



# Gömm

## Willkommen zur Online-Konferenz

Dein Einstieg in diverse Medienthemen mit hilfreichen  
Anregungen für die pädagogische Praxis.

23.04.2024

**Gutes Aufwachsen mit  
Medien**

# Praxistipps für demokratisches Handeln online – Extremismus vorbeugen

## Referent\*innen



**Georg Materna**  
RISE



**Jamina Diel**  
GaReX – Gaming und Rechtstextremismus



**Jonas Kühn**  
Jugendakademie Klausenhof

GaMM

# Praxistipps für demokratisches Handeln online

## – Extremismus vorbeugen

1. Vorstellung & kleines Kennenlernen
2. Vorträge
3. Offene Fragerunde
4. Feedback





# **GaMM** Gutes Aufwachsen mit Medien

Die bundesweite Anlaufstelle für Informationen rund um die Begleitung von Kindern und Jugendlichen in der digitalen Welt.

[gutes-aufwachsen-mit-medien.de](https://gutes-aufwachsen-mit-medien.de)



# Möchtest du Medienbildung in deiner Region gemeinsam mit Anderen angehen?

[gutes-aufwachsen-mit-medien.de/angebote](https://gutes-aufwachsen-mit-medien.de/angebote)

# Und wer seid ihr?

## In welchem Bereich arbeitet ihr?

- A) Medienpädagogische Einrichtung
- B) Behörde oder Amt
- C) Jugendzentrum
- D) Bibliothek
- E) Sonstiger

# Und wer seid ihr?

Habt ihr bereits Erfahrung in der Präventionsarbeit?

- A) Ja
- B) Nein
- C) Unsicher, ob es darunter fällt

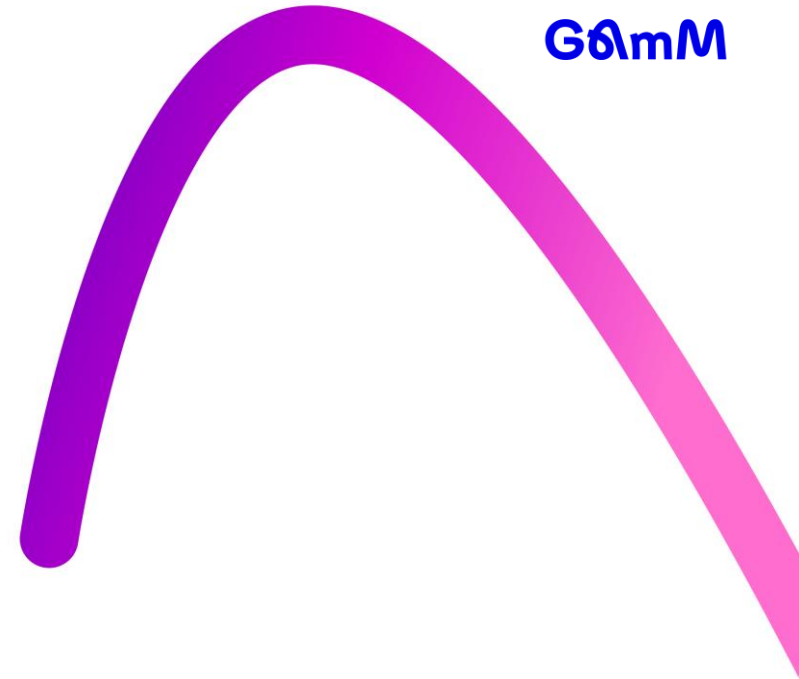
# Referent\*innen



Georg Materna

RISE

GAMM



# Digitale Extremismus- prävention für alle?!

## Kontroversen, Handlungsfelder und Fallstricke

Dr. Georg Materna

Praxistipps für demokratisches Handeln online  
– Extremismus vorbeugen

23. April 2024



Die Bilder dieser Präsentation sind von Pexels und Pixabay

# Für alle: Tiefgreifende Mediatisierung

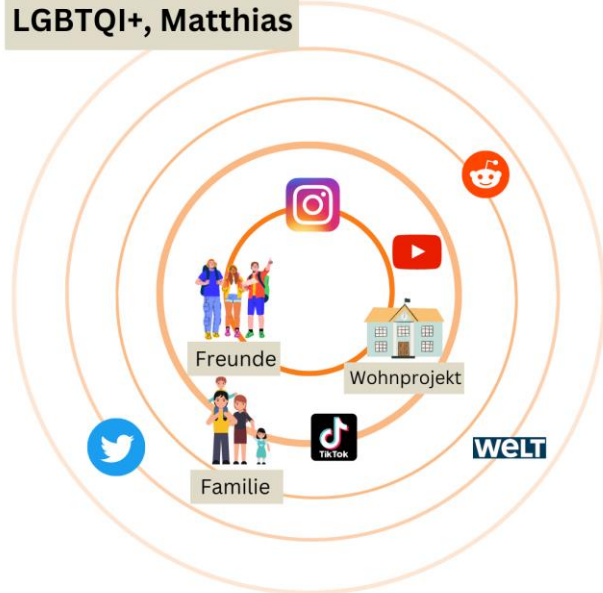
„Tiefgreifende Mediatisierung heißt, dass die **grundlegenden Elemente der Konstruktion der sozialen Wirklichkeit selbst medial vermittelt** sind. Anders formuliert: Die soziale Welt, in der wir als Menschen leben, kann in ihrer spezifischen Form nicht losgelöst von Medien als technischen Mitteln der Kommunikation *und* Produktion von Daten gedacht werden“ (Hepp 2018, S. 35).

*Auch „Digitaler Wandel“, „Digitalisierung“,  
„Post-Digitalität“*

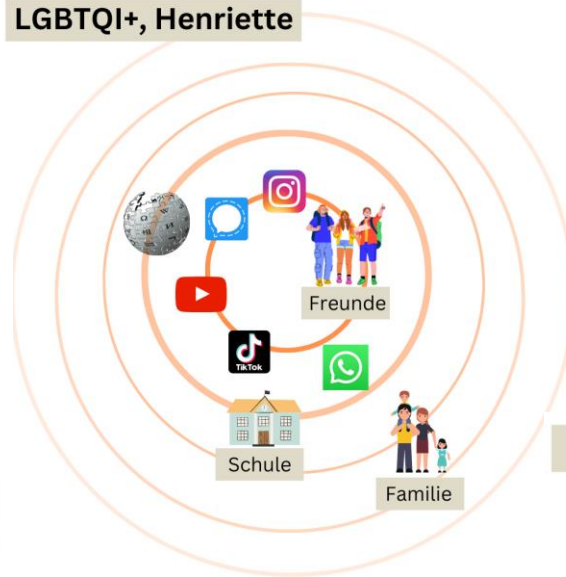


# Für alle: Informationsräume

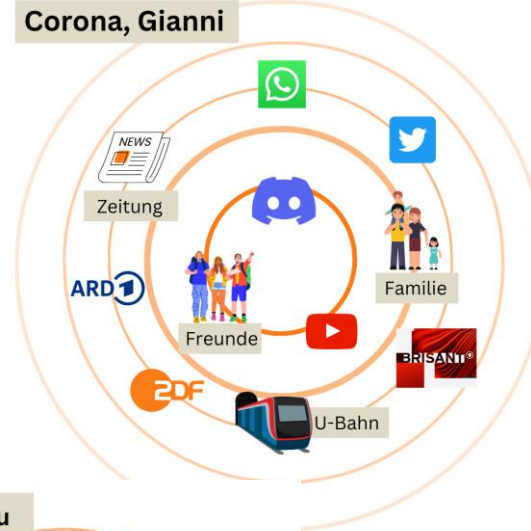
LGBTQI+, Matthias



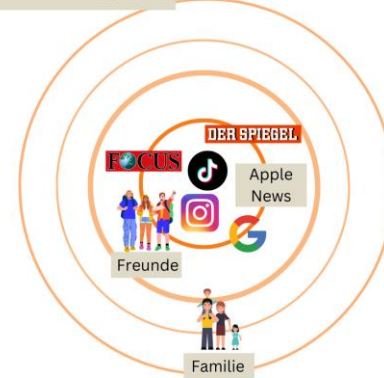
LGBTQI+, Henriette



Corona, Gianni



Rassismus, Lu





# Für alle: Drei Ebenen von Prävention

## Drei Ebenen von Prävention

- primäre oder universelle
- sekundäre oder selektive
- tertiäre oder indizierte

Präventions- und  
Bildungsarbeit/Demokratieförderung  
**mit zwei verschiedenen Logiken**

***Prävention als Verhinderung***, ggf. auch  
von Machtkritik vs.

***Bildung als Ermöglichung*** und  
*Befähigung*, ggf. zur Veränderung des  
*Status quo*

# Für alle: Themenzentrierte Auseinandersetzung



# Für alle relevant: niederschwellige extremistische Inhalte

Niederschwellige extremistische Aussagen sind verbunden mit phänomenspezifischen extremistischen Narrativen, bleiben in ihrer **Aussage** aber **so subtil**, dass sie **durch** das Recht auf **freie Meinungsäußerung** geschützt sind.

→ Ihre Thematisierung ist eine wichtige Aufgabe von universeller Extremismusprävention/ Demokratieförderung.



## Informationsangebote (Webseiten)

- **Informationsportale zu Präventions- und Bildungsarbeit:** jugendschutz.net, ufuq.de, rise-jugendkultur.de, bpb.de, politische-bildung.de
- **Jugendmedienschutz:** schau-hin.info, webhelm.de, klicksafe.de
- **Meldestellen:** respect! Gegen Hetze im Netz (Jugendstiftung BaWü) , Meldestelle Antifeminismus (AS), Zentrale Meldestelle für strafbare Inhalte im Internet (BKA)

## Interaktive Angebote

- **Serious Gaming:** Beispiel kommt später
- **Partizipative Angebote:** aktive Medienarbeit über Förderprogramme oder Peer-Arbeit
- **Aufsuchende Arbeit:** Digital Streetwork
- **Betroffenenberatung:** HateAid, Civic.net Sprechstunde
- Digitale **Fachkräftefortbildungen** und –beratungen: E-Learning, blended learning





## Social-Media-Formate

- **Aktivistische Formate:** zivilgesellschaftliche Akteur\*innen mit deutlich weltanschaulicher Positionierung, Markierung problematischer Inhalte
- **Journalistische Formate:** Diversifizierung von Inhalten, zum Beispiel Formate von funk
- **Pädagogische Formate:** Sensibilisierung, Dekonstruktion, impulse und Räume für die Auseinandersetzung

## Wann wird der Anspruch auf Niedrigschwelligkeit einem Thema nicht mehr gerecht?

- 10



# Herausforderung: Authentizität als Qualitäts- merkmal

## Wer kann authentisch worüber sprechen?

- Frage nach Repräsentation von Betroffenenperspektiven
- Besonders bei Arbeit zu Themen von marginalisierten und minorisierten Gruppen stark eingefordert
- Kann zu Diskrepanz zwischen professioneller Rolle und Gruppenzugehörigkeit führen





# Herausforderung: Aktivismus und/oder Bildungsarbeit

## Wovon braucht es was bei Social-Media- Formaten?

- Aktivismus enorm wichtig in Arbeit gegen Missstände und mit hoher Authentizität
- Aufmerksamkeitslogiken im Netz begünstigen meinungsstarke Positionierungen und Polarisierungstendenzen
- Bildungsarbeit braucht Differenzierung, Zwischentöne, das Aushalten von Kontroversität und offene Fragen

# Herausforderung: Reichweite

## Wie wichtig ist Reichweite für digitale Bildungsarbeit?

- Skalierung der Projektarbeit als Chance
- Aufmerksamkeit als Qualitätskriterium für Bildungsarbeit?
- Quantifizierung der eigenen Arbeit beeinflusst auch Erwartungen von Geldgebern oder Zivilgesellschaft
- Wie positioniert sich Bildungsarbeit zu veränderten Erwartungen im neuen Umfeld?

→ **Limitationen des Digitalen beachten**



# Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!



JFF – Institut für Medienpädagogik  
in Forschung und Praxis



Dr. Georg Materna



georg.materna@jff.de



jff.de

Referent\*innen

GaMM



**Jamina Diel**

GaReX – Gaming und Rechtstextremismus

# Prävention im Kontext von Rechtsextremismus im Gaming



Gaming und Rechtsextremismus ist ein Projekt von

Gefördert  
durch die



# Eindrücke aus den Medien

StN+

INTERVIEW Rechtsextremismus im Internet

## Wie viel Hass-Propaganda in Computerspielen steckt



Deutschlandfunk Kultur

Hakenkreuz und Bombenbau

## Wie Neonazis eine Gamingplattform unterwandern



Rechtsextreme suchen auch über Computerspiele den Kontakt zu jungen Menschen, um sie für die eigene Sache zu gewinnen. © picture alliance / dpa / Oliver Berg

26:10 Minuten

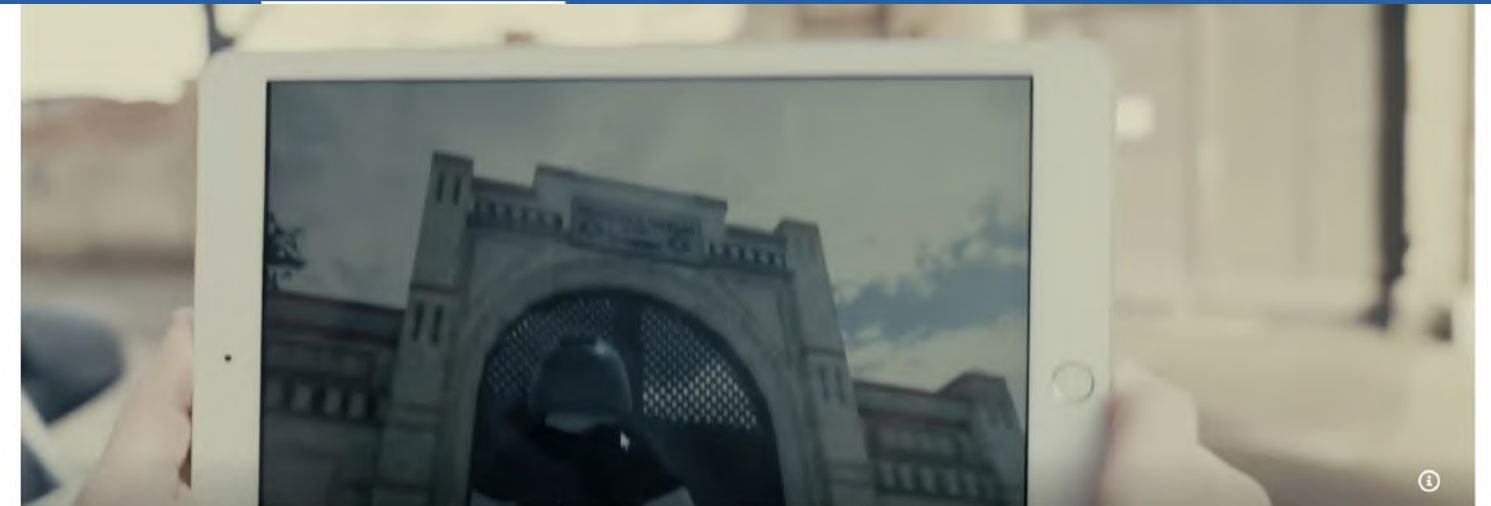
mdr

NACHRICHTEN & THEMEN

MEDIATHEK & TV

AUDIO & RADIO

Suchen 🔍



IDEOLOGIEN ONLINE VERBREITEN

## So missbrauchen Rechtsextreme Spiele und Gaming-Plattformen

19. März 2024, 14:10 Uhr

Berliner Morgenpost



WELT DER VIDEOSPIELE

## Wie Rechtsextreme den Gamingmarkt erobern wollen

26.02.2024, 13:40 Uhr • Lesezeit: 6 Minuten

# Ablauf und Themen

- Welche Rolle spielt Gaming für Jugendliche und Erwachsene?
- Warum und wie missbrauchen Rechtsextreme Gaming(-Räume) für ihre Zwecke?
- Wie können wir präventiv ansetzen?

Welche Rolle spielt Gaming für Jugendliche und Erwachsene?





# Verbreitung in Deutschland

- 76% der Jugendlichen spielen mehrmals in der Woche
- 37 Jahre sind Spieler\*innen im Durchschnitt alt
- 9,97 Milliarden € Umsatz wurden 2023 im Gaming-Markt in Deutschland gemacht

# Motive und Effekte des Spielens

- Soziale Beziehungen
- Leistungen und Erfolge
- Immersion
- Spiele als Lernräume



Warum und wie missbrauchen  
Rechtsextreme Gaming  
(-Räume) für ihre Zwecke?

# Ziele von Rechtsextremen

- **Vernetzung und Aktivierung rechtsextremer Akteur\*innen**

# Ziele von Rechtsextremen

- **Vernetzung und Aktivierung rechtsextremer Akteur\*innen**
- **Verbreitung rechtsextremer Inhalte**



# Ziele von Rechtsextremen

- **Vernetzung und Aktivierung rechtsextremer Akteur\*innen**
- **Verbreitung rechtsextremer Inhalte**
- **Rekrutierung neuer Anhänger\*innen**

# Vorgehen von Rechtsextremen



**Kommunikation  
auf Spiele-  
Plattformen**



**Rechtsextreme  
Spiele**



**Mods mit  
rechtsextremen  
Inhalten**



**Gamifizierung  
und Gaming-  
Kultur**

# Vorgehen von Rechtsextremen



**Kommunikation  
auf Spiele-  
Plattformen**



**Rechtsextreme  
Spiele**



**Mods mit  
rechtsextremen  
Inhalten**



**Gamifizierung  
und Gaming-  
Kultur**



# Kommunikation auf Spiele-Plattformen

- interne Kommunikation
- Kommunikation nach außen
- Kommunikation in digitalen Spielen



## Auftreten von Rechtsextremen

- teils sehr provokantes und gewaltbereites Auftreten
- teils hinter Codes und Symbolen versteckt
- häufige Nutzung von vermeintlichem Humor und Mehrdeutigkeit





# Vorgehen von Rechtsextremen



**Kommunikation  
auf Spiele-  
Plattformen**



**Rechtsextreme  
Spiele**



**Mods mit  
rechtsextremen  
Inhalten**



**Gamifizierung  
und Gaming-  
Kultur**

# Rechtsextreme Spiele



Screenshot aus KZ Manager (Bild aus der Bildstrecke  
„Propaganda-Spiele: ‚KZ Manager‘ und ‚Quest for Bush‘“ vom 02.12.2014 des NDR)



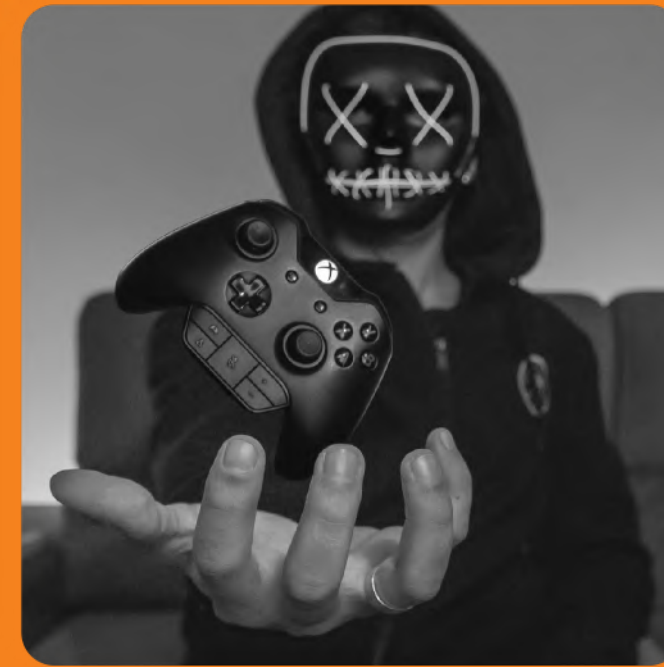
# Vorgehen von Rechtsextremen



**Kommunikation  
auf Spiele-  
Plattformen**



**Rechtsextreme  
Spiele**



**Mods mit  
rechtsextremen  
Inhalten**



**Gamifizierung  
und Gaming-  
Kultur**



# Mods mit rechtsextremen Inhalten



Mod=  
Selbsterstellte  
Modifikation eines  
Spiels



# Vorgehen von Rechtsextremen



**Kommunikation  
auf Spiele-  
Plattformen**



**Rechtsextreme  
Spiele**



**Mods mit  
rechtsextremen  
Inhalten**



**Gamifizierung  
und Gaming-  
Kultur**

# Gamifizierung und Gaming-Kultur

Gamifizierung=  
Nutzung von Spielelementen in  
anderen Kontexten



Wie können wir präventiv  
ansetzen?





# Prävention im Kontext Gaming

- Bildungsangebote für Jugendliche  
(ggf. unter Einbezug digitaler Spiele)
- Fortbildungsangebote für Fachkräfte
- Streetwork im digitalen Raum
- Löschung und Verfolgung  
rechtsextremer Inhalte online

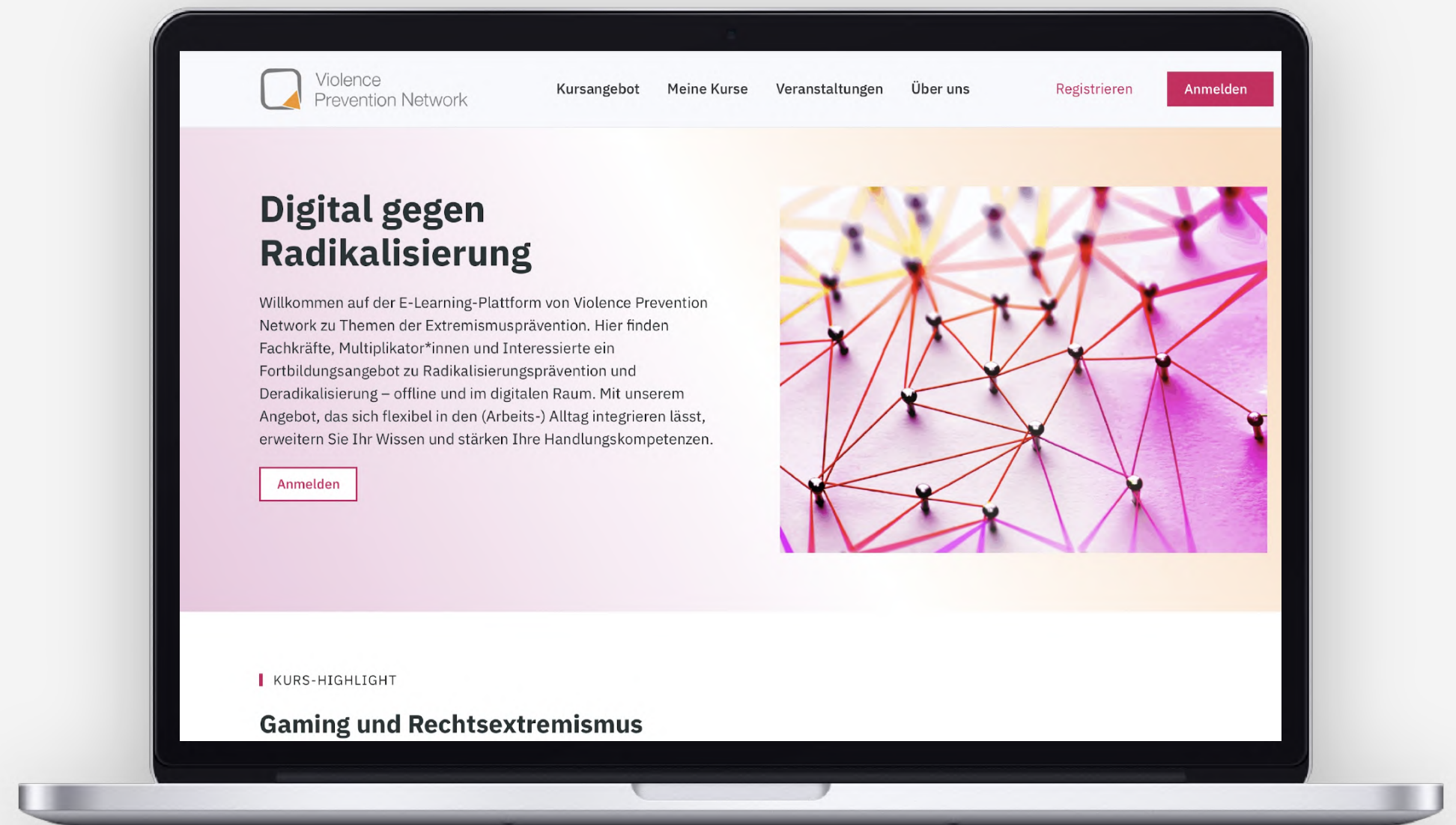


# Passende Bildungs- und Präventionsprojekte

des Fachbereich Digital von Violence Prevention Network

**Gaming und  
Rechtsextremismus  
(GaRex)**

**Gaming-Plattformen  
und Rechtsextremismus  
– Online-Intervention  
und –Deradikalisierung  
(Re:GAIN)**



# Bestandteile des Projekts *GaRex*



**Online-Kurs**

- 1 Neuland Gaming**
- 2 Ein Frosch ruft:  
"Deus vult!"**
- 3 3, 2, 1, Handeln!**
- 4 #Gamergate,  
"Gamer Girls" und  
Male Gaze**
- 5 Incels**



**Webinare**



**Pädagogisches  
Material**



# Bestandteile des Projekts *GaRex*



Online-Kurs

- 1 Neuland Gaming
- 2 Ein Frosch ruft:  
"Deus vult!"
- 3 **3, 2, 1, Handeln!**
- 4 #Gamergate,  
"Gamer Girls" und  
Male Gaze
- 5 Incels



Webinare



Pädagogisches  
Material

**Bearbeitungszeit:  
ca. 60 Minuten**

# DIE INHALTE VON MODUL 3

## INTRO

Kapitel 1

**Intervention in pädagogischen Kontexten**

Kapitel 2

**Bildungsarbeit und Prävention**

Kapitel 3

**Handlungskompetenz online**

Kapitel 4

**Reflexion und Feedback**

[https://elearning\\_vpn.digital](https://elearning_vpn.digital)



## PROFESSIONELL INTERVENIEREN

Übertragen Sie **die Schritte** noch einmal auf Toms Fall und Ihren konkreten Arbeitskontext.  
Wie würden Sie auf die bemerkten Verhaltensveränderungen reagieren?

Wählen Sie bis zu drei Schritte aus, die Sie umsetzen würden:

- ☐ Tom offen und direkt fragen, was es damit auf sich hat
- ☐ Tom klarmachen, dass er eine Grenze überschritten hat
- ☐ Kontakt und Beratung mit Kolleg\*innen suchen
- ☐ Toms Verhalten erst einmal weiter beobachten
- ☐ Mit Toms Erziehungsberechtigten sprechen
- ☐ Eine Beratungsstelle kontaktieren
- ☐ Tom für sein Verhalten bestrafen

## KONKRETE HANDLUNGSMÖGLICHKEITEN

### Möglichkeit A: Gegenrede/Positionierung

Caro kann mit einer neuen Nachricht in der Gruppe reagieren. Dabei hat sie vereinfacht zwei Optionen:

AUSFÜHRLICHE ARGUMENTATION

KNAPPE POSITIONIERUNG



**GermanShephard**

@CaroCarrot Nein, es ist einfach wie damals, wir werden hier schon wieder bedroht und überrannt von Muslimen † †

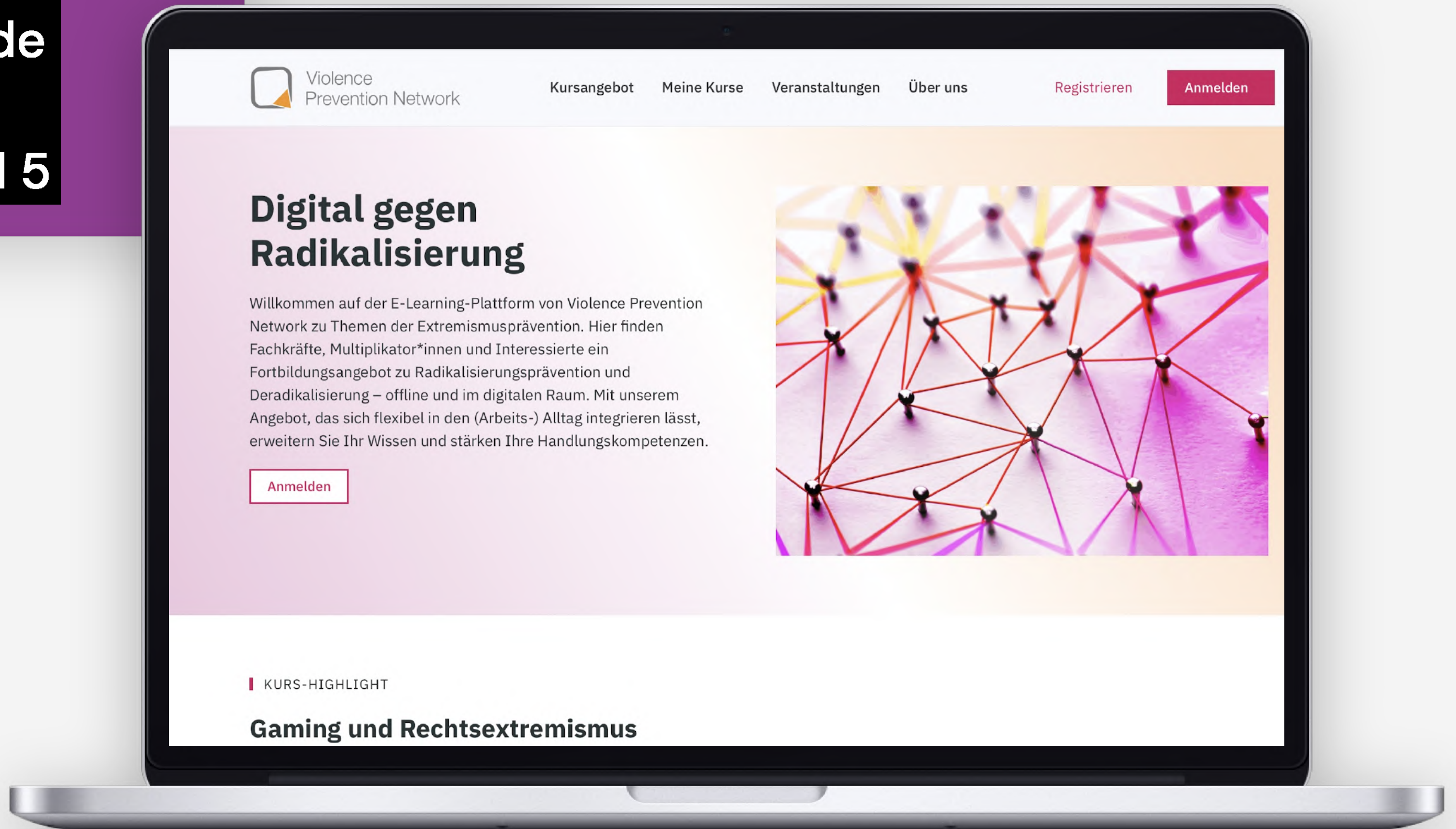


**GermanShephard**

Ihr müsst die Waffen in die Hand nehmen und Euch verteidigen gegen die!



# Geschlechter- reflektierende Ansätze in Modul 4 und 5





# Bestandteile des Projekts *GaRex*



Online-Kurs

- 1 Neuland Gaming
- 2 Ein Frosch ruft:  
"Deus vult!"
- 3 3, 2, 1, Handeln!
- 4 #Gamergate,  
"Gamer Girls" und  
Male Gaze
- 5 Incels



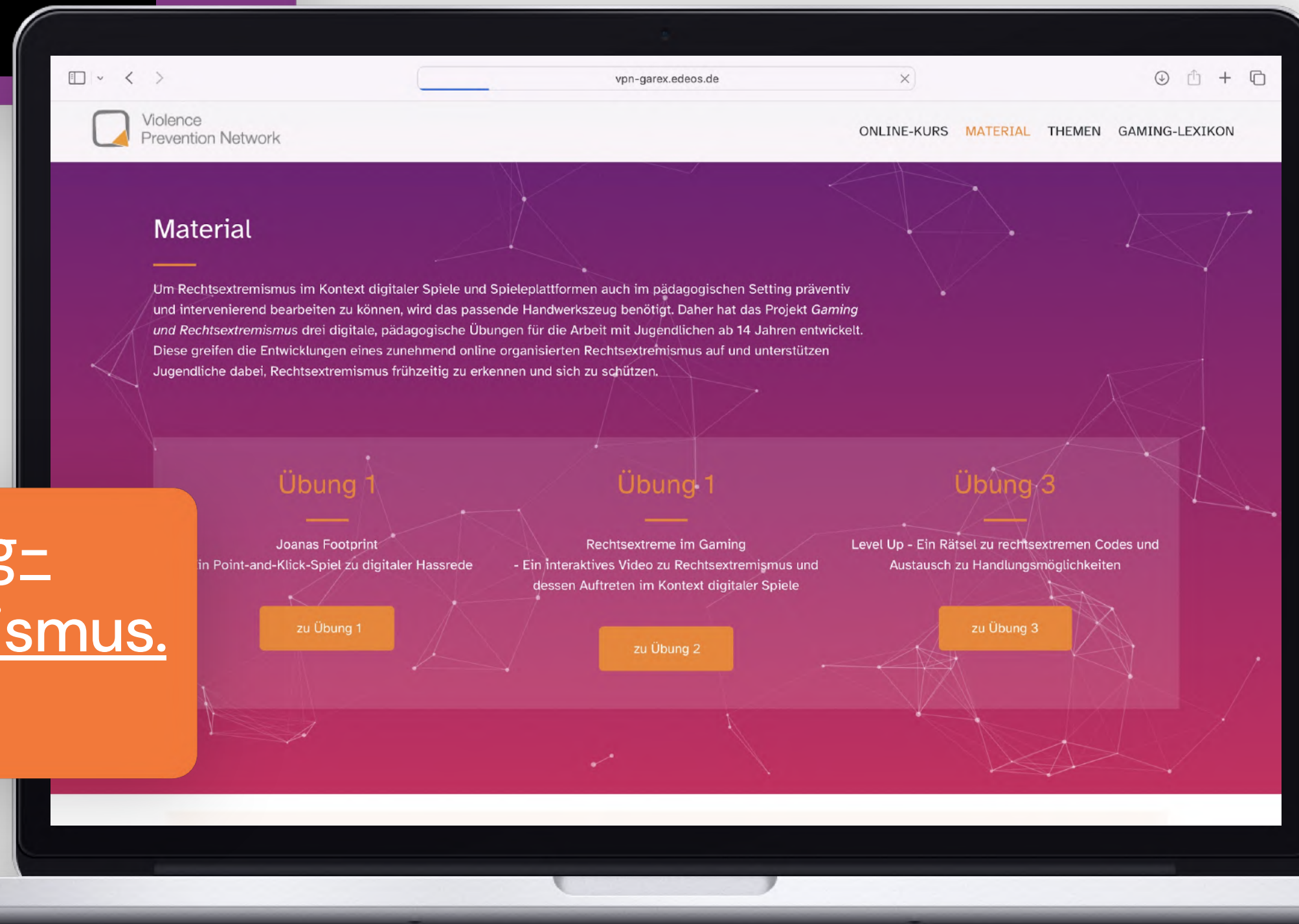
Webinare



**Pädagogisches  
Material**

3 Übungen  
je 20–40 Minuten

<https://gaming-rechtsextremismus.de/material/>



Welche Bedeutung hat Gaming  
für rechtsextreme  
Radikalisierungen?



# Fazit

- Rechtsextreme versuchen Gaming(-Räume) für ihre Zwecke zu missbrauchen, sind aber eher ein Randphänomen.
- Jedoch sind Rechtsextreme laut und präsent. Sie machen digitale Räume unsicher, verschieben die Grenze des Sagbaren und beeinflussen Diskurse. Im digitalen Raum können sie sich zudem weitgehend ungestört vernetzen. So stellt ihr Handeln im Kontext Gaming eine Bedrohung im digitalen und analogen Raum dar.

# Fazit

- Mit ihrem Auftreten sprechen sie u. a. Jugendliche in der „Findungsphase“ an, können ihnen „Zugehörigkeit“ suggerieren sowie vermeintlich „positive“ Identitätsbilder und schlichte Erklärungsmodelle anbieten.
- Wissen zum modernen Auftreten Rechtsextremer und zu Handlungsmöglichkeiten online sind wichtige Elemente von Präventionsangeboten.



Meme erstellt von Linda Schlegel





**Vielen Dank für Ihre  
Aufmerksamkeit!**



Violence  
Prevention Network

# Links

- Mehr zum Online-Kurs, einführende Texte und Übungen für die pädagogische Praxis aus dem Projekt „Gaming und Rechtsextremismus“: <https://gaming-rechtsextremismus.de>
- Eindrücke aus dem Projekt „RE:GAIN“: <https://violence-prevention-network.digital/projekt-regain-2/>
- Handreichung der Amadeu Antonio Stiftung (2022) „Unverpixelter Hass. Toxische und Rechtsextreme Gaming-Communitys“: <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/neue-handreichung-unverpixelter-hass-gaming-zwischen-massenphaenomen-und-rechtsextremen-radikalisierungsraum-81173/>
- Englischsprachige Datenbasis der Anti-Diffamation League:  
Zu Hass-Symbol <https://www.adl.org/resources/hate-symbols/search>  
Zu Begriffen und Personen <https://extremismterms.adl.org/search>

Referent\*innen

GAMM



Jonas Kühn

Jugendakademie Klausenhof



AKADEMIE  
**KLAUSENHOF**  
regional national international

## Methoden und Praxistipps aus dem „Edutainmentbereich“



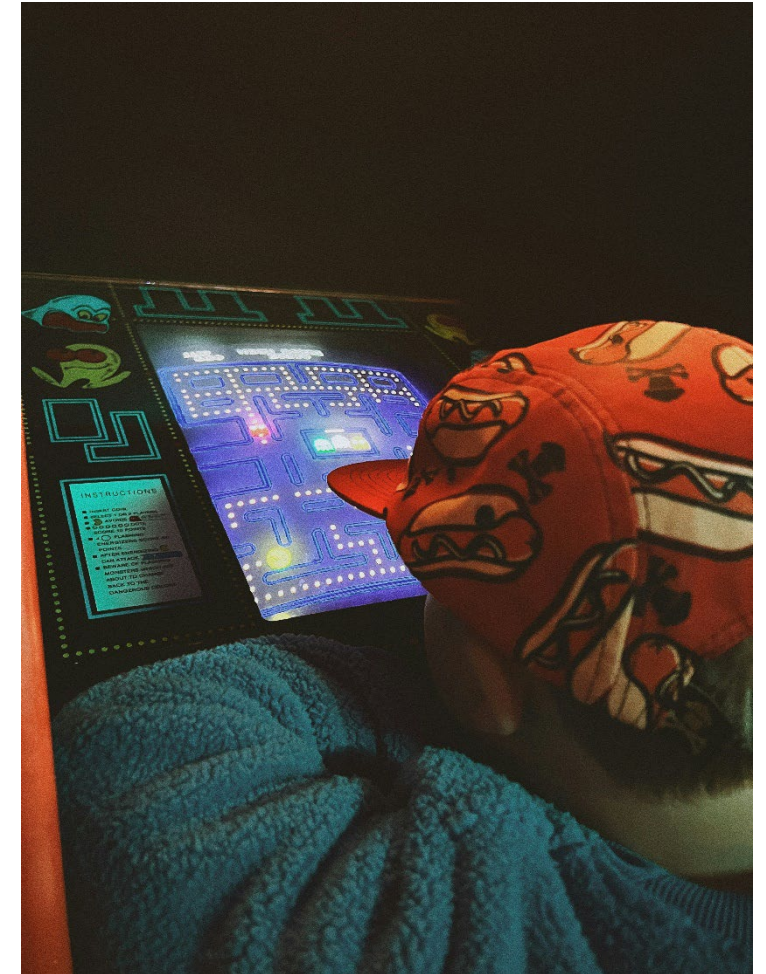
# Infos zur Akademie Klausenhof

- 2 Hauptstandorte mit Übernachtungsmöglichkeiten und Vollverpflegung in Dingden und Rhede
- Selbstständige gemeinnützige GmbH
- Katholische Stiftung im Hintergrund, aber kein Haus des Bistums oder eines katholischen Verbandes
- Fachbereich Jugendakademie mit Seminaren für junge Menschen im Bereich politische Bildung



# Was versteht man unter Edutainment?

- Education und Entertainment
- Vorwurf der politischen Bildung zu akademisch zu sein
- Neue Zielgruppen für die politische Bildung erreichen
- Intrinsische Motivation beim Lernen wecken
- Nutzung des so genannten „flow“ Effekts





# Angebot Escape Game #DemoEx



# Angebot Escape Game #DemoEx



- Zielgruppe ab 14 Jahren jeder Schulform
- Gruppengröße 12- max. 15 Personen
- Durch kleine Gruppengröße mit parallelem Begleitprogramm „Vielfalt braucht Respekt“
- Bearbeitungszeit: 1h Durchführung (mit Timer) und 45min. Reflexion; mit Pause insg. ca. 2h
- Mobil in jedem Raum aufbaubar



# Angebot Escape Game #DemoEx



- Erfahrungen der Durchführungen:
  - Erlebbarer Lernraum mit einer Methodik außerhalb des klassischen Schulunterrichts
  - Durch den spielerischen und niedrigschwelligen Ansatz finden die meisten Teilnehmer\*innen der Gruppe eine Aufgabe und Rolle während der Durchführung
  - Rollenverteilungen in der Gruppe
  - Rollenverteilung und Gruppenstrukturen können neben dem inhaltlich erlebten mit in die Reflexion aufgenommen werden

# Videospiele und politische Bildung

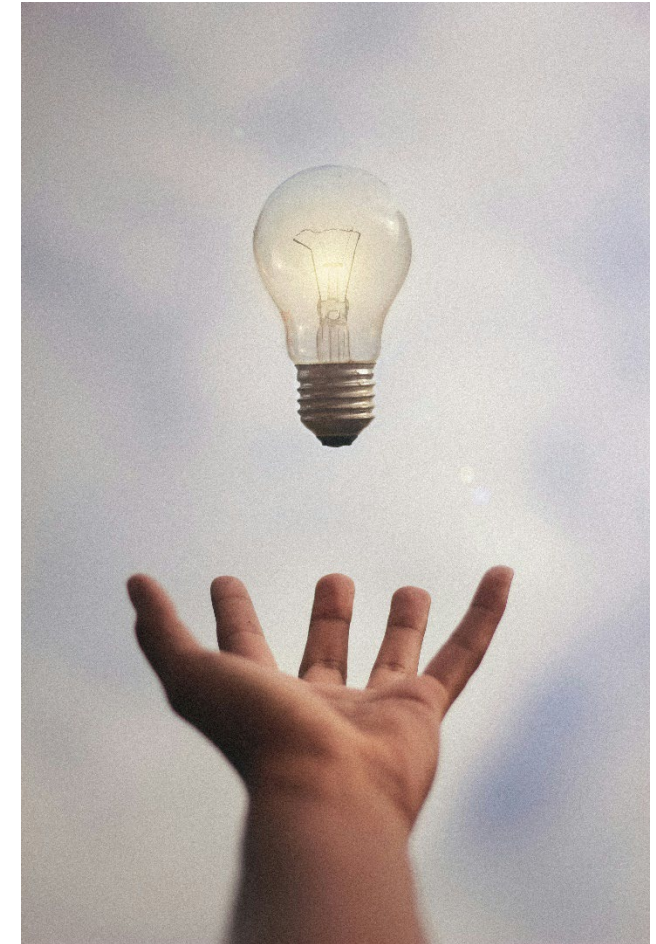
- 2 Beispiele für die inhaltliche Aufarbeitung zum Thema NS-Zeit und Judenverfolgung:
  - „My memory of us“ mit niedrigschwelligem Ansatz für eine jüngere Zielgruppe (USK 6)
  - „through the darkest of times“ mit mehr spielerischem Tiefgang, aber auch komplexeren Spielmechanismen (USK 12)
- Projektvorstellung „this game of your memories“
  - <https://thisgameofyourmemories.akademie-klausenhof.de/>

# Haben Sie Fragen?



# Tipps für eigene Methoden im Edutainmentbereich

- Angemessene und umfangreiche Reflexion und Transfer in die Lebensrealität der Zielgruppe ist essentiell!
- Gute und langfristige Vorbereitung ist notwendig
  - Ein eigenes Interesse am genutzten Medium ist hilfreich
- Arbeiten mit Technik bedeutet flexibel zu sein
- Zielgruppe als Expert\*innen mit einbeziehen





**Eure Fragen?**  
**Was beschäftigt euch noch?**

# Feedback – was wünscht ihr euch künftig?



# Vielen Dank!

Die Online-Konferenz erscheint als Video-Beitrag auf unserer Website. Weitere hilfreiche Informationen und Neuigkeiten gibt es in unserem monatlichen Newsletter.

[gutes-aufwachsen-mit-medien.de/newsletter](https://gutes-aufwachsen-mit-medien.de/newsletter)