründet sein können.

4 App für Informationsverhaltensforschung

Unter Rückgriff auf bestehende Standards wird eine Beobachtungs-App entwickelt, welche das Proband:innen-Panel zur Eingabe von Selbstauskünften und zur Beantwortung turnusmäßiger Umfragen nutzen wird. Ziel der App ist es, Reibungsverluste durch einen Medienbruch zu minimieren. Es wird davon ausgegangen, dass das DIV gehäuft über Smartphone und andere mobile Geräte beobachtbar ist und dass Eintragungen deshalb leichter und regelmäßiger erfolgen, wenn für Beobachtung und Reporting von DIV das gleiche Endgerät genutzt werden kann und kein Medienbruch stattfindet. Dies wurde

u.a. in Brandt, Weiss und Klemmer (2007) gezeigt. Der Forderung nach einer situations- und kontextbezogenen Sicht auf die Entstehung und Rezeption von Desinformation soll sowohl im Gesamtvorhaben als auch im Teilprojekt nachgekommen werden – u.a. dadurch, dass eine In-situ-Forschung mit Selbstauskünften, in Form von Screenshots sowie textueller und auditiver Ergänzungen, und Umfragen in der natürlichen Umgebung der Proband:innen und ihres DIV durchgeführt wird (Jarrahi et al., 2021). Über eine Eigenentwicklung lässt sich zudem sicherstellen, dass DSGVO-Anforderungen eingehalten werden und das Forschungsprojekt die Datenhoheit behält.

Der direkte Datenzugriff bietet den wichtigen Vorteil für Grounded-Theory-Studien, dass „der Rücklauf kontinuierlich beobachtet werden [kann, wobei] […] dies fortlaufenden Einblick in die Daten, beispielsweise zur Vorbereitung zwischenzeitlicher ausführlicher Interviews oder zur Problemerkennung“ ermöglicht (Karnowski, 2013, S. 239). Der Entschluss für die Nutzung einer App geschah vor dem Hintergrund der Grounded Theory, wonach es wichtig ist, eine große Zahl an übermittelten Fällen von Desinformation zu erhalten (Charmaz, 2014). Mithilfe von persönlichen Push-Benachrichtigungen, Gamification in Form von Countern, Highscores und individuellen Anpassungsmöglichkeiten, sowie monetären Anreizen wird sichergestellt, dass die Nutzenden motiviert bleiben und in regelmäßigen Abständen schnell Informationen mit den Forschenden teilen können. Nach Deterding et al. (2011) sorgen gamifizierte Anwendungen für ein höheres Maß an Motivation bei Endnutzer:innen, welche zudem durch die Nutzung von persönlich zugeschnittenen Push-Benachrichtigungen weiter intensiviert wird (Bidargaddi et al., 2018).

Eine alternative Umsetzung, wie etwa durch die Nutzung einer Website, wäre demnach umständlicher. Dabei müssten, bei der Benutzung eines Heimrechners, Screenshots vom Handy aus erst hochgeladen werden und das Beisteuern zusätzlicher Informationen, durch zum Beispiel Sprachnotizen, würde dadurch erschwert werden, dass ein Heimrechner ein Mikrofon benötigt. Der Rückgriff auf eine App stellt demnach sicher, dass alle nötigen Funktionen schnell und, besonders im Hinblick auf ältere Generationen, die die Applikation installieren, verständlich nutzbar sind (Kümpel, 2022).

Danksagung

Das Verbundprojekt „DESIVE² – Desinformationsverhalten verstehen“ (Förderkennzeichen: 16KIS1528K) wird durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung im Rahmen der Maßnahme „Forschung Agil – Erkennen und Bekämpfung von digitalen Desinformationskampagnen“ gefördert.

Referenzen

Bastick, Z. (2021). Would you notice if fake news changed your behaviour? An experiment on the unconscious effects of disinformation. *Computers in Human Behaviour, 116*(March), Art. No. 106633. https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106633

Bidargaddi, N., Pituch, T., Maaieh, H., Short, C., & Strecher, V. (2018). Predicting which type of push notification content motivates users to engage in a self monitoring app. *Preventive Medicine Reports, 11*, 267–273. https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.07.004

Brandt, J., Weiss, N., & Klemmer, S. R. (2007). txt 4 l8r: lowering the burden for diary studies under mobile conditions. In M. B. Rosson & D. Gilmore (Hrsg.), *CHI EA '07: CHI'07 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (S. 2303–2308). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/1240866.1240998

Charmaz, K. (2014). *Constructing Grounded Theory.* SAGE Publishing, https://us.sagepub.com/en-us/nam/constructing-grounded-theory/book235960

Deterding, S., Dixon D., Khaled R., & Nacke L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. In A. Lugmayr (Hrsg.), *MindTrek '11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (S. 9–15). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Fallis, D. (2015). What Is Disinformation? *Library Trends, 63*(3), 401–426. https://doi.org/10.1353/lib.2015.0014

Flanagan, J. C. (1954). The critical incident technique. *Psychological Bulletin, 51*(4), 327–358. https://doi.org/10.1037/h0061470

Glaser, B. G., & Strauss, A. (1967). *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research.* Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203793206

Jarrahi, M. H., Goay, C., Zirker, S., & Zhang, Y. (2021). Using Digital Diaries as a Research Method for Capturing Practices in Situ. In G. Symon., K. Prichard, & C. Hine (Hrsg.), *Research Methods for Digital Work and Organization: Investigating Distributed, Multi-Modal, and Mobile Work* (S. 107–129). Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/oso/9780198860679.003.0006

Karlova, N. A., & Fisher, K. E. (2013). A Social Diffusion Model of Misinformation and Disinformation for Understanding Human Information Behavior. *Information Research, 18*(1). http://informationr.net/ir/18-1/paper573.html#.YxiyAXZBxaQ

Karnowski, V. (2013). Befragung in situ: Die Mobile Experience Sampling Method (MESM). In W. Möhring & D. Schlütz (Hrsg.), *Handbuch standardisierte Erhebungsverfahren in der Kommunikationswissenschaft* (S. 235–247). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-531-18776-1_13

Kümpel, A. S. (2022). Using Messaging Apps in Audience Research: An Approach to Study Everyday Information and News Use Practices. *Digital Journalism*, *10*(1), 188–199. https://doi.org/10.1080/21670811.2020.1864219

In: A. Imeri, K. Scheibe, F. Zimmer (Hrsg.): *Informationswissenschaft im Wandel. Wissenschaftliche Tagung 2022 (IWWT22)*. Düsseldorfer Konferenz der Informationswissenschaft, 6.–7. Oktober 2022, Haus der Universität Düsseldorf. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, S. 276–281. DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7457882.