

Willkommen zur Online-Konferenz

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

Praxistipps für demokratisches Handeln online – Extremismus vorbeugen

Referent*innen



Georg Materna
RISE



Jamina Diel
GaReX – Gaming und Rechtsextremismus



Jonas Kühn
Jugendakademie Klausenhof

Praxistipps für demokratisches Handeln online

– Extremismus vorbeugen

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

G@mM 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

Lokale Netzwerke

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

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



JFF – Institut für
Medienpädagogik

Georg Materna
RISE



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).

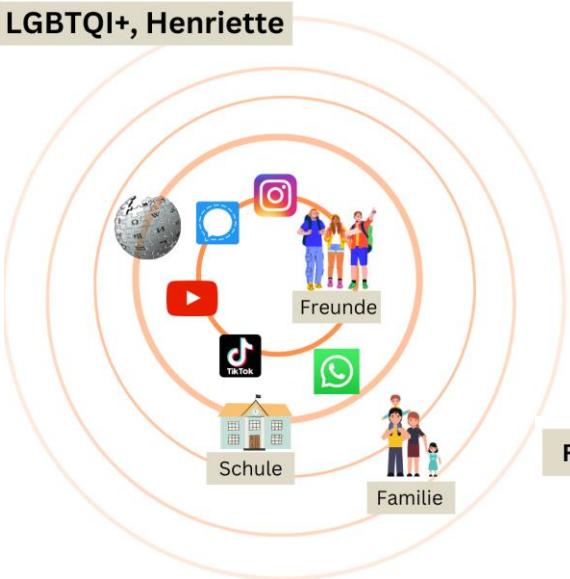
Auch „Digitaler Wandel“, „Digitalisierung“, „Post-Digitalität“

Für alle: Informationsräume

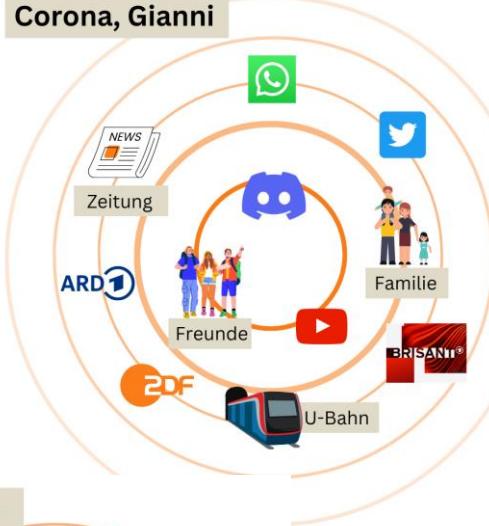
LGBTQI+, Matthias



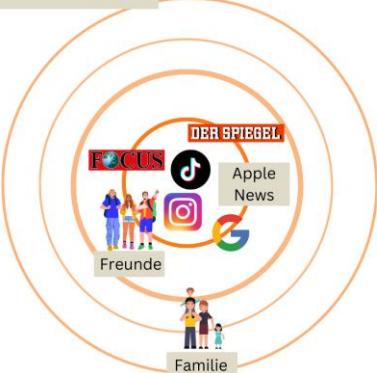
LGBTQI+, Henriette



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



The screenshot shows the homepage of the RISE website. In the top right corner, there is a navigation bar with links for "THEMEN", "PROJEKTE", "BEGLEITMATERIAL", "MEDIATHEK", "NETZWERK", and a search icon. To the left of the navigation bar, the word "RISE" is written in large, bold, black letters on a yellow diagonal banner. Below the banner, a large, hand-drawn style line starts from the bottom left and curves upwards towards the center. In the center of the page, five themes are listed in large, bold, colored boxes: "GENDER" (green), "GESELLSCHAFTSKRITIK" (blue), "PLURALISMUS" (red), "WERTE UND RELIGION" (orange), and "RASSISMUS" (purple). The background of the page is white.

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.





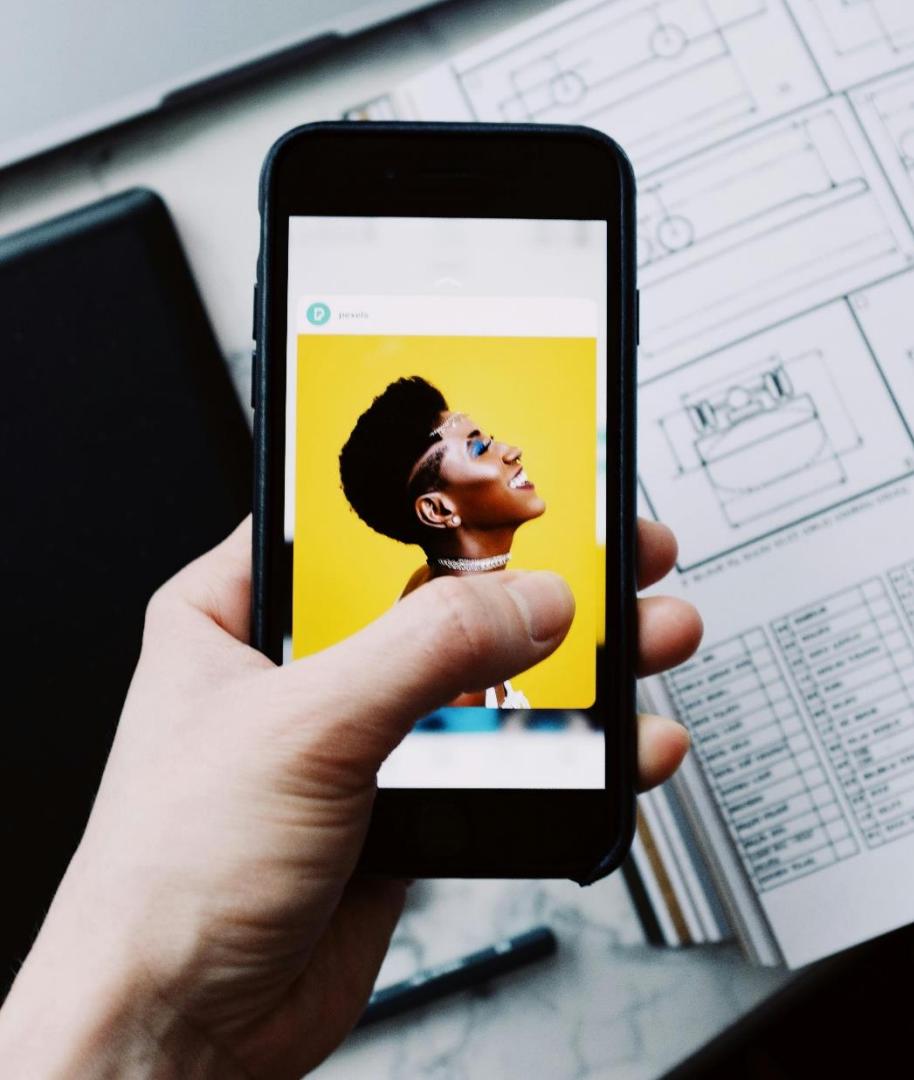
Informationsangebote (Webseiten)

- **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



Herausforderung: Niedrigschwelligkeit

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

- Differenzierung muss weiter möglich sein
- Emotionen und Zugehörigkeit einbeziehen, aber Wissensebene bleibt wichtig
- Abstufungen des Anspruchs je nach Plattform möglich: TikTok, Instagram, YouTube



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



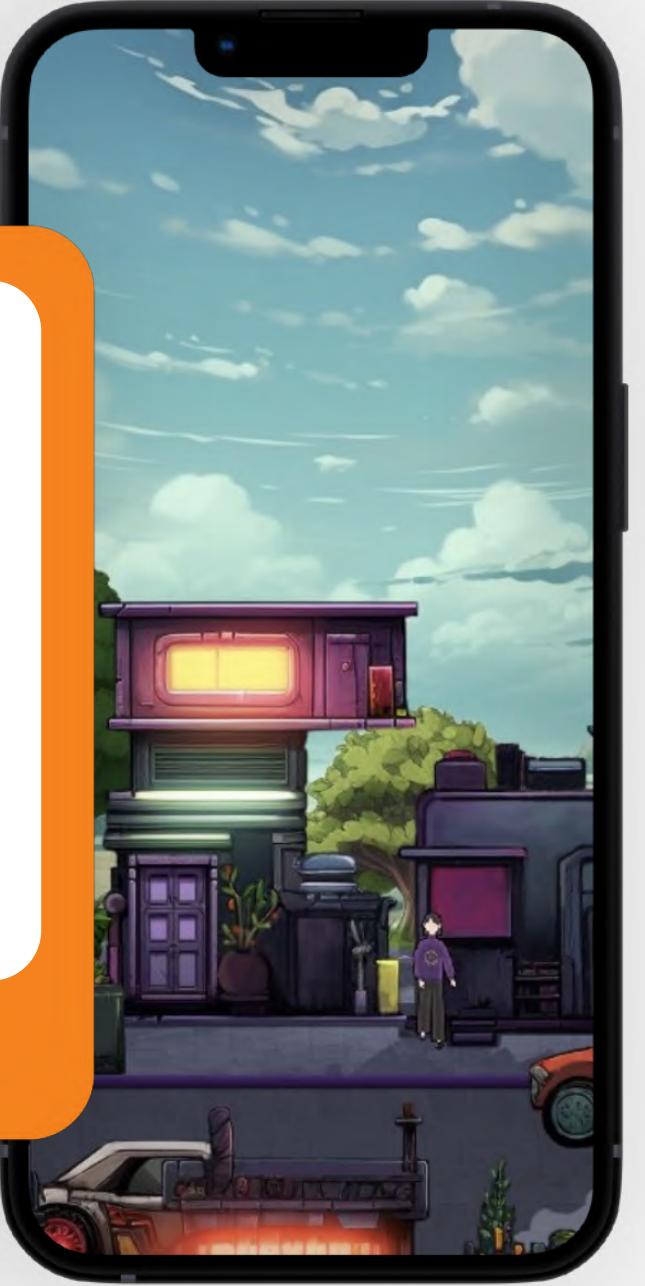
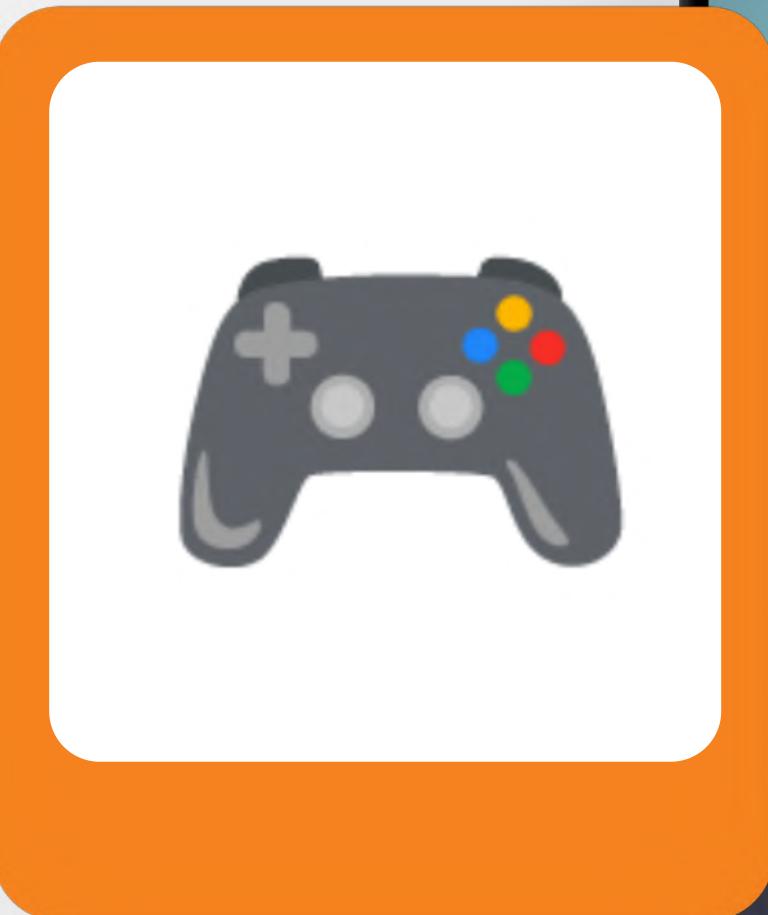
jff.de

Referent*innen



Jamina Diel
GaReX – Gaming und Rechtsextremismus

Prävention im Kontext von Rechtsextremismus im Gaming



Eindrücke aus den Medien

StN+
INTERVIEW Rechtsextremismus im Internet
Wie viel Hass-Propaganda in Computerspielen steckt

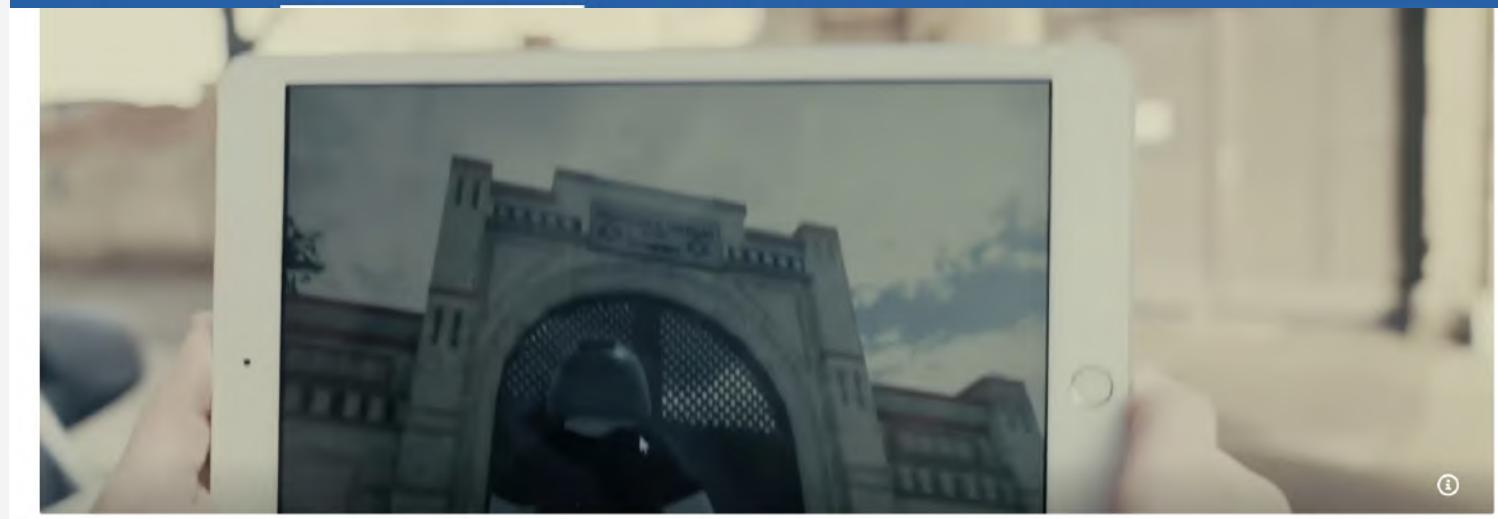
Deutschlandfunk Kultur
Hakenkreuz und Bombenbau
Wie Neonazis eine Gamingplattform unterwandern



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 Q



IDEOLOGIEN ONLINE VERBREITEN
So missbrauchen Rechtsextreme Spiele und Gaming-Plattformen

19. März 2024, 14:10 Uhr

Berliner Morgenpost WELT DER VIDEO SPIELE

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



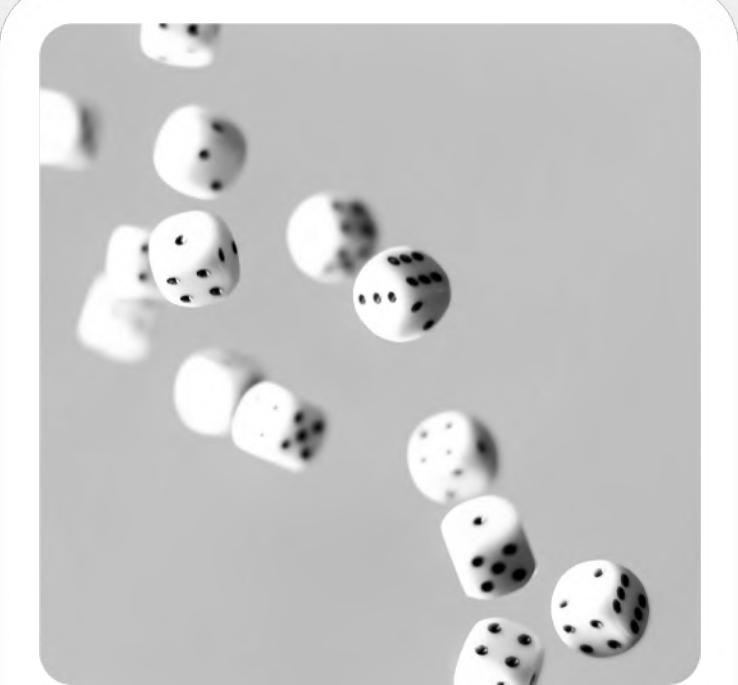
**Kommunikation
auf Spiele-
Plattformen**



**Rechtsextreme
Spiele**



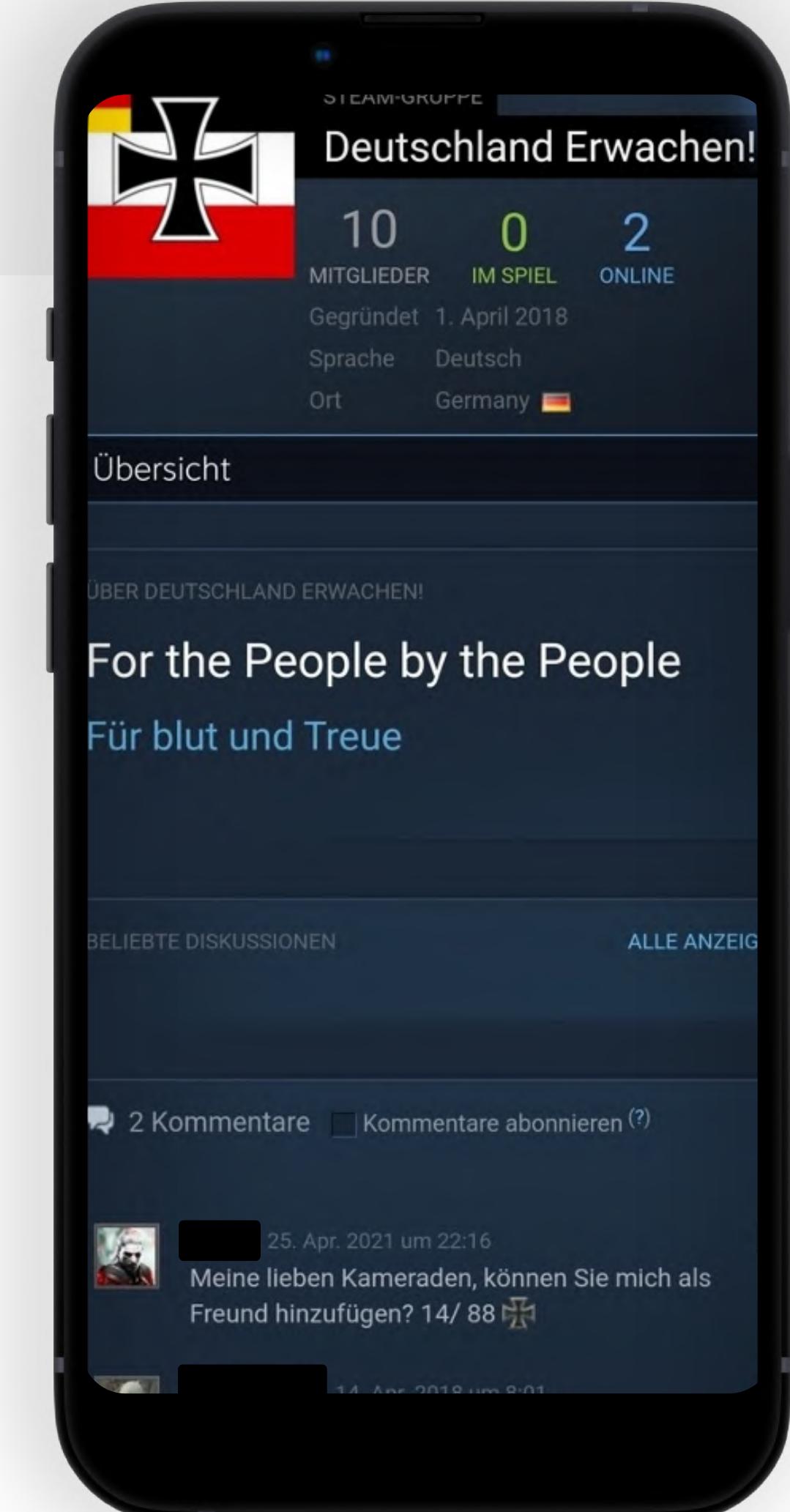
**Mods mit
rechtsextremen
Inhalten**



**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)



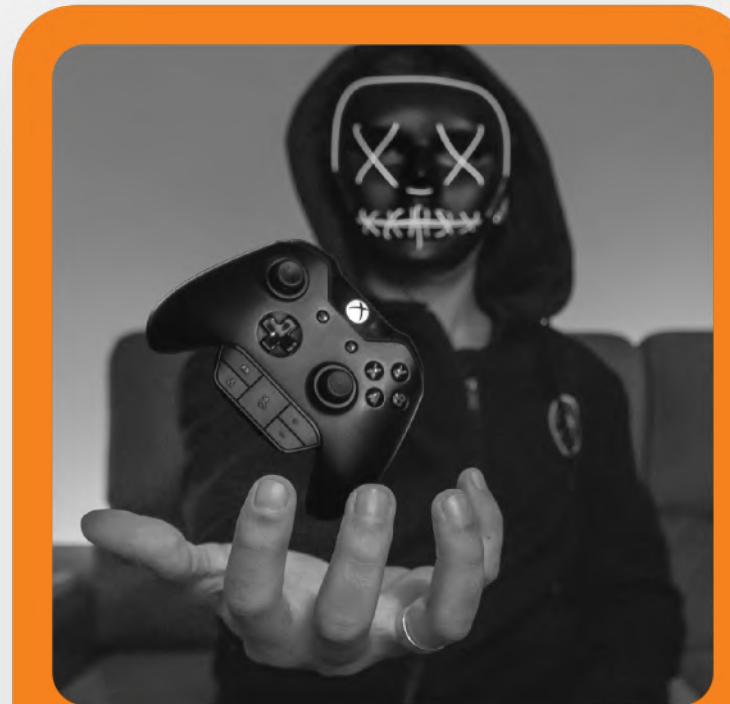
Vorgehen von Rechtsextremen



**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

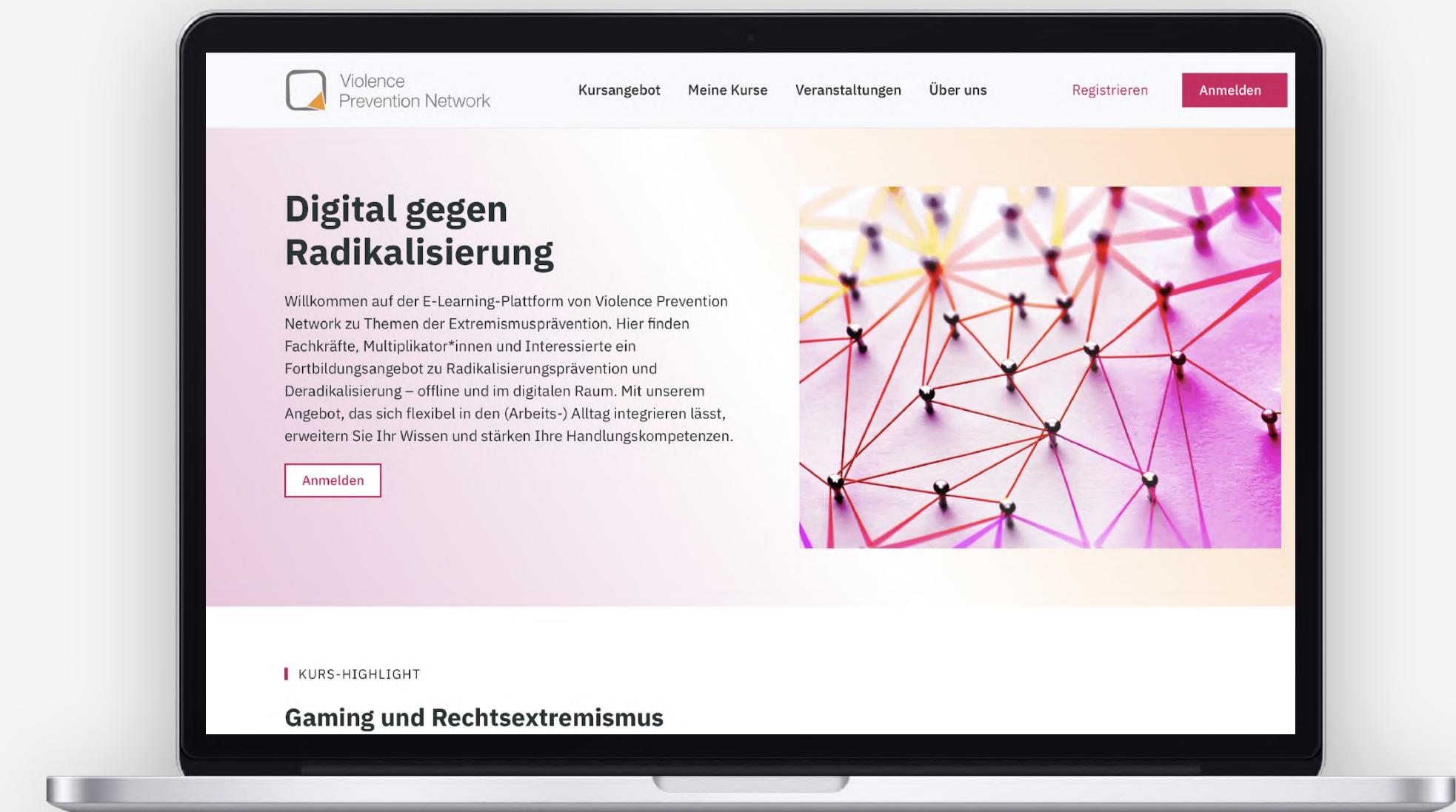
- Bildungsangebote für Jugendliche
(ggf. unter Einbezug digitaler Spiele)
- Fortbildungsangebote für Fachkräfte
- Streetwork im digitalen Raum
- Löschung und Verfolgung
rechtsextremer Inhalte online

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)



INTRO

① ② ③ ← → 2 / 70

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
- Mit Toms Erziehungsberechtigten sprechen
- Tom klarmachen, dass er eine Grenze überschritten hat
- Eine Beratungsstelle kontaktieren
- Kontakt und Beratung mit Kolleg*innen suchen
- Tom für sein Verhalten bestrafen
- Toms Verhalten erst einmal weiter beobachten

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

The image shows a smartphone displaying the homepage of the Violence Prevention Network's e-learning platform. The phone is held horizontally, showing a white header bar with the network's logo and navigation links: Kursangebot, Meine Kurse, Veranstaltungen, Über uns, Registrieren, and Anmelden. Below the header, a large pink banner features the title "Digital gegen Radikalisierung". A descriptive text block explains the platform's purpose: "Willkommen auf der E-Learning-Plattform von Violence Prevention Network zu Themen der Extremismusprävention. Hier finden Fachkräfte, Multiplikator*innen und Interessierte ein Fortbildungsangebot zu Radikalisierungsprävention und Deradikalisierung – offline und im digitalen Raum. Mit unserem Angebot, das sich flexibel in den (Arbeits-) Alltag integrieren lässt, erweitern Sie Ihr Wissen und stärken Ihre Handlungskompetenzen." A small "Anmelden" button is located at the bottom left of this banner. To the right of the text is a photograph of a network of pins on a board, symbolizing connections and communication. At the bottom of the screen, a red vertical bar indicates a "KURS-HIGHLIGHT" section titled "Gaming und Rechtsextremismus".

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



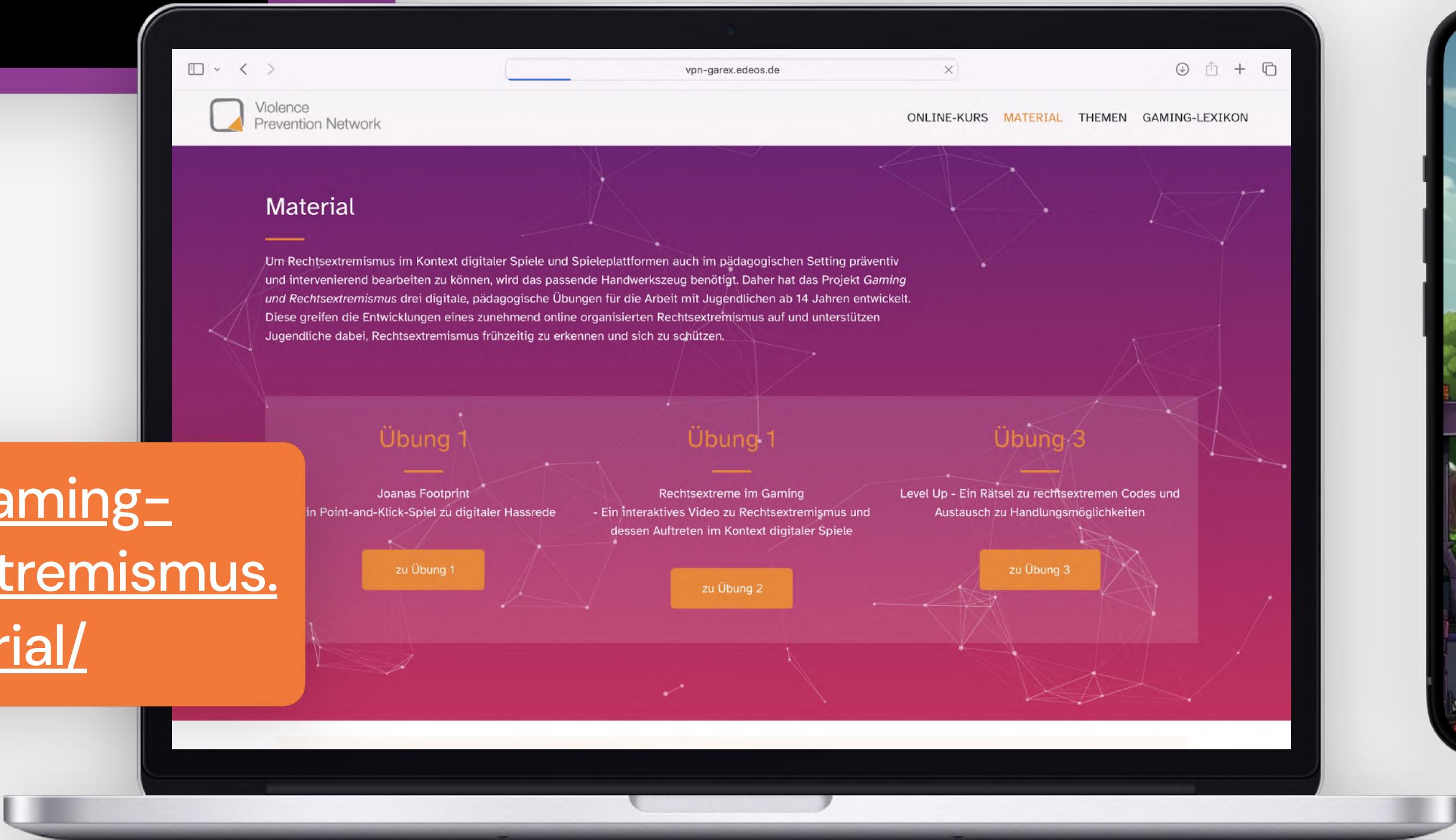
Webinare



Pädagogisches
Material

3 Übungen je 20-40 Minuten

[https://gaming-
rechtsextremismus.
de/material/](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.**



Panic
about gaming
and extremism

Gaming as
an opportunity
for P/CVE

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



Jonas Kühn
Jugendakademie Klausenhof



AKADEMIE
KLAUSENHOF
regional national international

Methoden und Praxistipps aus dem „Edutainmentbereich“

Infos zur Akademie Klausenhof

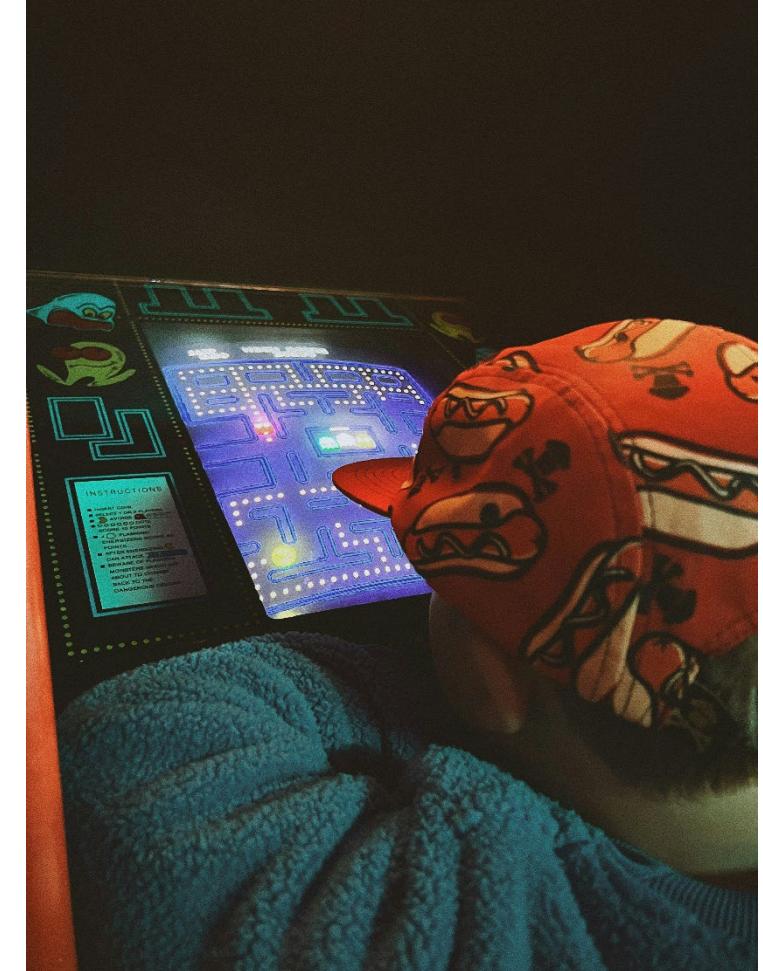


- 2 Hauptstandorte mit Übernachtungsmöglichkeiten und Vollverpflegung in Dingden und Rhede
- Selbstständige gemeinnützige GmbH
- Katholische Stiftung im Hintergrund, aber kein Haus des Bistums oder eines katholischen Verbandes
- Fachbereich Jugendakademie mit Seminaren für junge Menschen im Bereich politische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



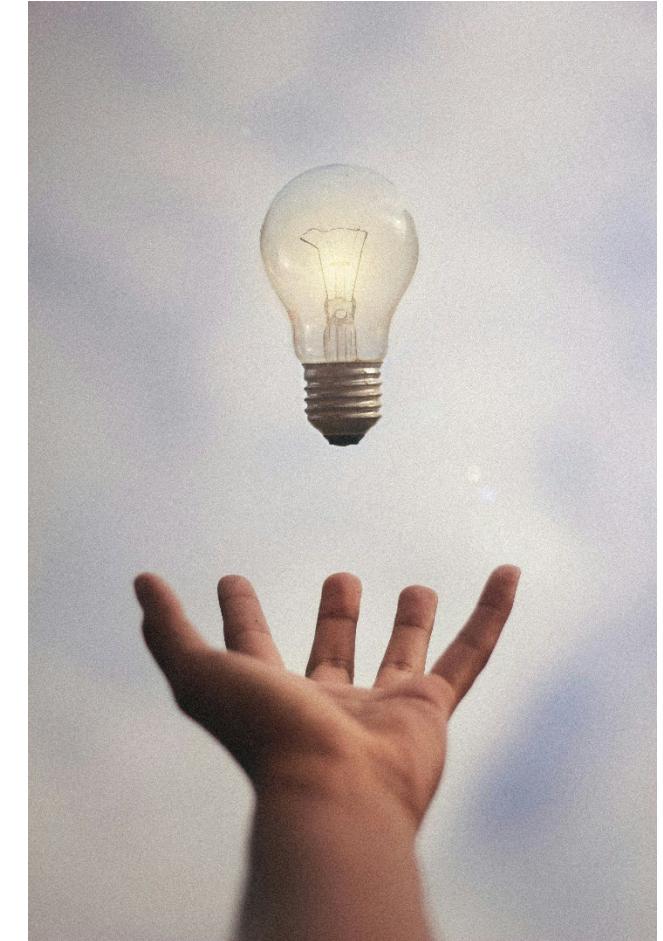
- 2 Beispiele für die inhaltliche Aufarbeitung zum Thema NS-Zeit und Judenverfolgung:
 - „My memory of us“ mit niedrigschwelligem Ansatz für eine jüngere Zielgruppe (USK 6)
 - „through the darkest of times“ mit mehr spielerischem Tiefgang, aber auch komplexeren Spielmechanismen (USK 12)
- Projektvorstellung „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