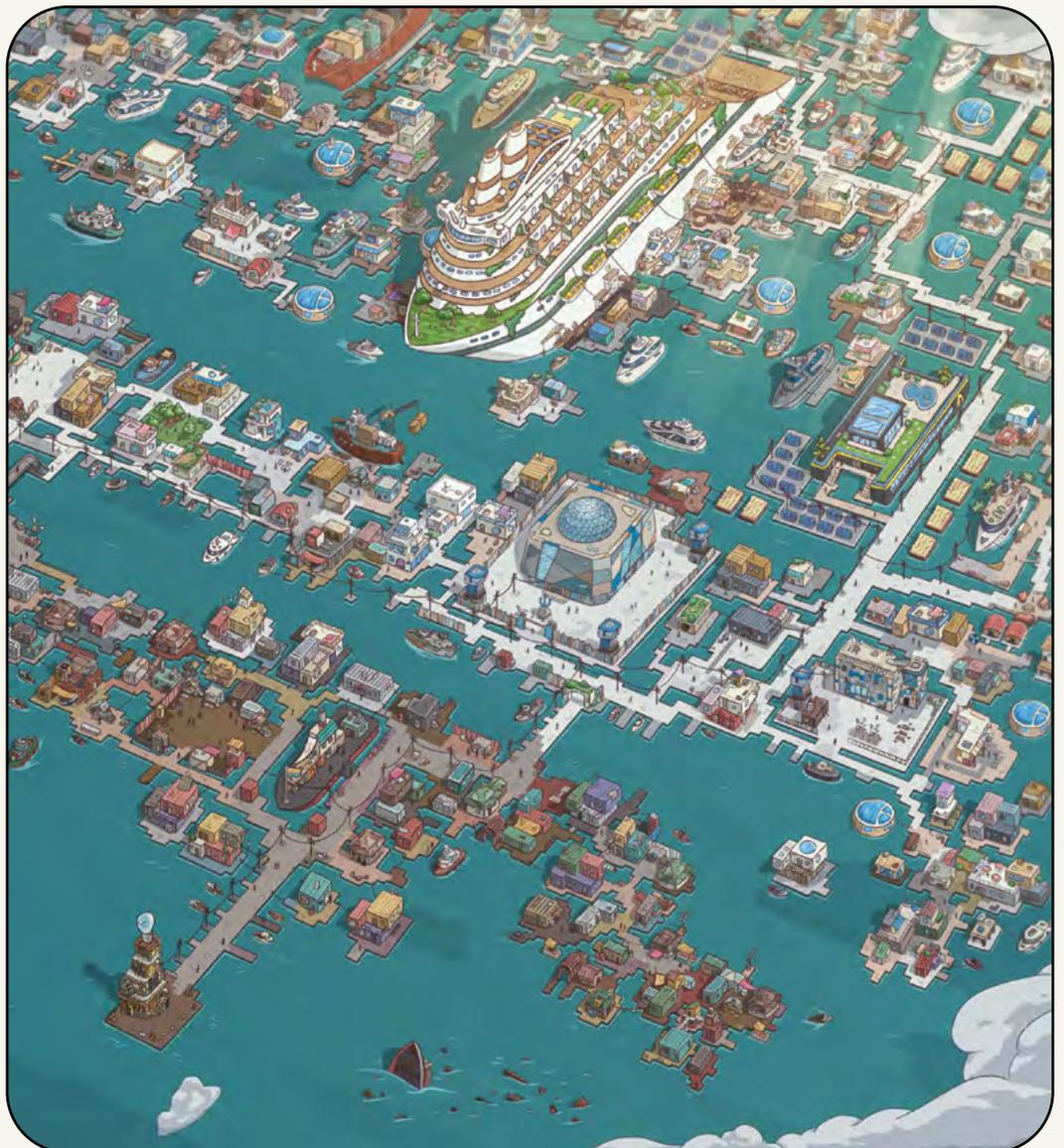


Call

Handreichung für
die politische
Bildungsarbeit im
Bereich Gaming

of Prev



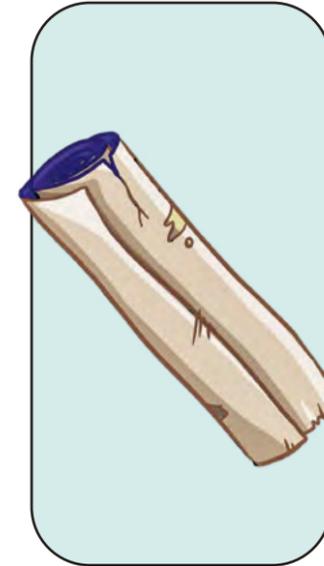
Ein Projekt von



Glossar



Agenda



Vorwort	3
Zu dieser Broschüre	4
01 Der Hintergrund: Gaming und Extremismus	6
02 Recherche und Monitoring – die Ideen des Spiels	9
02.1 Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit und Extremismus	9
02.2 Emotionen im Extremismus	12
02.3 Konstruktion von Feindbildern im Rechtsextremismus und islamisch begründeten Extremismus	15
02.4 Ergebnisse des Monitorings	16
02.5 Zusammenfassung	19
03 Bewährte Ansätze von Cultures Interactive e.V.	20
03.1 Warum phänomenübergreifend?	20
03.2 Der narrative Ansatz	22
03.3 Lebensweltorientierung	24
04 Adamara – Harsh Waters	26
04.1 Kernelemente des Games	27
04.2 Kernelemente der Editoren	29
05 Einführung in die pädagogische Arbeit	30
05.1 Arbeit mit dem Spiel „Adamara“	31
05.2 Arbeit mit den Editoren	32
05.3 Flankierende Methoden	33
06 Erfahrungen aus der Praxis	35
Spielgeschichten von Jugendlichen	42
07 Lessons learned	49
Methoden	52
Literatur	94
Impressum	96

Glossar

Bugs → Als Bug bezeichnet man einen Programmfehler. Bugs entstehen z.B. durch fehlerhaften Code bei der Implementierung von Videospielen und beeinträchtigen das Spielerleben zum Teil stark, weil sie zu Grafikfehlern, „Hängen“ oder Abstürzen führen.

Darknet → Das Darknet ist ein Teil des Internets, der nicht öffentlich durch Suchmaschinen zugänglich ist und u.a. mit dem Tor-Browser erreichbar ist. Es ist möglich, dort weitgehend anonym unterwegs zu sein. Das Darknet ist auch als globaler Raum für illegale Aktivitäten wie den Handel von Drogen, Waffen oder gestohlenen Daten bekannt. Es dient nicht nur als wichtige Plattform für anonyme Kommunikation von Demokratiefeind*innen sondern auch oppositionellen Kräften in Ländern, in denen Internetzugang zensuriert und überwacht wird.

Discord → Discord ist ein Messenger-Dienst, der vor allem für Computerspieler*innen geschaffen wurde über 100 Millionen monatliche Nutzer*innen hat. 2018 geriet die Plattform in die Schlagzeilen, als bekannt wurde, dass Reconquista Germanica, ein verdeckt operierendes rechtsextremes Netzwerk, seine Troll-Angriffe auf YouTuber*innen dort organisierte.

Drachenlord → Drachenlord ist der Name des YouTube-Kanals von Rainer Winkler, der als Opfer von Online- und Offline-Mobbing große Bekanntheit vor allem im deutschsprachigen Raum, aber auch darüber hinaus erlangte. Er hat eine bemerkenswert große und internationale Community von Hatern, also Anti-Fans, die in seinem Heimatort über Jahre hinweg tägliche Polizeieinsätze auslösten und damit zu überregionaler Berichterstattung führten.

Editor → Eine Software oder ein Tool, das verwendet wird, um Inhalte zu erstellen, zu bearbeiten oder anzupassen. Im Gaming kann ein Editor beispielsweise verwendet werden,

um benutzerdefinierte Levels, Charaktere oder Spielwelten zu erstellen. Dabei stehen in der Regel alle Elemente zur Verfügung, die auch im Spiel vorkommen.

Ego-Shooter/First-Person-Shooter oder FPS/Single Shooter

→ Ein Ego-Shooter ist eine Videospielekategorie, bei der die Spieler*innen die Welt aus der Perspektive ihres Charakters erleben, wobei die Sicht aus den Augen des Charakters (in der ersten Person) dargestellt wird. In Ego-Shootern verwenden die Spieler*innen in der Regel verschiedene Schusswaffen, um Gegner*innen zu bekämpfen oder Missionen zu erfüllen. Diese Spiele sind oft auf schnelle Reflexe, Präzision beim Zielen und taktisches Denken ausgerichtet. Ego-Shooter sind in der Gaming-Welt sehr beliebt und umfassen Spiele wie „Counter-Strike“, „Call of Duty“ und „Overwatch.“

Game-based-Learning → Game-based-Learning bezieht sich auf die Verwendung von Videospielen in Bildungskontexten. Dieser Ansatz nutzt die motivierende Wirkung von Spielen, um Lernziele zu erreichen und Wissen zu vermitteln. Im Gegensatz zur Gamification, die spielerische Elemente in spielfremde Kontexte integriert – etwa Belohnungssysteme in Lernapps – basiert Game-based-Learning auf dem Einsatz vollständiger Spiele.

Gaming-GIFs → Die Abkürzung GIF steht für Graphics Interchange Format und beschreibt animierte Bilder, die in Foren oder über Messenger geteilt werden. In der Gaming-Szene werden so häufig Szenen oder Momente aus Videospielen erstellt und geteilt, um lustige oder beeindruckende Spielmomente festzuhalten.

Imageboards → Imageboards sind Online-Diskussionsforen, in denen Benutzer*innen Bilder, Videos und Textbeiträge zu verschiedenen Themen veröffentlichen können. Diese Foren sind beliebt, da sie Anonymität

gewährleisten und die Möglichkeit bieten, Bilder und Kommentare ohne Registrierung zu veröffentlichen. Häufig wird über Memes kommuniziert. Einige Boards wie 4chan oder 8chan sind bekannt für rechtsextreme Inhalte.

Incel → Die Abkürzung „Incel“ steht für „involuntary celibate“ und bezieht sich auf eine Internet-Subkultur von heterosexuellen Männern, die ihre aggressive Sicht auf die Welt – und insbesondere auf Frauen – daraus ableiten, dass sie nach eigenem Erleben unverschuldet und gegen ihren Willen keinen (Sexual)Partnerin finden können. In diversen Internetforen ist hier eine Szene entstanden, die eine Anspruchshaltung in Bezug auf Sex und eine generelle Schuldzuweisung an Frauen teilt und dabei überaus misogyn und auch rassistische Theorien entwickelt. Diese Subkultur steht auch mit rechtsextremistischen Ansichten und Anschlägen in Verbindung.

In-Game-Chat → Als In-Game-Chats werden die in Spielen integrierten Text- oder Sprach-Chats bezeichnet, die es ermöglichen, während des Spielens mit anderen Spieler*innen zu kommunizieren.

Memes → Memes sind kreative, figurale Abbildungen, die sich schnell über das Internet verbreiten. Es handelt sich um Bilder/Images, kurze Videos oder Texte, die humorvoll, ironisch oder satirisch – manchmal auch zynisch – motiviert sind, vor allem in sozialen Medien geteilt werden und dabei stets weiterentwickelt werden. Dabei werden die Bilder oder Struktur eines Witzes immer wieder verwendet und nehmen dabei einerseits Bezug aufeinander und erfahren andererseits auch signifikante Abwandlungen. Zahlreiche Memes und deren Entwicklung lassen sich über Jahre zurückverfolgen und haben Eingang in die Jugendsprache gefunden. Einige Memes wurden ab einem bestimmten Zeitpunkt auch in rechtsextremen Kreisen geteilt und entsprechend akzentuiert, wie z.B. Pepe the Frog.

Nodes → Sind die einzelnen Gameplay-Elemente, die im Adamara-Aktions-Editor zur Verfügung stehen und jeweils bestimmte Funktionen (Dialog, Kampf, ablaufende Zeit etc.) haben. Sie können miteinander verbunden und in Abhängigkeit zueinander gesetzt werden, um Spielhandlungen und Quests zu erstellen.

NPC → Diese Abkürzung steht für „Non-Playable Character“ und bezieht sich auf Charaktere in Videospielen oder Rollenspielen, die von den Spieler*innen nicht gesteuert werden können. NPCs dienen oft dazu, die Spielwelt zu bevölkern, Aufgaben

zu vergeben oder die Handlung voranzutreiben. NPCs gibt es auch als Meme, das einen nicht selbstständig denkenden Menschen beschreibt. Es wird in rechten Diskursen für Menschen verwendet, die „glauben, was in der Zeitung steht“ ist aber auch darüber hinaus sehr populär geworden und z.B. in die Auswahl für das „Jugendwort des Jahres 2023“ des Langenscheidt Verlags aufgenommen worden.

Quest → In Videospielen und Rollenspielen bezeichnet eine Quest eine Aufgabe oder ein Ziel, das Spieler*innen innerhalb des Spiels erreichen müssen. Quests können verschiedene Formen annehmen, z.B. das Finden von Gegenständen oder Informationen, und dienen dazu, die Spieler*innen in die Handlung des Spiels einzubinden.

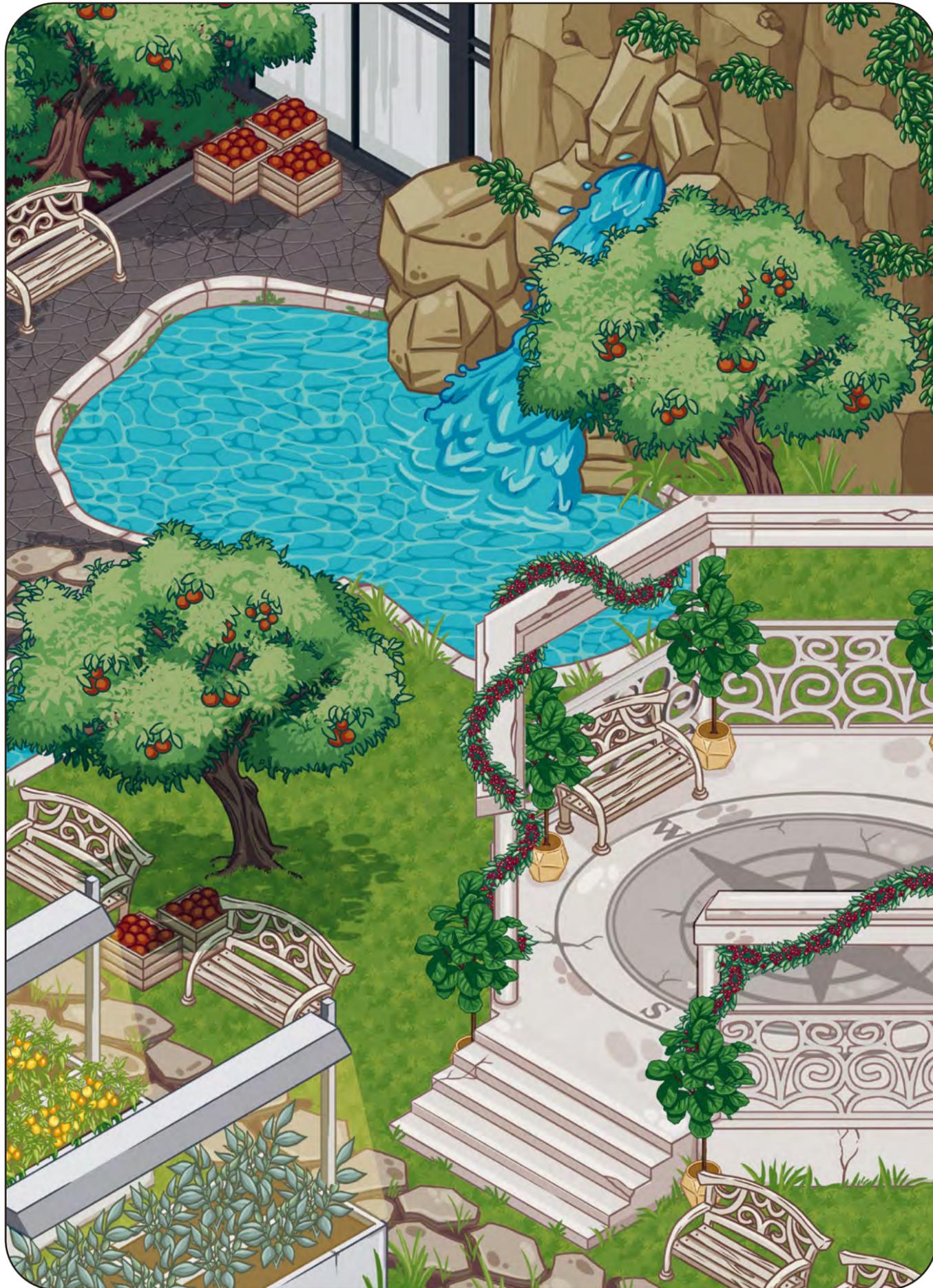
RPGs (role-playing games/ Rollenspiele) → Rollenspiele sind eine Art Videospiele, bei denen die Spieler*innen in die Rolle eines fiktiven Charakters schlüpfen und Entscheidungen treffen, um die Handlung voranzutreiben. Diese Spiele zeichnen sich oft durch einen komplexen Handlungsverlauf, das Lösen von anspruchsvollen Aufgaben und vor allem die stetige Entwicklung des SC (spielbaren Charakters) aus.

Serious Game → Ein Serious Game ist ein Videospiele, das entwickelt wurde, um bestimmte Bildungs- oder Trainingsziele zu erreichen. Diese Spiele werden oft in pädagogischen oder Arbeitskontexten eingesetzt, um Lerninhalte auf eine unterhaltsame Weise zu vermitteln.

TeamSpeak → TeamSpeak ist eine Sprachkommunikationssoftware, die häufig von Spieler*innen verwendet wird, um während des Spiels miteinander zu sprechen. Es ermöglicht die Einrichtung von privaten Sprachkanälen und wird oft für koordinierte Multiplayer-Spiele genutzt.

Trope → Als Tropes werden wiederkehrende Muster, Themen oder Motive bezeichnet, die in Büchern, Filmen, Serien, aber auch Videospielen auftauchen. Ein Beispiel für Charakter-Tropes sind hilfreiche Figuren, die immer wieder in Märchen vorkommen, aber genauso der böse Antagonist in Action-Filmen oder – genre-übergreifend – die Femme fatale.

Twitch → Twitch ist eine beliebte Streaming-Plattform, auf der Benutzer*innen Live-Übertragungen von Videospielen, Musik und anderen Inhalten ansehen und erstellen können. Es ist besonders bekannt für seine Gaming-Streams und hat eine große Community von Streamer*innen und Zuschauer*innen.



Vorwort

Gaming ist längst kein Randphänomen mehr, sondern zu einer globalen Subkultur und Industrie geworden, die vor allem Jugendliche und darüber hinaus Menschen jeden Alters und jeder Herkunft miteinander verbindet – häufig auf digitalem Wege. Wie bei jeder Form der Unterhaltung ergeben sich auch hier Chancen und Herausforderungen für die Prävention und Demokratieförderung, denen wir uns im Modellprojekt ‚Call of Prev‘ gewidmet haben.

Als zivilgesellschaftlicher Träger engagiert sich cultures interactive e.V. (CI) für die Stärkung demokratischer Strukturen. Seit 2005 setzt CI dabei einen Ansatz der menschenrechtsorientierten Jugendkulturarbeit in der Prävention von Rechtsextremismus und islamisch begründetem Extremismus bei jungen Menschen ein. Dabei haben wir die zunehmende Vielfalt jugendkultureller Trends im Blick und folgen einem lebensweltlich-biografischen und narrativen Ansatz. Dies ermöglicht es unseren Pädagog*innen und jugendkulturellen Workshop-Leiter*innen, in der Arbeit mit Jugendlichen den Aufbau von Beziehung und Verständigung zu fördern. Hieraus ergibt sich ein grundsätzlich wertschätzender, aber mitunter auch kritischer Austausch, der eine nachhaltig persönlichkeitsbildende Wirkung hat.

In unserer Verbindung von jugendkultureller Praxis und intensiver politischer Bildung geht es auch darum, nicht vorrangig gegen etwas zu arbeiten, sondern ein Dafür zu entwickeln. Für Gespräch, soziale Bezogenheit, gemeinsames und (selbst)kritisches Nachdenken, wechselseitige Anerkennung und jugendkulturelles Gestalten – und die Befähigung zu menschenrechtlichem Denken und demokratischem Handeln. Dabei lässt sich auf einem Hiphop-, Skateboard- oder einem Punk-Workshop etc. genauso aufbauen – wie auf einen Gaming-Workshop.

Im Modellprojekt „Call of Prev“ haben wir den Versuch unternommen, ein Game zu entwickeln, das unserem pädagogischen Ansatz entspricht und wirkungsvoll ist: Das Game soll vor allem Spaß machen und Jugendliche animieren. Darüber kommen wir dann mit den Jugendlichen – und diese untereinander – ins Gespräch über sich und ihre Lebenswelt. Auch Empowerment durch eigenes, kreatives Programmieren stellt einen wichtigen Faktor dar. Als Ergebnis ist das Game Adamara – Harsh Waters sowie dazu gehörende Editoren entstanden. Hierbei ist es uns gelungen, ein gut spielbares Spiel und verschiedene sog. GUI-Editoren – als Werkzeugkästen mit graphischer Bedienoberfläche zu programmieren, ein pädagogisches Team zu schulen und mit geeigneten Methoden auszustatten, um Jugendliche für Adamara und Fachkräfte für unseren pädagogischen Ansatz der menschenrechtsorientierten Jugendarbeit und Auseinandersetzung mit phänomenübergreifender Extremismusprävention mittels Gaming zu gewinnen.

Mit dieser Broschüre wollen wir unsere Erfahrungen weitergeben und so die Präventionsarbeit im Bereich Gaming, die sich noch am Anfang befindet, weiterentwickeln. Außerdem möchten wir Fachkräfte in ihrer Arbeit mit jungen Menschen unterstützen und ihnen neue pädagogische Strategien sowie wirksame Methoden an die Hand geben.

Zu dieser Broschüre

Warum lohnt sich der Einsatz von Game-Elementen oder gar Spielen in der politischen Bildung und Extremismusprävention? Dafür gibt es verschiedene Gründe. Zum einen dockt der Einsatz von Spielen oder deren Thematisierung an der Lebenswelt von Jugendlichen an: Ein großer Teil der heute 13- bis 25-Jährigen spielt gern, teilweise sogar mehrere Stunden am Tag. Außerdem ermöglichen es verschiedene Editoren den Jugendlichen, eigene Spielwelten oder Ergänzungen zu bestehenden Spielwelten zu entwerfen. In diesem Prozess erleben sich Jugendliche nicht nur als selbstwirksam, sie geben auch Auskunft darüber, was für ein Zusammenleben sie sich wünschen, oder welche Fragen und Konflikte sie umtreiben. Dazu kommt, dass Akteur*innen des Rechtsextremismus und des islamisch begründeten Extremismus längst Spiele, Plattformen und Gaming-Ästhetik als Strategie entdeckt haben und einsetzen. Deshalb ist es wichtig, sich mit Jugendlichen darüber auseinander zu setzen, was ihnen im Gaming begegnet. Aber auch unabhängig von menschenfeindlichen Inhalten werden in Spielen, ebenso wie auf Gaming-Plattformen politische Fragen und Fragen des Zusammenlebens verhandelt: Sind Frauen echte Gamer*innen? Wie wird der Islam in verschiedenen historischen, aber auch Kriegs-Spielen dargestellt? Welche Charaktere werden als cool, ansprechend, interessant oder als völlig abwegig empfunden?

Laut der Gesellschaft für Konsumforschung hat die digitale Spieleindustrie in Deutschland bereits 2013 mehr Umsatz gemacht als die Kinobranche (Monitoring Kultur- und Kreativwirtschaft 2013). 2022 wies auch die Studie „Jugend-Information-Medien“ des medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest darauf hin, dass in Deutschland nur sechs Prozent der Jugendlichen angeben, „nie digital zu spielen“ (JIM 2022: 49). Drei Viertel aller Jugendlichen geben an, regelmäßig zu spielen. Dieses Medium mit seinem Zugang zu Jugendlichen lassen sich auch Extremist*innen nicht entgehen und nutzen digitale Spiele für ihre Propaganda.

43 Prozent der befragten Jugendlichen gaben an, online sowohl bereits mit extremen politischen Ansichten wie auch Verschwörungserzählungen konfrontiert gewesen zu sein (JIM 2022: 54). Auch deshalb ist es wichtig, sich in der politischen Bildung und Extremismusprävention mit Gaming auseinanderzusetzen. Dabei geht es nicht darum, Spiele und ihre jugendlichen Nutzer*innen – wie oftmals im politischen Diskurs geschehen – unter Generalverdacht zu stellen. Natürlich ist nicht jede*r Gaming-Affine ohne weiteres radikal oder extremistisch. Doch zeigen zahlreiche Beispiele für rechte und rechtsextreme Spielwelten sowie die der Einsatz von videospiel-orientierter Ästhetik von Multimedia-Produktionen des islamisch begründeten Extremismus, dass es wichtig ist, sich mit der Verbindung von Gaming und Extremismus zu befassen. Dies erfolgt im ersten Teil dieser Handreichung.

Um ein Computerspiel für die Präventionsarbeit auf Basis von Game-based-Learning entwickeln zu können, war zunächst vertieftes fachliches und technisches Wissen notwendig. Im ersten Projektjahr wurden dementsprechend zehn Dossiers zu unterschiedlichen Phänomenen von Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit (GMF) und Extremismus verfasst und sowohl den Entwickler*innen des Spiels als auch dem freien pädagogischen Team vorgestellt. Hierbei wurde klar, dass Emotionalisierung, Affekte und Atmosphären auch im Gaming-Bereich eine große Rolle spielen, genauso wie die Konstruktion von Feindbildern. Zudem wurden mehrere entsprechende Telegram-Kanäle und Discord-Gruppen ein Jahr lang beobachtet. Die gewonnenen Erkenntnisse haben gezeigt, dass die Gaming-Szene ein Tummelplatz vor allem für rechtes und rechtsextremes Gedankengut sein kann, die Ästhetik

Hinweis

Die im Text unterstrichenen Begriffe werden im Glossar erklärt

Teil 01 → Seite 6 – 8

und Strategien zur Rekrutierung von Jugendlichen sich jedoch in beiden Phänomenbereichen (Rechtsextremismus und islamisch begründeter Extremismus) wenig unterscheiden. Die Ergebnisse der Recherchen und Dossiers werden im zweiten Teil der Handreichung vorgestellt.

Wie mit jedem anderen jugendkulturellen Angebot bei cultures interactive e.V.

(CI) geht das praktische und kreative Tun einher mit politischer Bildung – und im besten Falle sind diese beiden Elemente so eng miteinander verwoben, dass sich für die Jugendlichen ein integraler Prozess der persönlichkeitsbildenden Erfahrung ergibt. In seiner langjährigen Arbeit in unterschiedlichen Projekten der Demokratieförderung hat CI vielfältige Ansätze entwickelt und erprobt, die sich für die pädagogische Arbeit im Modellprojekt Call of Prev als hilfreich erwiesen: Denn die Praxis hatte durchweg gezeigt, dass es sinnvoll und ratsam ist, in pädagogischen Settings phänomenübergreifend zu arbeiten, um möglichst viele Jugendliche mit einem Angebot zu erreichen. Über den lebensweltlichen Ansatz sowie das narrative Arbeiten mit Jugendlichen erfahren Sie mehr im dritten Teil.

Im vierten Teil der Handreichung wird es etwas technischer. Hier werden das Spiel Adamara – Harsh Waters sowie die dazugehörigen Editoren erläutert. Sie lernen dort das gewählte Szenario kennen, die Spieleinstellungen sowie technische Details und die Funktionen der verschiedenen Editoren. Alle Bilder in dieser Broschüre sind aus dem Spiel und helfen Ihnen, sich Adamara besser vorzustellen.

Der fünfte Teil dieser Handreichung beschäftigt sich mit der pädagogischen Arbeit mit dem Spiel. Hier erfahren Sie mehr über die Methodik, nach der mit dem Spiel gearbeitet werden kann, sowie über die Möglichkeiten, die Editoren einzusetzen, mittels dessen die Jugendlichen eigene Spielsequenzen einrichten können. Für die pädagogische Arbeit in den Workshops entschied sich CI bewusst für ein prozessorientiertes Vorgehen, welches Flexibilität und Gestaltungsfreiheit bietet, wie auch die Möglichkeit, auf die Anregungen, Interessen und Problemlagen der Jugendlichen direkt eingehen zu können. Zur Veranschaulichung soll dennoch auch ein stärker strukturiertes Ablaufschema für einen möglichen Workshop vorgestellt werden.

In Call of Prev wurden zudem mehrere Dutzend intensiver Workshops durchgeführt und bundesweit weit über dreihundert Jugendliche in verschiedenen Settings erreicht. Wie ist Adamara bei den Jugendlichen angekommen? Was wurde mit dem Editor gebaut? Welche Themen und persönlichen Erfahrungen wurden in den Workshops angesprochen und vertieft? Diese Fragen beantwortet das sechste Kapitel. Drei illustrierte Spielgeschichten von Jugendlichen zeigen die Möglichkeiten von Themen auf, die uns unter anderem in den Workshops begegnet sind. Sie verdeutlichen aber auch, wie Jugendliche dieses Tool kreativ nutzen.

Diese Broschüre kommt nicht ohne die gewonnenen Erkenntnisse in Form von „lessons learned“ aus, die wir für die Konzeption von Gaming-Workshops für beachtenswert halten. Uns ist es wichtig, andere an den Erfahrungen und dem Gelernten teilhaben zu lassen. Nicht unterschlagen werden sollen dabei insbesondere die Herausforderungen, mit denen wir uns im Projekt konfrontiert sahen.

Im Sinne der erwähnten Prozessorientierung und Zielgruppenspezifisch sollten immer möglichst passende Methoden gewählt werden. Jenseits des Spiels und der Editoren wurden im Rahmen des Projekts eine Reihe von Methoden (weiter)entwickelt, die sich auch ohne technischen Aufwand in der Arbeit mit Jugendlichen einsetzen lassen. Sie lassen sich aber ebenso nutzen, um die Arbeit mit dem Spiel und den Editoren zu ergänzen. Der umfangreiche Methodenteil findet sich am Ende dieser Handreichung. Eine vorangestellte Übersicht gibt Orientierung über die unterschiedlichen Phasen sowie mögliche Module eines Gaming-Workshops. (S. 52–93)

Auch wenn es vor Herausforderungen nur so strotzte können wir heute sagen: Es ist gut geworden! Und sowohl die Jugendlichen als auch wir selbst und zahlreiche Pädagog*innen haben jetzt ein neues Gaming-Tool zur Hand!

Teil 02 → Seite 9 – 19

Teil 03 → Seite 20 – 25

Teil 04 → Seite 26 – 29

Teil 05 → Seite 30 – 34

Teil 06 → Seite 35 – 48

Teil 07 → Seite 49 – 51

Methoden → Seite 52 – 93

01

Der Hintergrund: Gaming und Extremismus

Neben Heavy Metal und Horrorfilmen stehen auch PC-Games und insbesondere die sogenannten „Killergames“ oder „Egoshooter“ im Zentrum der öffentlichen Debatte, wenn es darum geht, Gründe für Massaker an Schulen, Gewalt unter Jugendlichen und zunehmend auch für rechtsextreme Attentate zu finden.

Dabei ist die These, dass Egoshooter die Hemmschwelle bei Jugendlichen herabsetzen und ursächlich für Gewalt oder gar Schulmassaker wären, stark umstritten (vgl. Kunczik 2017). Ebenso umstritten ist die Frage, welchen Einfluss Spielinhalte auf politische Einstellungen haben. Im Zuge dessen wurde die Rolle von Gaming in der Planung von Straftaten oder in Radikalisierungsprozessen häufig überschätzt – und sehr einseitig beleuchtet. Dabei stand häufig die Art der genutzten Spiele im Fokus. Wenn eine (junge) Person über Stunden Egoshooter spiele, so die Annahme, sei es nur folgerichtig, dass sie irgendwann auch in der realen Welt Gewalt einsetzen. Das wurde insbesondere von der Gaming-Community heftig bestritten: Natürlich seien Menschen in der Lage, den Unterschied zwischen Spiel und Realität zu wahren. Und dennoch stellt sich angesichts der Tatsache, dass viele Amokläufer und rechtsextreme Attentäter Teil einer Gaming-Szene waren, die Frage: Besteht doch ein Zusammenhang? Und wenn ja, welcher?

Rechtsextremismus

Ist die internationale Vernetzung der diversen rechtspopulistischen sowie rechtsextremen Parteien und Fraktionen in Europa häufig noch Wunschdenken vieler rechtsextremer Akteur*innen, so scheint die rechtsextreme Szene online längst eine globale Community darzustellen. Aus dieser Community kamen die rechtsextremen Täter Anders Breivik (Utoya/Norwegen), Stephan Balliet (Halle), Brenton Tarrant (Christchurch/Australien) und viele andere. Sie werden zumeist als Einzeltäter beschrieben, online waren sie aber alle an eine große Community angebunden, was ihnen zum einen Unterstützung in Form von Finanzierung und Information, aber auch große Anerkennung und Verbreitung ihrer Traktate bescherte. Hier setzt die rechtsextreme Szene nicht auf Zeitungen und Vorträge, sondern kommuniziert über Discord, Imageboards wie 4chan und 8chan¹, Steam oder In-Game-Chats und TeamSpeak. Dazu kommen diverse Plattformen im sog. Darknet und die russische Facebook-Alternative VKontakte. Darüber gelingt umstandslos eine weltweite Vernetzung. Aber auch die Sprache, die nicht auf stückweise Diskursverschiebungen, sondern auf völlige Entgrenzung – „endlos freie Rede“ im neurechten Sprech – setzt, entwickelte sich dort. Auf den für Call of Prev beobachteten Kanälen fanden sich unter anderem zahlreiche „Witze“ und Memes über Femizide und die Shoah. Es bleibt allerdings nicht nur bei verbaler Gewalt. Entsprechend einer Strategie, die Roland Sieber als „Gamification des Terrors“ bezeichnet hat, wer-

¹ Das Internetforum 8chan ist mittlerweile gelöscht, da sich rechtsextreme Trolle und Rechtsextremist*innen im großen Maßstab über das Unterboard „/pol/ – politically incorrect“ austauschten.

den Trolling-Angriffe aus der rechtsextremen Szene, ebenso aber auch Anschläge mit Gaming-Ästhetik aufgeladen. Rechtsextreme Attentäter wie Stephan Balliet nutzten die Single-Shooter-Perspektive bei Live-Aufnahmen ihrer Anschläge (vgl. Speit 2020) und unterlegen diese mit vollends enthemmten und zynischen Begleitkommentaren, wie etwa „Hey, my name is Anon and the holocaust never happened“ (Stephan Balliet, zitiert nach Sieber 2020, S. 45). Ebenso kursieren im Netz Ranglisten der verschiedenen rechtsextremen Terroristen von Anders Breivik bis Stephan Balliet, die nicht nur nach der Zahl ihrer Opfer, sondern zunehmend auch nach der Darstellung der Gewalt bewertet werden. Es lassen sich aber auch weniger gewaltvolle Einsatzgebiete der Gamification in der rechten Szene finden: Die Identitäre Bewegung (IB) plante 2016 eine App namens „Patriot Peer“, um den „nationalen Widerstand“ als Spiel zu gestalten, in welchem die Spieler*innen für Aktionen Punkte erhalten (Prinz 2017).

Islamisch begründeter Extremismus

Im Unterschied zur instrumentellen Anwendung, die das Gaming durch extrem rechte Akteur*innen erfährt, ist das Verhältnis des islamisch begründeten Extremismus zum Gaming eher gespalten. Zunächst gilt Gaming – wie etwa Kartenspiele und das Spielen um Geld – im islamisch begründeten Extremismus grundsätzlich als anrüchlich und verdächtig, weil es mutmaßlich vom Glauben ablenkt. Insbesondere werden dann natürlich solche Spiele als sündig wahrgenommen und verboten, in denen Sex, freizügige Bekleidung, Gewalt, Drogen – oder auch Angriffe auf Muslim*innen oder islamische Pilgerstätten oder entsprechende geographische Gebiete dargestellt werden. Damit gilt ein Großteil der bisher erfolgreichen und beliebten (Ego-) Shooter-Spiele und Strategie-Spiele als verboten (vgl. Baraa 2016; Generation Islam 2019a; El-Kamili 2020; Ibrahim 2020).

Gleichzeitig gibt es seit etwa zwei Jahrzehnten eine umfangreiche Forschung zur Nutzung von Gaming bzw. von Gaming-Elementen durch Akteur*innen des islamisch begründeten Extremismus (vgl. u.a. Al-Rawi 2016; Dauber et al. 2019; Lakomy 2019; Schlegel 2020; Rauscher 2020). Während beispielsweise die libanesische Hizbullah mit „Holy Defense“ (2018) ein eigenes Videospiel entwickelte, setzte der sogenannte Islamische Staat (IS) in seinen Publikationen und Videos vor allem auf den Einsatz von Gaming-Ästhetik (vgl. Al-Rawi 2016; Lakomy 2019).

Ebenso lässt sich auch für den islamisch begründeten Extremismus eine „Gamification of Terror“ feststellen, wenn zum Beispiel radikal-gewaltbereite Gruppen ein „Spiel“ daraus machen, „Ungläubige“ anzugreifen (vgl. Schlegel 2020). Ebenso galt das für den sog. IS, dessen Mitglieder immer wieder verkündeten, dass sie die Gelegenheit hätten, das umzusetzen, was in der sehr populären Spielreihe „Call of Duty“ (2003 – 2022) nur Spiel sei (vgl. McDonald 2018).

Die Gruppierung in Deutschland, die mit Abstand am meisten auf die Verwendung popkultureller oder subkultureller Elemente setzt, ist „Muslim Interaktiv“. Aktuell arbeitet vor allem diese Gruppe mit der Ästhetik von Videospielen, vorrangig in den Trailern der Video-Reihe „Muslim Interaktiv setzt Zeichen“. Hier wird von Elementen, die an eine Computerspiel-Ästhetik erinnern (dazu gehören unter anderem auch Egoshooter-Perspektive und Drohnen-Aufnahmen, die als Bild im Bild dargestellt werden, bestimmte Sounds und Schriftarten; vgl. Dauber et al. 2019) vor allem animierte Schrift verwendet, die – von Techno-Sound-Elementen begleitet – im Bild erscheint. Ebenso erinnern eingblendete Blutflecke inklusive zugehöriger Soundeffekte an diverse Shooter-Games und RPGs (Rollenspiele).



Gemeinsamkeiten zwischen den beiden Phänomenbereichen

Die Gaming-Community mit ihren diversen Plattformen zum Austausch und zur Vernetzung heranzuziehen und zu nutzen, bietet aus diversen Gründen sowohl für Akteur*innen des rechtsextremen wie islamisch begründeten Extremismus Vorteile:

- 1 Für interessierte Jugendliche und junge Erwachsene, die sich oftmals souverän auf diversen Gaming-Plattformen bewegen, ist ein solcher Zugang niedrighschwellig: Sie werden über ihre vorhandenen Spiel- und Diskussionsgewohnheiten sowie durch Bekannte und Freund*innen von einem Angebot zum nächsten weitergeleitet.
- 2 Für technisch weniger versierte und an Gaming oftmals nur selten interessierte Pädagog*innen, aber auch für Wissenschaftler*innen, ebenso wie für Polizei und Justiz ist der Zugang beschwerlicher und zeitaufwändig. Monitoring und ggf. Strafverfolgung werden dadurch erheblich erschwert oder erfolgen eher oberflächlich.
- 3 In Gaming-Communities und auf einschlägigen Plattformen sind Aussagen möglich, die im Rahmen von Zeitungs-, Verlags- oder Parteiarbeit nicht straffrei sind – und seit geänderter Leitlinien auch nicht mehr auf Facebook und YouTube. Gerade TeamSpeak kann laut Röpke eine große Bedeutung beim Aufbau der Identitären Bewegung und ihrer Diskurse zugesprochen werden. Auch das NSU-Trio nutzte TeamSpeak zum Austausch mit Rechtsextremist*innen weltweit (vgl. Röpke 2020).

Es lässt sich mittlerweile eine umfangreiche Literatur zu Rechtsextremismus und Gaming, aber auch zu islamisch begründetem Extremismus und Gaming finden. Wer sich vertiefend mit der Thematik auseinandersetzen möchte, dem sei die kostenlose Broschüre „Gaming und Rechtsextremismus“² und der im Infodienst Radikalisierung veröffentlichte Artikel „You can kill infidels but sadly, there is no suicide vest – Gaming und islamisch begründeter Extremismus“ empfohlen. Lesenswert ist auch der Sammelband „Rechte Egoshooter“ von Baeck und Speit (2020) sowie der online abrufbare Artikel von Linda Schlegel zu Gaming und islamisch begründetem Extremismus.

Nach wie vor besteht leider ein Mangel an Rezeptionsforschung, das heißt an validen Daten, die Hinweise darauf geben, wie extremistische Spiele von wem an- oder wahrgenommen werden und wie Jugendliche, aber auch Erwachsene auf rassistische oder extremistische Diskurse auf Gamingplattformen oder in In-Game-Chats reagieren.

2 Eine Broschüre der Amadeu Antonio Stiftung, abrufbar unter <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/publikationen/gaming-und-rechtsextremismus-25-fragen-antworten-zum-thema/>.



02

Recherche und Monitoring – die Ideen des Spiels

Ziel der Spielentwicklung für Adamara – Harsh Waters war nicht die Entwicklung eines Serious Game, welches mittels Gamification politische Inhalte vermittelt, ähnlich etwa den Videospiele „Through the Darkest Times (2020)“ oder „This War of Mine (2014)“. Adamara setzte stattdessen auf sogenanntes „Game-based-Learning“: Jugendliche sollen beim Spielen vor allem Spaß empfinden und kreativ engagiert sein, gleichzeitig aber in das Spiel eingelassene und an ihrer Lebenswelt orientierte Erfahrungsbereiche und Gesprächsanlässe vorfinden.

Um die lebensweltlichen Erfahrungsbereiche und Themen, die bei den Jugendlichen angeregt und besprochen werden sollten, in das Spiel einbauen zu können, wurden vorbereitend Dossiers zu aktuellen Phänomenen und Motivationen von Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit erstellt, insbesondere mit Bezug zu den beiden oben genannten Extremismen. Darüber hinaus setzte sich das Projektteam intensiv mit der Frage auseinander, welche Emotionen durch beide Extremismen regelmäßig adressiert oder gar evoziert werden und wie beide – gerade auch in Bezug aufeinander – Feindbilder konstruieren. Umgedreht geben diese Vorüberlegungen für den Entwurf der Spielwelten auch Hinweise darauf, was anhand des Spiels mit Jugendlichen diskutiert werden kann.

Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit und Extremismus

In Hinblick auf die Ausgestaltung des Spiels und auf die Fortbildung der freien Teamenden erfolgten intensive Recherchen zu Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit, Rechtsextremismus und islamisch begründeten Extremismus – zum Teil mit einem Bezug zu Gaming, zum Teil unabhängig davon. Hier flossen auch Erfahrungen aus dem Projekt PHÄNO_cultures ein, in dem cultures interactive e.V. von 2018 bis 2020 phänomenübergreifende politische Jugendkulturbildung umsetzte.

Inhalte der für das Team der Entwickler*innen bereitgestellten Dossiers waren Rechtsextremismus und Gaming-Szene, antislawischer Rassismus, antimuslimischer Rassismus – hier insbesondere auch der rassistische Diskurs um die sogenannte Clan-Kriminalität, arabischer Antisemitismus, Extremismus und Gender, türkischer Rechtsextremismus, völkischer Rechtsextremismus und rechte Landnahme sowie Rechtsextremismus in Ostdeutschland. Zudem wurden zwei einführende Dossiers zu den projektrelevanten Phänomenen Rechtsextremismus und islamisch begründeter Extremismus erstellt. Zur Vorbereitung auf die Workshops wurden die Inhalte der Dossiers in den Fortbildungen für die Teamenden vorgestellt und als Podcasts aufgenommen.

Für das Entwickler*innen-Team (dev-Team), das die Erkenntnisse in Stories und Spielerfahrung übersetzte, wurden die wichtigsten Erkenntnisse der Dossiers zusammengefasst, um Anregungen für die Spielentwicklung zu liefern. Als besonders relevant wurden hier die Themen Identität, Lebensräume, Sprache und Symbole,

02.1



Narrative sowie Opferkonkurrenzen und Empathie identifiziert. Auch wurden Emotionen und Feindbilder in den Extremismen thematisiert, welche in den folgenden Kapiteln weiter ausgeführt werden.

In Bezug auf Identität waren vor allem folgende Fragen relevant:

- Wird Identität im Spiel als statisch oder fluide dargestellt?
- Welche Identifikationsangebote werden Jugendlichen in Bezug auf Personen, Gangs und Freund*innen gemacht?
- Wie stark zielen NPCs – sog. nicht-spielbare Spielcharaktere, auf Klischees ab? Etwa: „weißer gütiger alter Mann“, „toughe, ruppige, muskulöse Frau“, „korrupter Politiker“.
- Sollen NPCs – zumindest teilweise – irritieren?

Ziel sollte ein möglichst diverses Set an Spielcharakteren sein, welches Jugendlichen die Möglichkeit zur Identifikation und Irritation gleichermaßen anbietet bzw. hierfür geeignet ist. Auf Stereotype und eine Häufung von Charakter-Tropes sollte dabei verzichtet werden.



(Lebens-)Räume, Sprache und Symbole

Räume spielen für Identitäten eine große Rolle. Das Eigene, das „So sein“ braucht einen Ort. Um Räume wird deshalb viel gestritten: Wem gehört Israel/Palästina? Wie konnte Willy Brandt die Oder/Neiße-Linie anerkennen? War die DDR nicht schon immer ein unrechtmäßig besetzter Teil der BRD? Wer darf (nicht) in bestimmte Ortsteile? Kann ich in Deutschland Muslima sein oder muss ich dafür in den Libanon gehen? Dürfen in der Türkei Nicht-Muslim*innen leben? Wem gehört Gaming, wer ist ein*e echte*r Gamer*in?

Auch für Extremist*innen heißen und Extremisten sind Räume deshalb äußerst relevant. Damit können allerdings neben konkreten physischen auch virtuelle Räume gemeint sein – denn letztlich geht es beispielsweise dem rechten und auch dem misogynen Teil der Gaming-Community oftmals um frauenfreie Räume (Frauen sollen in Gaming-Strukturen, Messengergruppen oder Foren nicht mitreden und nicht teilnehmen).

Für den Rechtsextremismus sind wichtige raumbezogene Vorstellungen zudem die des „Lebensraums im Osten“, „national befreite Zonen“ oder „sichere deutsche Grenzen“. Für den islamisch begründeten Extremismus ist das – idealerweise weltweite – Kalifat der Raum, an dem sich orientiert wird. Mit dem sog. Islamischen Staat gab es im Zuge der dschihadistischen Expansion im Irak und Syrien sowohl eine Projektionsfläche als auch einen physischen Raum, dem sich Radikalisierte zugehörig fühlten, in Ermangelung dessen sind es bestimmte Moscheen.

Sprache dient zur Festigung von Identität und der Abgrenzung von anderen. Damit sind auch bestimmte sprachliche Szene-Gepflogenheiten gemeint: Subkulturelle Codes im Graffiti, wie Bombing, Tag, Wholetrain, Can, Taki, Mode2, Wildstyle; aber auch feministische, postkoloniale, linke Codes wie PoC, FLINTA*, non-binary, soziales Konstrukt, Poststrukturalismus, TERF usw.) oder Codes im Rechtsextremismus-/Incel-/Gaming-Pool wie Sus, NPC, Stacey, wimp, MGTOW, Incel und im isla-

misch begründeten Extremismus etwa Aya, Kuffar, swt, „Schweinefleisch-Muslim“.

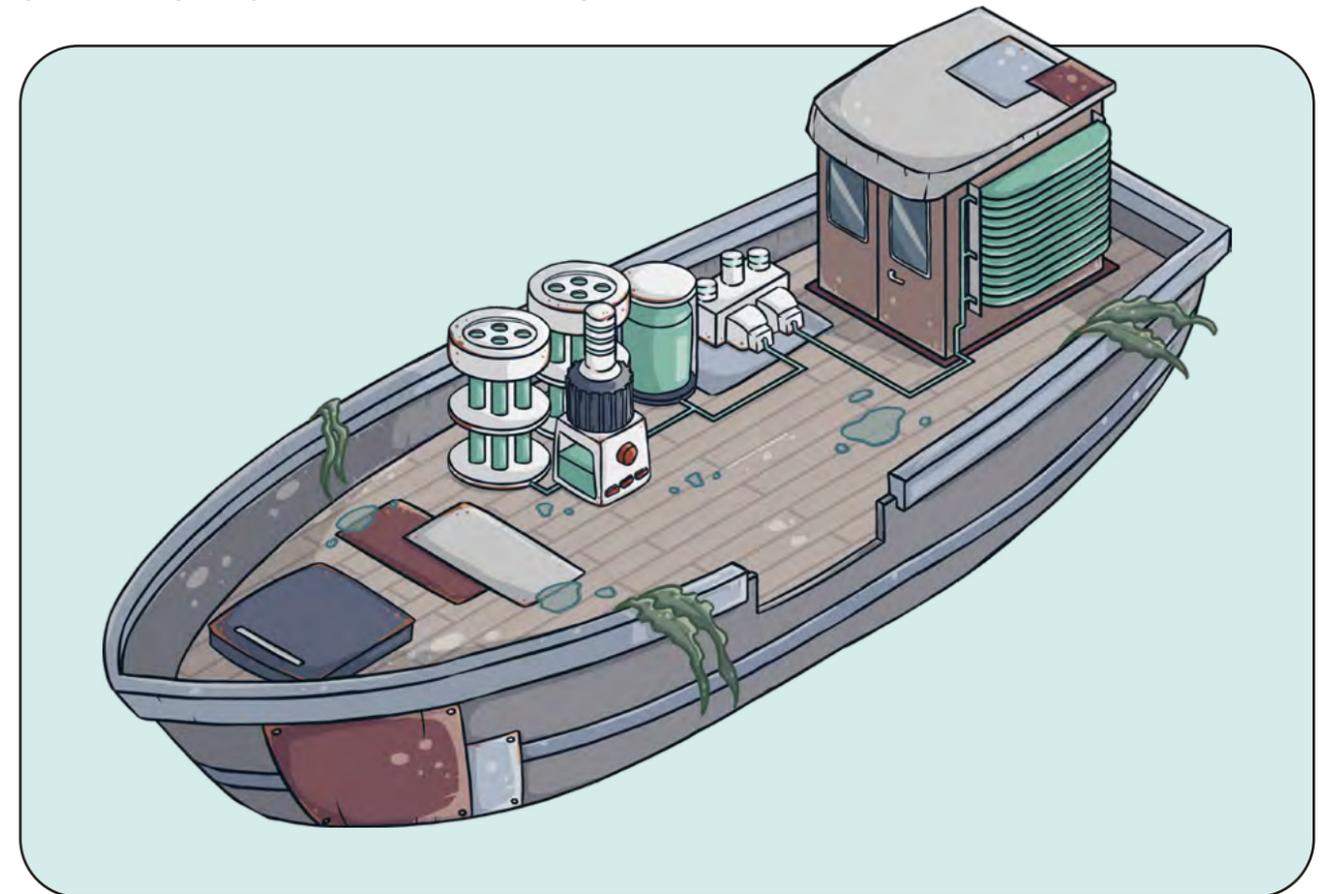
Sprache kann also als Türöffner im Sinne eines sich gegenseitig als zugehörig Erkennens und Ausschließens fungieren. Sprache wird zudem immer bestimmten Gruppen zugeordnet und ist identifizierbar („Schreibt wie meine Lehrerin“).

Symbole sind niedrigschwellige und bieten eine schnelle Möglichkeiten zur Identifikation – für die, die sie lesen können (SS-Rune, Schwarze Sonne, 88 sind Zeichen des Rechtsextremismus; der erhobene Zeigefinger und das „IS-Logo“ sind wichtige Zeichen im islamisch begründeten Extremismus). Sind Symbole unbekannt oder werden nicht richtig gedeutet, kann dies allerdings gelegentlich auch zu Verständigungsschwierigkeiten führen. Etwa kann der sog. „Schweige-fuchs“ als Handzeichen des Wolfsgrußes gleichzeitig auch als Sympathiebekundung für den türkischen Ultrationalismus interpretiert werden.

Jugendliche weisen in der Regel eine hohe Affinität zu Symbolen auf – seien diese auf Klamotten, Rucksäcke, Handyhüllen, in der Pause auf die Tafel oder an die Toilettenkabine gemalt. Symbole sollen dabei oftmals sowohl provozieren als auch Uneingeweihte irritieren.

Für die Spielentwicklung waren in Anbetracht der aufgeführten Themenfelder zentral: Was macht die Sprache im Spiel aus? Wieviel Aufschluss gibt sie über die Macher*innen? Ist die verwendete Sprache inklusiv? Bedienen sich die Gangs im Spiel unterschiedlicher Symbole und sprachlicher Codes? Haben sie einen bestimmten Style? Was sind die Räume der Gangs? Wie nehmen sie Bezug auf die Spielräume? Konkurrieren sie um Räume?

Alle genannten Themen spielten für die Konstruktion der Gangs im Spiel eine wichtige Rolle: Beide Gangs verfügen über ein Narrativ, das gleichzeitig Welterklärung und Vision bietet, eine Identität und damit auch ein Identitätsangebot für Jugendliche, eigene Symbole, Räume und Kleidung.





02.2

Emotionen im Extremismus

Akteur*innen beider Phänomenbereiche und Extremisten arbeiten stark mit Gefühlen, Emotionen und Affekten. Zum einen, indem sie vorhandene Gefühle ansprechen, bedienen und verstärken; zum anderen, in dem sie ihre Inhalte in sozialen Medien emotionsgeladen präsentieren, durch Bildaufbau, Musik, Wortwahl, Mimik der Sprecher*innen. Besonders präsent scheinen aber die Gefühle Angst, Stolz und Wut.

Angst ist aus psychologischer Sicht das Wichtigste und Mächtigste Gefühl und daher Zentrum fast jeder psychologischen Theorie (vgl. Riemann 1961, 2011). Diese Erkenntnis machen sich auch Akteur*innen der Extremisten zunutze: Angst verstärken oder auslösen, um dann Auswege zu bieten. Zu Sorgen und Ängsten, mit denen Jugendliche sich der Erfahrung von cultures interactive e.V. nach konfrontiert sehen, gehören etwa Angst vor Gewalt und physischen sowie psychologischen Übergriffen – sei es in Familie, Schule oder gesellschaftlichem Umfeld, materielle Zukunftsangst, auch Angst vor Bedeutungslosigkeit und fehlendem Sinn im Leben, sowie materielle Verlustängste und die Angst vor dem Alleinsein.

Die genannten Ängste werden oftmals durch Extremist*innen aufgegriffen: Die „Identitäre Bewegung“ (IB) etwa machte sich mit der „#120db“ Kampagne 2018 die Angst vor sexualisierter Gewalt zunutze und stellte die Bedrohungslage für Mädchen und Frauen, von Geflüchteten vergewaltigt zu werden, als omnipräsent dar.

Darüber hinaus entwarfen verschiedene rechtsextreme Gruppierungen und rechte Parteien das Bild eines „überfremdeten Europas“, in dem Atheist*innen und Christ*innen nicht mehr friedlich leben könnten und alle Regeln auf den Kopf gestellt seien. Außerdem behaupteten sie, dass in letzter Konsequenz „der Islam“ (rechtsextreme Gruppen und Parteien unterscheiden nicht zwischen Islam und islamisch begründeten Extremismus) die Deutschen bzw. Europäer*innen ausrotten wolle.

Solche Narrative greifen insbesondere in Ostdeutschland auf emotionaler Ebene deshalb so gut, weil dort die Umbruchserfahrungen der „Wiedervereinigung“ noch nachwirken: Innerhalb kurzer Zeit veränderten sich die Lebensverhältnisse, Millionen Menschen verloren ihre Jobs – und mussten damit klarkommen, dass ein eher degradierendes Bild von ihnen gezeichnet wurde („Wendeverlierer“, „Jammerossi“, „zu blöd für die freie Marktwirtschaft“ usw.). Das erzeugte Unsicherheit, Perspektivlosigkeit, aber auch Angst, die teilweise generationenübergreifend wirkt (vgl. Kollmorgen 2005). Rechtsextreme Parteien und Gruppierungen arbeiten gezielt mit der Angst, als Ossi übersehen zu werden, weniger zu gelten und geringere Chancen und Zukunftsperspektiven zu haben (vgl. Hensel/Engler 2018).

Aber auch die „Angst vorm Alleinsein“ wird von rechts aufgegriffen: In der Kameradschaft, in der Partei findet jeder einen Platz. Hier soll es um die Gruppe gehen. Besonders häufig thematisiert und verarbeitet wird etwa die Angst vor Einsamkeit in letzter Zeit durch zahlreiche rechtsextreme Incel-Seiten, Foren und Chatgruppen: Die Einwanderung vor allem muslimisch gelesener Männer aus Ländern wie Irak, Syrien und Afghanistan würde über kurz oder lang dazu führen, dass die Hälfte der „deutschen Männer“ allein bliebe.

Zudem geht es im Rechtsextremismus auch häufig um die Angst vor Identitätsverlust durch den Verlust von Traditionen und „alten“ Werten. Moderne, Feminismus, Kosmopolitismus werden als Bedrohungen eigener und angeblich originär völkischer Identität dargestellt.

Im islamisch begründeten Extremismus wird ebenfalls die Angst vor dem Alleinsein besonders intensiv geschürt und „betreut“ – „westliche“ Beziehungsstrukturen werden als krankhaft, sündig, unsicher und brüchig beschrieben. Dem wird die Ummah (wörtl. Übersetzung: Mutter) gegenübergestellt als die Gemeinschaft aller wahrhaft Gläubigen in der alle glaubenstreuen Menschen einen Platz haben. Zudem gelten strenge moralische Regeln für Eheschließungen. Das Versprechen an Jugendliche, das darin mitschwingt: Eine heterosexuelle islamische Ehe ist nicht auf Zeit, sie wird nicht beendet, wenn eine Person keine Lust mehr hat. Diese Beziehung ist für immer, sie ist absolut sicher. Liebe wird in Memes und Postings als geduldig, erdulnd, nicht an oberflächlichen Werten orientiert und teilweise sogar als „harte Arbeit“ porträtiert.

Die andere große Angst, die im islamisch begründeten Extremismus thematisiert wird, ist die, als Person muslimischen Glaubens im „Westen“ die eigene Religion nicht frei ausüben zu können. Gerade dies kann bei Jugendlichen an eigenen Erfahrungen mit anti-muslimischem Rassismus andocken und verweist auf entsprechende gesellschaftliche Debatten in Westeuropa um muslimische Kleidungsstücke, Beschneidung, Verpflichtung zum Schwimmunterricht, aber auch auf die Ablehnung, mit der muslimisch gelesene Menschen häufig konfrontiert sind. In der Konsequenz wird das zur Bedrohung des eigenen Lebens.

Der rechtsextreme Anschlag in Hanau 2020 wurde von Akteuren des islamisch begründeten Extremismus wiederholt thematisiert, auch um den Eindruck omnipräsenter Gefährdung aufrechtzuerhalten. Im Dezember 2020 veröffentlichte „Realität

Extremisten nutzen Ängste von jungen Menschen zum Rekrutieren



Islam“, ein social-media Kanal, welcher „Hizbu Tahrir“ nahesteht, das Video: „Sehen wir alles schlimmer, als es ist?“ Die Antwort: „Wir würden ja gern über Positives berichten, das gibt es aber nicht. Die Islamhasser sind überall!“

Nicht zuletzt wird im islamisch begründeten Extremismus die Angst erzeugt, nicht ins Paradies zu kommen, kein gottgefälliges Leben zu führen, keine Person aufrichtigen muslimischen Glaubens zu sein. Jugendlichen soll die Angst vermittelt werden, durch Bedürfnisse nach Spaß, einem großen Bekanntenkreis und materiellen Besitz jede Chance auf ein Leben nach dem Tod zu verlieren.

Im Rechtsextremismus und im islamisch begründeten Extremismus gleichermaßen werden außerdem sekundäre Emotionen wie Ehre und Stolz adressiert – bei den einen der „Stolz aufs Vaterland“, die eigene Kultur oder Ethnie, bei den anderen der Stolz auf die „einzig wahre“ Religion.

Ehre und Stolz sind dementsprechend omnipräsente Themen in der Propaganda im Rechtsextremismus und islamisch begründeten Extremismus. Die Erzählungen gehen dabei so: „Die anderen (die Feind*innen des deutschen Volkes bzw. des Islam) haben euch die Ehre und den Stolz genommen. Wir können euch das zurückgeben und als stolze Gemeinschaft durch gemeinsame Bemühungen zu noch mehr Anerkennung kommen.“ Mit diesem besonderen Ehrgefühl und Stolz gehen dann aber auch Pflichten einher: Ein „stolzer wahrer Muslim“ oder ein „stolzer Deutscher“ zu sein, verlangt bestimmte Verhaltensweisen, vor allem das Einhalten von Regeln und Unterordnung unter die Autoritäten der jeweiligen Szene.

Jugendliche fühlen sich angesprochen von der martialischen Rhetorik und dem Pathos, inklusive entsprechender Bilder – nicht, weil sie unbedingt ihr Leben für einen Krieg geben wollen, sondern weil sie das Pathos an Action-Filme oder Computerspiele erinnert. Sie versprechen sich von der Szene Gelegenheiten zur Provokation und einen höheren Coolness-Faktor sowie das Bewusstsein etwas Besonderes sein. Extremist*innen machen sich als „die letzten wahren Verteidiger“ (Europas, Deutschlands, des Islam) vorstellig, die sich ständig mutig und im Zweifel allein gegen die öffentliche Meinung stellen und auch vor Konflikten mit dem Gesetz nicht zurückschrecken – alles für die Sache.

Menschen entwerfen gern ein Ideal-Ich, an dem sie sich orientieren können. Bei Jugendlichen ist dieses Ideal-Ich häufig mit Größenphantasien verbunden (Schauspieler*in, Rapper*in, Profi-Fußballer*in). Auch da setzen die oftmals pathetischen Bilder und Memes extremistischer Gruppen als „wahre Helden“, „wahre Gläubige“, „letzte Verteidiger“, „einzige Zweifler“ – im Zusammenhang mit Verschwörungserzählungen – an.

Zugleich ist für Jugendliche das Thema, an dem sich das Pathos und das Machtgefühl entzündet, aber nicht egal: Sie möchten sich gerne als engagierte Kämpfer*innen für eine Sache erleben, die ihnen am Herzen liegt oder gegen etwas, das ihnen tatsächlich Sorgen bereitet. Das heißt, sie möchten sich selbst als mutig genug erleben, ihre Belange zu vertreten und „ihre Gruppe“ zu schützen und unterstützen.

Auch Mitleid ist eine wichtige Emotion im Kampf um die Köpfe – im islamisch begründeten Extremismus wurden insbesondere das Massaker von Srebrenica aus dem Jahr 1995, die „vor dem Assad-Regime in Syrien Geflüchteten“ (der IS taucht in dieser Erzählung als Kämpfer für die Unterdrückten auf), die vertriebenen Rohingya aus Myanmar und die Situation der Uygur*innen in China zum Thema gemacht. Das Vorgehen: Mit erschreckenden Fotografien verzweifelter Menschen wird Mitleid erweckt, um sich anschließend appellierend an die betrachtende Person zu wenden: „Muslime leiden weltweit – und du tust nichts!“ Ein ähnliches Vorgehen verfolgte auch die bereits erwähnte „#120db“-Kampagne: Vergewaltigungen und Morde wurden detailliert beschrieben, Schmerz und Leid auch für Hinterbliebene betont. Am Ende standen die Fragen: „Warum greifst du nicht ein?“ „Warum schweigen deutsche Feminist*innen, wenn sexualisierte Gewalt von muslimischen Männern ausgeht?“



Konstruktion von Feindbildern im Rechtsextremismus und islamisch begründeten Extremismus

Sowohl das Feindbild im Äußeren als auch das Feindbild im Inneren haben die Funktion, die eigene Gemeinschaft zu homogenisieren: Deutsch-Sein oder Muslimisch-Sein bildet dann keine zufällige Zugehörigkeit mehr ab, sondern eine festgelegte, klare, aber eben auch sehr starre Identität, in der Regeln eine große Rolle spielen und die vor allem von Feindbildern lebt.

Dabei ergibt sich das Feindbild Innen notwendig aus dem Feindbild Außen: Außen ist der Feind. Dieser ist anders als die Eigengruppe und bedroht die heile Welt. Ziel des Feindes ist es, die eigene Gruppe zu verändern, zu unterdrücken, gar zu vernichten. Wenn sich dann aus der eigenen Gruppe Stimmen melden, die die Homogenität dieser in Frage stellen, bedroht das die Einigkeit gegen den Feind und die inneren „Verräter“ werden zu Feind*innen.

Den Feindbildern „Bedrohung von Innen“ ist immer eines gemeinsam: Die Feind*innen im Innern stören den (vermeintlichen) Zusammenhalt und die Homogenität der Gruppe. Dass die Gruppe homogen ist, macht sie in dieser Vorstellung aber erst zur Gruppe, alle Unterschiedlichkeiten und Widersprüche und Zweifel sind somit gefährlich. Deshalb müssen die Störer*innen entweder aus der Gruppe gedrängt, auf Linie gebracht oder eliminiert werden. Die Feind*innen werden dabei vor allem als verschlagen und verführerisch gedacht, sie agieren eher einzeln oder in kleinen Grüppchen. Sie wollen die Gruppe von innen kaputt machen. Damit folgt dieses Feindbild einer antisemitischen Erzählung.

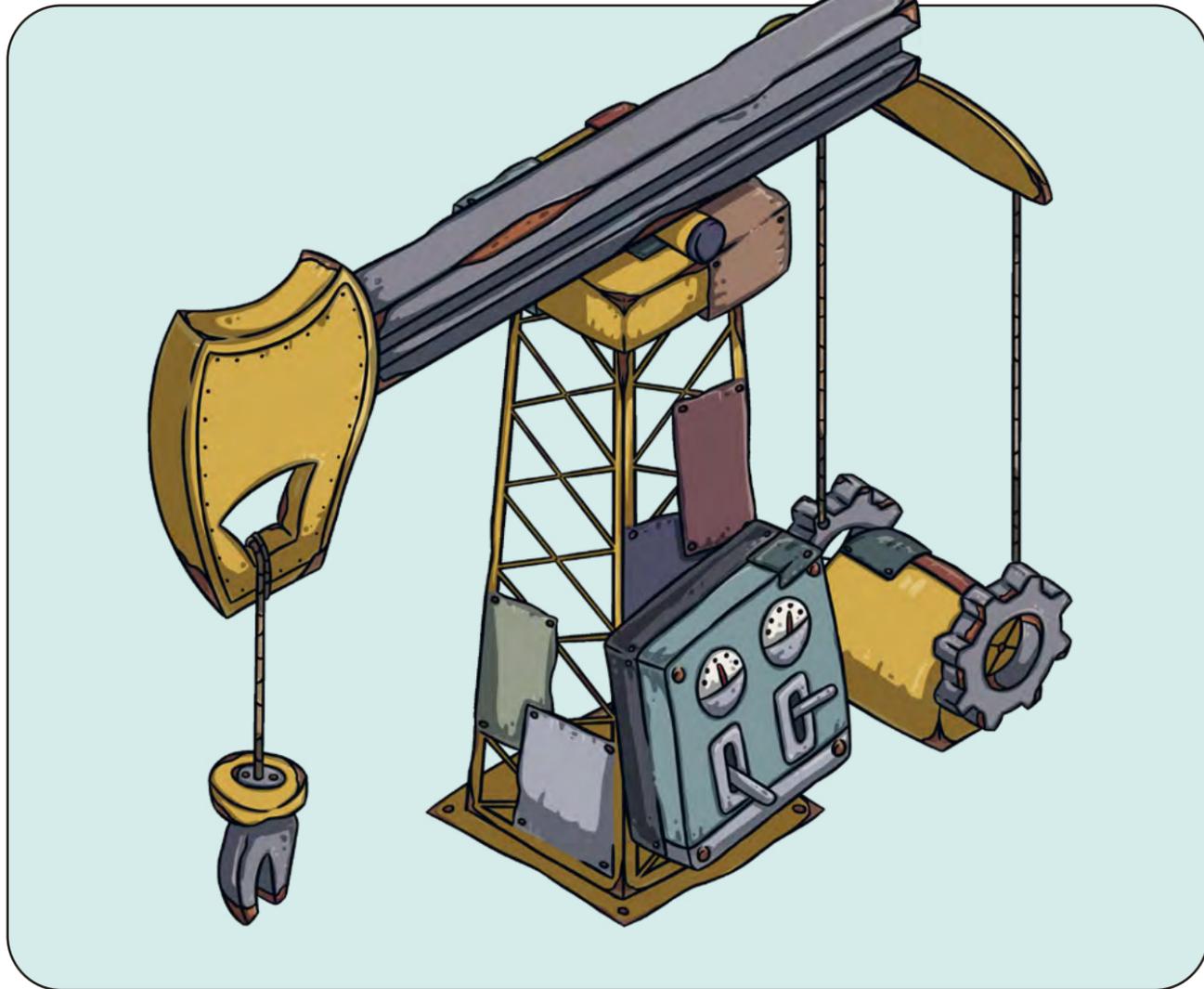
Den Feindbildern „Bedrohung von außen“ ist gemeinsam, dass ein bedrohlicher, großer, nahezu übermächtiger Feind die Gruppe von außen zerschlagen, vernichten, auslöschen will, bis nichts mehr von ihr übrig bleibt. Dieser Feind wird als laut, wild, brutal und grausam beschrieben, er tritt in Horden/Massen/Fluten auf. Aus der schieren Masse und Wildheit ergibt sich seine Gefahr. Dabei handelt es sich um eine rassistische Erzählung.

Feindbildkonstruktionen gibt es allerdings auch in der sogenannten „Mitte der Gesellschaft“, wie die regelmäßig erhobene Mitte-Studie zeigt. Hier geht es weniger darum, eine fest geschlossene, homogene Gruppe zu inszenieren als mehr um eine Schuldabwehr und Darstellung der eigenen vorbildlichen demokratischen Haltung und Weltoffenheit, was sich in Sätzen ausdrücken kann wie:

- „Ich bin nicht antisemitisch. Niemand, den ich kenne, ist das. Aber die muslimischen Einwanderer, da mach ich mir schon Sorgen, dass da der Antisemitismus zunimmt in Deutschland.“
- „Sexismus in Deutschland ist überwunden. Aber mit den ganzen Geflüchteten kommt er jetzt natürlich wieder.“
- „Es ist besorgniserregend, wie der Rechtspopulismus in den USA zunimmt. So ist es hier nicht.“
- „Deutschland ist gar nicht so rassistisch. Das ist nur Ostdeutschland. Weil die auf Diktatur gepolt sind und nicht so weltoffen wie wir in Baden-Württemberg zum Beispiel.“
- „Corona-Leugner*innen kommen immer aus der Provinz.“

In Hinblick auf das Spiel ergaben sich aus diesen Vorüberlegungen folgende Fragen: Wer wird im Spiel von wem als Feind*in wahrgenommen? Wer ist Hauptfeind*in der jeweiligen Gangs? Gibt es im Spiel innere und äußere Feind*innen?





02.4

Ergebnisse des Monitorings

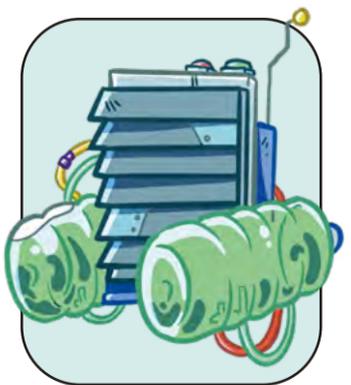
Zu Projektbeginn wurde eine Reihe relevanter Akteur*innen in den Bereichen Rechtsextremismus und islamisch begründeter Extremismus ermittelt, deren Social-Media-Plattformen laufend gemonitort wurden. Das diente zum einen dazu, Erkenntnisse über Codes und Themen der beiden Extremismen an Teamer*innen weitergeben zu können. Ergebnisse des Monitorings flossen darüber hinaus aber auch in die Konzeption der Spielwelt und der Quests mit ein. Zum Pool des Monitoring gehörten unter anderem einschlägige Akteur*innen der Identitären Bewegung genauso wie die bereits erwähnte Gruppierung „Muslim Interaktiv“, aber auch weniger jugendkulturnahe Gruppen und Einzelpersonen.

Rechtsextremismus

Im Rahmen des Monitorings wurden drei Telegram-Kanäle verfolgt, welche der Identitären Bewegung nahestehen: Der Kanal „Telegramelite“ von Martin Sellner (ca. 60.000 Abonnent*innen, Informations- und Diskussionskanal), der Telegram-Kanal der „GegenUni“ (2.400 Abonnent*innen, Informations- und Diskussionskanal) sowie ab 2023 „Lukreta“ (1.100 Abonnent*innen, reiner Informationskanal). Daneben zwei weitere Telegram-Kanäle, die der Szene zuzurechnen sind, die die Corona-Pandemie leugnen oder verharmlosen („Impfen, nein danke!“, ca. 11.000 Abonnent*innen, Diskussionskanal) und „Impfopfer DISKUSSION“, ca. 16.000 Abonnent*innen, ebenfalls Diskussionskanal) und ein paar kleinere Kanäle aus dem Umfeld der Anastasia-Bewegung bzw. von völkischen Siedler*innen.

Auf Instagram und YouTube wurden außerdem einschlägige rechtsextreme Influencer*innen (Freya Rosi, Der Schattenmacher, Shlomo Finkelstein aka Kasper-Kast usw.) oder andere Szenegrößen (zum Beispiel rechter HipHop aus dem Umfeld des „Neuen deutschen Standard“) beobachtet. Einem Mitglied des Teams gelang es außerdem, ca. ein Jahr auf einem Discord-Server rechtsextremer Personen namens „AfD Gaming“ Monitoring zu machen. Dieser war für das Projekt am relevantesten. Denn die Impfgegner*innen-Kanäle sowie die der völkischen Siedler*innen sprachen eher Menschen zwischen 35 und 65 Jahren an, das Umfeld der Identitären Bewegung scheint überwiegend aus 20 bis 30jährigen zu bestehen, auch wenn ihr Einfluss auf Diskurse nicht unterschätzt werden sollte. Zudem zielt die Identitäre Bewegung in den letzten Jahren zunehmend auf junge Menschen aus dem Bildungsbürgertum. Dabei versucht sie zum Beispiel, Gruppen an Oberschulen aufzubauen, richtet Lesekreise zu faschistischen Theoretikern wie Evola aus und strebt danach, mittels der „Gegenuni“ konservative und rechtsextreme Ideen an den Universitäten publik zu machen. Die Akteure (es waren tatsächlich ausschließlich männliche User) auf „AfD Gaming“ dagegen waren, wie sich im Verlauf des Monitoring-Prozesses herausstellte, zwischen 15 und 25 Jahre alt. Deutlich sichtbar wurde hier, was im entsprechenden Sammelband von Baecke und Speit (2021) beschrieben wird: Es gibt keine Grenze des Sagbaren. Verschwörungserzählungen sowie rassistische, sexistische und antisemitische Witze und Memes wurden fast im Minutentakt gepostet – etwa Gaming-GIFs, in denen eine Frau von einem Auto überfahren wird, Fotos aus der Kolonialzeit, aber auch Hitlerbilder oder Comic-Bilder von Lokomotiven, die mit der Aufschrift „nach Auschwitz“ versehen waren. Beliebt war auch – wie in weiten Teilen der Gaming-Community – der jeweils aktuelle Skandal um den Drachenlord. Persönliche Informationen wurden erst nach fast einjährigem Bestehen des Servers geteilt und machten das Alter der Nutzer deutlich, ihre Beschäftigung (Schule, Ausbildung oder Universität) und schließlich auch ihren Beziehungsstatus. Auf dem Server ließen sich zudem vereinzelt Incels finden, die sich darüber beklagten, dass die Mädchen und Frauen an der Schule/Universität nichts mit ihnen zu tun haben wollten, weil sie in Wehrmachtsuniform auftraten oder fortwährend über die deutschen Kriege sprechen wollten. Die Incel-Attitüde ärgerte andere Nutzer, die sich dann wahlweise darüber lustig machten oder – in seltenen Fällen – Hilfe anboten, um ein „richtiger Mann“ zu werden. Als ultimative ideale Alpha-Männlichkeit wurde häufig der „Sigma“ beschrieben. Unter Incels gilt der Sigma neben dem „Chad“ (gutaussehende, muskulöse Männer, die angeblich fast alle Frauen bekommen) und dem „Virgin“/Incel (schüchtern, schlecht gekleidet, eher unattraktiv bzw. unauffällig, Frauen interessieren sich nicht für ihn) als dritte und erstrebenswerteste Form der Männlichkeit. Als „Sigma“ wird ein Mann bezeichnet, der auf Frauen anziehend wirkt, sich aber für diese gar nicht (besonders) interessiert, als Beispiel wurde Hitler genannt.

In Chats der extremen Rechten gibt es keine Grenze des Sagbaren



Akteur*innen im islamisch begründeten Extremismus verfolgen überwiegend die Strategie, Jugendliche mit einer Mischung aus moderaten und extremistischen Inhalten vor allem über Instagram, TikTok und YouTube (zum Teil auch nach wie vor Facebook) anzulocken.

Dort aktive Gruppen nennt das Forschungsprojekt modus/ZAD „Peripheriecluster“, welche in der Regel den Einstieg in den Extremismus ermöglichen. Weitere Radikalisierung, gar Ausreise- oder Anschlagsplanung fand und findet dann aber in salafistischen Moscheen, WhatsApp oder Telegram-Gruppen oder Privatchats statt, zu denen Jugendliche aus den sozialen Medien weitergeleitet werden (vgl. Kiefer/Hüttermann, 2017).

Für das Projekt wurden einschlägige Kanäle der schon aus dem Projekt PHÄNO_cultures bekannten Akteur*innen gemonitort. Etwa YouTube-Kanäle der drei „Hizbu Tahrir“ nahen Gruppen: „Generation Islam“, „Realität Islam“ und „Muslim Interaktiv“. Alle drei zeigten sich als virtuos im Umgang mit sozialen Medien, wobei insbesondere „Muslim Interaktiv“ mit seinen Formaten und Aktionen – vor allem auch zu den rassistischen Morden in Hanau Anfang 2020 – an Bedeutung gewonnen hat. „Muslim Interaktiv“ erinnert in ihrem Auftreten an frühere Aktionen der Identitären Bewegung – ein betont jugendliches, sportliches und martialisches Auftreten, ein eingängiges Symbol (die Kaaba in einem Blutstropfen) und gut organisierte Demonstrationen. Darüber hinaus wurden aber auch Kanäle von Akteuren wie „Ibrahim El-Azzazi“, „Tarek Bae“, „Abul Baraa“ und „Botschaft des Islam“ weiterverfolgt.

Auffällig war, dass in fast allen Fällen Aufgreifen von und Andocken an individuell erlebten Rassismus- und Diskriminierungserfahrungen von Jugendlichen prominent war. Suggestivfragen wie „Sind wir noch sicher?“, „Kennst du das auch?“, Phrasen einer suggerierten „Islamophobie des Westens“ wurden genauso wiederholt thematisiert wie prominente pauschalisierende Zitate rechtskonservativer bis rechtsradikaler Politiker. Da – anders als etwa im Rechtsextremismus – die eigene Diskriminierungs- und Rassismuserfahrung durchaus als Push-faktor in radikale Gruppierungen dienen kann, wurden diese – noch vor den Themen Gender, Corona und Verschwörungserzählungen – besonders häufig aufgegriffen.

Entsprechend interaktiv gestalten diese Gruppen auch ihre Angebote an Jugendliche und bieten etwa mit [Discord](#) oder [Twitch](#) weitere Möglichkeiten zum Erfahrungsaustausch. Dabei wird – im Gegensatz zu rechtsextremen Akteur*innen – das Thema Gaming überwiegend nicht aufgegriffen. Nicht alle Akteur*innen des islamisch begründeten Extremismus sind auf [Discord](#) oder [Twitch](#) zu finden. Der Umgang mit diesen Plattformen gestaltet sich auch unterschiedlich souverän – zum Teil werden die Plattformen nur genutzt, um auf den eigenen YouTube-Kanal aufmerksam zu machen.

So verlinkt zum Beispiel der [Discord](#)-Server „Islam Community“ regelmäßig auf den YouTube-Kanal der salafistischen Gruppe „Botschaft des Islam“, welche auch einen [Twitch](#)-Account betreibt, der allerdings kaum bespielt wird. „Al Batul“, eine Hamburger Gruppe aus dem Spektrum des schiitischen Extremismus³, betreibt einen [Discord](#)-Server unter ihrem Namen. Im Vergleich zu rechtsextremen Plattformen fällt allerdings auf, dass eine Entgrenzung der Sprache eher nicht stattfindet – grobe Beleidigungen gelten nicht als guter Stil. Im Gegenteil warten die [Discord](#)-Server mit einer Vielzahl von Verhaltensregeln auf. Regelmäßig werden die User*innen ermahnt, die Regeln zu beachten.

Wie im Projekt PHÄNO_cultures waren auch bei diesem Monitoring die Ähnlichkeiten in den Strategien des islamisch begründeten Extremismus und Rechtsextremismus auffällig. Der [Discord](#)-Server „AfD Gaming“ erwies sich zudem als äußerst hilfreich für die Erstellung eines Glossars zu rechtsextremer bzw. menschenfeindlicher Begriffe im Umfeld von Gaming-Communities, das dem Team zur Verfügung gestellt wurde. Wie in den Workshops an Schulen und Jugendclubs festgestellt wurde, sind diverse Begriffe aus dem Gaming – etwa „sus“ oder „NPC“ – in die Alltagssprache insbesondere von Jugendlichen eingesickert, auch wenn sie selten mit einer menschenverachtenden Bedeutung aufgeladen sind. Auch gab das Monitoring weitere Indizien für die Ausgestaltung der Einstellungen und Attitüden der Gangs im Spiel.

Zusammenfassung der Dossiers, Monitoring-Ergebnisse und Vorüberlegungen

02.5

Ziel der Dossiers und des Monitorings war es, aktuell relevante Phänomene von Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit, aber auch Erzählungen, Symbole, Feindbilder etc. im Rechtsextremismus und islamisch begründeten Extremismus herauszuarbeiten, um diese verfremdet in Adamara – Harsh Waters zu thematisieren. Als Ergebnis kann festgehalten werden:

- Rechtsextremismus und Islamismus greifen auf ähnliche jugendkulturelle Strategien zurück, um Jugendliche zu erreichen. Dabei bedienen sie sich nicht nur ähnlicher Ästhetiken, sondern beziehen sich auch aufeinander und arbeiten sich aneinander ab.
- Im Zuge der Recherche für die Dossiers wurde deutlich, dass bestimmte Gefühle, Erzählungen und Muster über alle Phänomene der Gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeit hinweg auftreten, so zum Beispiel Angst oder Scham, aber auch Opferkonkurrenz zwischen von Diskriminierung Betroffenen, Feindbildkonstruktionen, der Kampf um Räume und die Bedeutung von Symbolen.
- Das Monitoring war nicht nur in Hinblick auf Entwicklungen im Rechtsextremismus und Islamismus erhellend, sondern machte auch deutlich, an welche Gefühlen Hinwendungsprozesse gekoppelt sind und in welchen Bereichen und entlang welcher Themen Hinwendungsprozesse von Jugendlichen stattfinden.



In Adamara – Harsh Waters stellen die Gangs mit ihren Erzählungen zum Zustand der Spielwelt und dem wechselseitigen Bezug aufeinander eine Übersetzung von Rechtsextremismus und islamisch begründeten Verhältnis, sowie deren „Abarbeiten“ aneinander dar. Des Weiteren werden für Extremismen essentielle Geschlechterbilder in diversen Nebenquests aufgegriffen. Es wurde versucht, die von Extremist*innen häufig adressierten Emotionen von Stolz, Angst und Wut zu thematisieren bzw. im Spielverlauf zu evozieren und auch allgemeine Erzählungen über andere Gruppen darzustellen. Damit sollte ermöglicht werden, mit den Jugendlichen entlang des Spiels die für Hinwendungsprozesse relevante Gefühle, Gedanken und Erklärungsmuster besprechbar zu machen.

³ Die Gruppe gewann maßlich an Zugkraft, weil die Ex-Salafistin Samaneh Hashimi Tarighi, eine der ganz wenigen online sehr aktiven Frauen im islamischen Extremismus, sich ca. 2021 dieser Gruppe anschloss. „Al Batul“ steht in engen Kontakt mit dem Islamischen Zentrum Hamburg, das vom Landesamt für Verfassungsschutz beobachtet wird. Dem Leiter des IZH konnten enge Beziehungen zu Spendenvereinen, die der Hisbollah nahe stehen, nachgewiesen werden.

03

Bewährte Ansätze von cultures interactive e.V.



03.1

Warum phänomenübergreifend?

Der phänomenübergreifende Ansatz, den cultures interactive e.V. im bundesweit durchgeführten, von der Bundeszentrale für politische Bildung geförderten Projekt PHÄNO_cultures von 2018 bis 2020 in zahlreichen Workshops mit Jugendlichen entwickelte und erprobte, nimmt nicht nur einen Extremismus in den Blick, sondern arbeitet gleichzeitig präventiv in Hinblick auf Rechtsextremismus sowie islamisch begründeten Extremismus und seine verschiedenen Erscheinungsformen.

Dass Erkenntnisse aus der Rechtsextremismusprävention ebenfalls für die Präventionsarbeit im islamisch begründeten Extremismus genutzt werden können, wurde bereits früh erkannt (vgl. Glaser 2016; 2017). Ebenso lassen sich etwa Gemeinsamkeiten in Inhalten, Selbstdarstellung und medialer Präsenz beider Extremismen festhalten. In Bezug auf phänomenübergreifende Präventionsarbeit lassen sich sowohl Ähnlichkeiten in Radikalisierungsprozessen erkennen wie auch Ähnlichkeiten, sowie gemeinsame Themen und Wechselwirkungen zwischen beiden Extremismen in Bezug auf ihre jeweilige Ideologie.

Ähnlichkeiten in Radikalisierungsprozessen umfassen *subjektiv empfundene* Desintegrations- und Ausschluss- und Krisenerfahrungen. Zum einen sind damit mangelnde Ausbildungs-, Berufsperspektiven und materielle Aufstiegsmöglichkeiten gemeint, vor allem aber auch Erlebnisse mangelnder Anerkennung, Ausgrenzung und Abwertung. Diese geschehen insbesondere durch Rassismus und/oder durch von Rassismus geprägte Vorurteile seitens der Mehrheitsgesellschaft.

Auch ist das Alter, in dem Hinwendungsprozesse zu radikalen Ideologien, Inhalten und Gruppierungen auftreten, in beiden Phänomenen in der Regel gleich: Sie finden im Jugendalter, der Adoleszenzphase statt. Nicht zuletzt sei dabei die Attraktivität des Versprechens genannt, Teil einer Gruppe zu sein, die sich durch besondere Verbundenheit auszeichnet, die sich phänomenübergreifend finden lässt (vgl. Ebd.).

Die inhaltlichen Überschneidungen von Rechtsextremismus und islamisch begründetem Extremismus erschöpfen sich nicht nur in eher strukturellen Punkten von Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit und autoritären Strukturen.

Prominente Vertreter*innen beider Extremismen formulieren zudem regelmäßig Verschwörungsideologien, zuletzt etwa in Bezug auf die Corona-Pandemie und den Krieg gegen die Ukraine.

In beiden Extremismen ist Antisemitismus immanent und virulent, wobei zunehmend dazu tendiert wird, diesen auf prominenten Kanälen nicht allzu deutlich zu formulieren, sondern mittels antizionistischer oder verschwörungsideologischer Inhalte zu vermitteln oder etwa die Shoah zu relativieren. Auch gibt es Überschneidungen in Bezug auf die Kategorien Gender und Sexualität. Beide Extremismen formulieren starre Geschlechterbilder, idealisieren heterosexuelle Familienvorstellungen und beschreiben queere Identitäten, Gender-Mainstreaming und Feminismus als große Bedrohung für ihre jeweils normative Vorstellung von Gesellschaft. Zudem gelten beide Extremismen als versiert im Umgang mit sozialen Medien und jugendkulturellen Zugängen.

Gleichwohl ist es wichtig, den wesentlichen Unterschied zwischen beiden Ideologien nicht aus dem Blick zu verlieren: Während der Rechtsextremismus, auch in seinen aktuellen Strömungen, ethnisch homogene und abgegrenzte Gesellschaften anstrebt, inszeniert sich der islamisch begründete Extremismus – vordergründig – als Vorkämpfer gegen Rassismus. Dabei handelt es sich um eine Instrumentalisierung von Rassismuserfahrungen, die Jugendliche machen (Baer/Groß/Jäger 2020; Baaken/Ruf 2018).

Das vielleicht wichtigste Argument für phänomenübergreifendes Arbeiten in der Prävention ist allerdings die Tatsache, dass sich beide Extremismen – auch in ihrem systematischen Bemühungen, Jugendliche zu erreichen – sehr stark aufeinander beziehen. Jeder Übergriff oder Terroranschlag einer extremistischen Szene kann in der jeweils anderen Szene wochen- oder monatelang zum Thema gemacht und zur Untermauerung der eigenen ideologischen Weltanschauung genutzt werden. Rechte und Rechtsextreme stilisieren Gruppierungen wie den sog. "IS", "Al-Qaida", "Hizbu Tahrir" als „wahre Gesichter des Islam“, während für Vertreter*innen des islamisch begründeten Extremismus der Täter von Hanau das „wahre Gesicht des Westens“ enthüllt. Beide sind zumindest teilweise auf ihr Gegenüber angewiesen, um ihre Positionen begründbar und glaubhaft zu machen und

Das vielleicht wichtigste Argument für phänomenübergreifendes Arbeiten in der Prävention ist allerdings die Tatsache, dass sich beide Extremismen – auch in ihrem systematischen Bemühungen, Jugendliche zu erreichen – sehr stark aufeinander beziehen.



befeuern sich zudem gegenseitig. Schließlich geht es um nichts weniger als die alles entscheidende, „letzte“ Schlacht: einen Krieg zwischen konkurrierenden Gesellschafts- und Glaubensvorstellungen. Es ist also naheliegend, diesen „Kampf der Extremismen“ mit Jugendlichen ebenfalls zu thematisieren, und dies vor allem dann zu tun, wenn sie in ihrem eigenen Gespräch in die Nähe dieses Themas gelangen.

Nicht zuletzt bedeutet prozesshaftes, phänomenübergreifendes Vorgehen in der präventiven, menschenrechtsorientierten Jugendkulturarbeit mit Kindern und Jugendlichen insbesondere auch die Vermeidung von Zuschreibungen, die oft stigmatisierende Wirkungen haben: Etwa die Vorannahme, Rechtsextremismus finde sich ausschließlich in Ostdeutschland und islamisch begründeter Extremismus sei ein Problem „migrantisch geprägter Viertel“ deutscher Großstädte. Denn dies werden die jugendlichen Teilnehmer*innen unfehlbar so wahrnehmen, dass der Workshop von vornherein auf einen und nur einen spezifischen Extremismus hinaus möchte und dass ihnen gleich entsprechende Zuschreibungen entgegengebracht werden (vgl. Baer/Groß/Jäger 2020).

03.2

Der narrative Ansatz

Der narrativ-biographische Ansatz ist in der Präventionsarbeit mit Jugendlichen vergleichsweise jung und einzigartig. Von den narrativen Interviewtechniken der qualitativen Sozialforschung nach Fritz Schütze bezogen, wurde der Ansatz durch Gabriele Rosenthal und Michaela Köttig für die pädagogische Jugendarbeit weiterentwickelt. cultures interactive e.V. hat die Methodik dann in Form der „Narrativen Gesprächsgruppen“ (vgl. Weilnböck 2021; 2022) in die Demokratieförderung und Prävention von demokratie- und menschenfeindlichen Strömungen eingeführt.

Als empirisches Forschungsverfahren zielt dieser Modus der Gesprächsführung darauf, das Gegenüber durch eine offen zuhörende Haltung und spezifische Fragetechniken – ko-narrativ – darin zu unterstützen, in einen individuellen Erzählfluss über persönliche Erfahrungsbereiche zu kommen (vor allem unter Vermeidung von Warum-Fragen, die stets Begründungen und Argumente aufrufen und von den primären individuellen Erfahrungen weggleiten). Diese Fragetechnik erlaubt es den interviewten Personen, ihre persönlichen Erfahrungen in ihrem eigenen Tempo und in ihrer eigenen Erfahrungslogik zu erschließen und zu erzählen – sie dabei teilweise auch neu zu durchleben sowie mental zu verarbeiten und sich somit persönlich weiterzuentwickeln. Die aktiv zuhörende Begleitperson ist hierfür von großer Bedeutung.

Diese Form des narrativen Gesprächs kann wesentliche Aufschlüsse über die subjektiven Erfahrungen, Sichtweisen und Bewertungsstrukturen der jeweiligen Person geben, was gerade auch für Belange der direkten, klient*innenbezogenen Sozialarbeit, der politischen Bildung und der Prävention genutzt werden kann. Der Ansatz geht davon aus, dass politische Einstellungen von Personen nicht nur mit den jeweiligen Ideologien (z.B. „Kampf des Islam gegen den Westen“), sondern vor allem auch mit konkreten biographischen und lebensweltlichen Erfahrungen verknüpft sind (z.B. „Ich habe viel Rassismus erlebt und häufig gemerkt, dass mir Lehrer meine Religion ausreden wollen. In einer bestimmten Situation wollte mich ein Lehrer z.B. dazu bewegen, dass ich ...“ (vgl.: Rosenthal/Köttig/Witte/Blezinger: 2006).



Der narrative Ansatz arbeitet auf Grundlage folgender Prämissen:

1. Dass es – vergleichbar zur Gesprächstherapie in therapeutischen Settings – emotional entlastend sein kann, über als schwierig erlebte Erfahrungen zu sprechen.
2. Dass man diese schwierigen Erfahrungen im Erzählen verarbeiten und sich persönlich verändern und vorankommen kann.
3. Dass Menschen, die erfahrungshaltig und genau erzählen, ihrer individuellen Erlebniswelt und ihren eigentlichen, oft unbewussten Bedürfnissen näher kommen und dann entsprechend handeln können.

Hilfreich ist das narrative Vorgehen vor allem bei dem immer größer werdenden Kreis von Jugendlichen, die für die gängigen Methoden der politischen Bildung kaum noch erreichbar sind – weil sie keine anderen Ansichten (mehr) akzeptieren oder als jugendliche Verschwörungsideolog*innen grundsätzlich allen sachlichen Argumenten mit Misstrauen, Abwehr oder Hohn begegnen und sich von Bildungsangeboten per se „indoktriniert“ fühlen.

cultures interactive e.V. hat den narrativen Ansatz seit dem Projekt Fair Skills aus den Jahren 2009 bis 2011 in verschiedenen Projekten der menschenrechtsorientierten Jugendkulturarbeit und politischen Bildung mit Jugendlichen erprobt und kontinuierlich weiterentwickelt – und konnte seither auch die zunehmende Dringlichkeit von prozessoffenen, narrativen Methoden in der Demokratieförderung und Prävention erkennen. Während in den jüngeren Projekten zu „Narrativen Gesprächsgruppen an Schulen“ aufgrund der langen Laufzeit persönliche und Gruppenprozesse ermöglicht werden konnten, um etwa Mobbing abzubauen, aber auch um das Geworden-Sein der eigenen Ansichten und die Bedeutung der Familie, des Lebensumfelds und bestimmter persönlicher Erfahrungen zu begreifen, kam punktuelle narrative Gesprächsführung z.B. im Projekt PHÄNO_cultures vor allem während schwieriger Diskussionen und im Time-Out-Bereich zum Einsatz. Das „Time Out“ stellt einen Raum dar, in dem es möglich ist, jenseits aller spezifischen Bildungsabsichten ins persönliche Gespräch zu gehen und zu erkunden, was eine*n Jugendliche*n bewegt, wo sie im Leben stehen – und was ggf. zu Aggressionen, Delinquenz und Menschenfeindlichkeit geführt hat.

Durch die mehrjährige Auseinandersetzung und Praxiserfahrung mit dem narrativen Ansatz schien dieser auch für das Projekt Call of Prev als geeignet und vielversprechend. Dies vor allem deshalb, weil die durch das Spiel initiierte Auseinandersetzung der Jugendlichen mit ihrer Lebenswelt und den dort relevanten gesellschaftlichen und politischen Inhalten, das Verbalisieren von persönlichen Erfahrungen und Gefühlen fördert. Jugendliche wurden etwa nach dem Spielen von „Adamara – Harsh Waters“ befragt, wie sie das Spiel fanden, welche Geschichte sie begeistert (oder gelangweilt) hat, welche Gefühle das Spiel bei ihnen auslöst – und vor allem: welche individuellen lebensweltlichen Erinnerungen in ihrem Spielerleben und im Gespräch danach bei ihnen auftauchten. Auch beim Erzählen des Spielerlebens stehen Emotionen im Fokus, nicht innere Logik oder Widersprüche. ”.

Beim konkreten Arbeiten der Jugendlichen mit dem Game-Editor können diese dann frei entscheiden, ob sie die Geschichte des Spiels erweitern oder eine eigene Geschichte entwickeln wollen. Auch in dieser Workshop-Phase bietet sich das Arbeiten mit dem Narrativen Ansatz an, weil die lebensweltlichen Erinnerungen und Assoziationen für die Erweiterungen des Spiels genutzt werden können. Zum einen, um zu erkunden, welche eigenen Erfahrungen, Gedanken und Geschichten die Jugendlichen einbringen – und bearbeiten – möchten und zum anderen, weil man die Teilnehmenden so mittels narrativer Fragen ermuntern kann, sich auch in die Erfahrungen und Beweggründe anderer hineinzusetzen, was für die Entwicklung von Spielgeschichten und Dialogen wichtig ist, aber auch den Nebeneffekt hat, „spielerisch“ wichtige Sozialkompetenzen zu entwickeln (siehe dazu auch die Methode „Entweder – Oder“).

Das narrative Gespräch kann wesentliche Aufschlüsse über die subjektiven Erfahrungen, Sichtweisen und Bewertungsstrukturen der jeweiligen Person geben.



03.3

Lebensweltorientierung

cultures interactive e.V. arbeitet seit Vereinsgründung 2005 mit einem lebensweltorientierten Ansatz in der Begegnung mit Jugendlichen (vgl. Thiersch 2020). In diesem findet sich die Idee niedrigschwelliger, inklusiver Angebote ebenso wie der Vorschlag, sich in der Arbeit an den Alltagserfahrungen, Interessen und Bedürfnissen der Jugendlichen zu orientieren.

Hilfreich hierfür ist auch, die eigene Position als Vertreter*in der Sozialarbeit und der politischen Bildung in ihrem grundsätzlich hierarchischen Bezug kritisch zu reflektieren und so eine gute, menschenrechtsbasierte Beziehung zu ermöglichen: „Macht wird in der Sozialen Arbeit zur Gewalt, wenn sie in der Selbstverständlichkeit ihrer Position den anderen in seiner Eigenheit nicht sieht oder übergeht“ (Thiersch 2020: 111).

Lebensweltorientierung bedeutet die Anerkennung der Jugendlichen als Expert*innen ihres eigenen Lebens. Dazu gehört auch, ihre Interessen und Freizeitbeschäftigungen ernst zu nehmen und sie nicht verächtlich zu machen. In Jugendkulturworkshops werden Jugendliche als kompetent im Umgang mit Phänomenen wie Gaming, Social Media oder HipHop adressiert. Ein Vorzug der Lebensweltorientierung ist auch, dass darüber Jugendliche erreicht werden, die sich von klassischen Methodiken der politischen Bildung nicht angesprochen fühlen und die Bildungsveranstaltungen insgesamt sowie ihren Vertreter*innen mit Skepsis begegnen (vgl. u.a. Baer/Groß/Jäger 2020; Weilnböck 2022; Anwander/Groß/Jäger 2023;).

Eine Herausforderung in der Extremismusprävention ist oftmals die Tatsache, dass viele Jugendliche aus Umfeldern kommen, die sich aktiv von als fremd wahrgenommenen Einflüssen isolieren, möglicher pädagogischer Ansprache gegenüber sehr misstrauisch begegnen oder für klassische Präventionsangebote bzw. Angebote der politischen Bildung schlecht erreichbar sind.

Mittels menschenrechtsorientierter Jugendkulturarbeit auf den lebensweltlichen Kontext bezogen zu arbeiten, bedeutet zusammengefasst:

1. Jugendliche als Expert*innen für ihr Leben und ihre Lebenswelt ernst zu nehmen.
2. An den lebensweltlichen Umständen und den genuinen Interessen und Perspektiven der Jugendlichen anzusetzen.
3. Jugendliche zum Erzählen und wechselseitigen Austausch zu motivieren: Welche Musik hören sie? Welche Medien/Kanäle und Chats verfolgen sie? Wie geht es ihnen in Schule und Leben? Was erleben sie dort? Was beschäftigt sie in Bezug auf Wohnort, Nachbarschaft und Familie? Was sind ihre Lieblingsorte? Wie versuchen sie, ihre Umgebung zu gestalten und an welchen (gesellschafts)politischen Fragen haben sie Interesse?
4. Jugendlichen Möglichkeiten zu eröffnen, sich selbst aktiv (mit)gestalterisch zu erleben, ihre Kreativität zu entdecken, aber auch ihr Können jenseits von Schulwissen zu entdecken und zu zeigen.

An diesem Ansatz orientierte sich auch die Konzeption der pädagogischen Arbeit im Projekt „Call of Prev“: Adamara soll Jugendliche anregen, über ihre Erfahrungen, Vorstellungen, Herausforderungen und Bedürfnisse ins Gespräch zu kommen und dabei insbesondere deren soziale und politische Aspekte zu erkunden. Die Arbeit an den verschiedenen Editoren, als Werkzeugkästen, stellen für Jugendliche Angebote dar, eigene Welten zu entwerfen und für das Spiel neue Geschichten, Ideen und auch Dilemmata zu entwickeln.



04 Adamara – Harsh Waters



Die Entwicklung von Serious Games hat in der politischen Bildung eine lange Tradition. Jedoch die Umsetzung eines partizipativ entwickelten Mobile Games mit niedrigschwelligen Editoren als Einstiegsmethode für den Bildungseinsatz gab und gibt es bisher nicht. Denn Adamara – Harsh Waters vermittelt kein Wissen, sondern soll vielmehr zu Erfahrungsaustausch, Diskussion und (Selbst-)Reflexion einladen.

Kernelemente des Games

Das im Projekt „Call of Prev“ entstandene Spiel „Adamara“ zeichnet sich durch folgende Kernelemente aus: Story-driven, Narratives Storydesign, Dystopische Spielwelt und Mikroabenteuer. Diese werden im folgenden Abschnitt näher erläutert.

• Story-driven: Narratives Storydesign

Adamara ist narrationsgetrieben. Das heißt, der Fortgang des Spiels wird nicht hauptsächlich über eine Spielmechanik (wie z.B. bei vielen Egoshootern, Geschicklichkeitsspielen, Rennspielen) sichergestellt, sondern über eine Erzählung. Damit knüpft das Spiel an die Tradition bekannter Spiele-Reihen wie „Final Fantasy“, „Baldurs Gate“, „Metal Gear Solid“ oder „Mass Effect“ an. Die Spieler*innen schlüpfen im Single-Player-Game in die Rolle des Hauptcharakters (Hauptfigur), bewegen diesen durch eine Spielwelt, interagieren mit Gegenständen und anderen nicht spielbaren Charakteren (NSCs, engl.: NPC). Die Spieler*innen entdecken und erleben die Spielwelt also mit ihrer Geschichte aus Sicht des Hauptcharakters. Indem sie den Spuren und Hinweisen folgen, tauchen sie tiefer in die Geschichte ein. Beim Spielen geht es nicht um ein Gewinnen im klassischen Sinne – auch wenn selbstverständlich Punkte und Rankingelemente nicht fehlen dürfen, um unterschiedliche Spieler*innentypen für das Spiel gewinnen zu können. Jedoch geht es insgesamt eher um das Erkunden und das Nachempfinden sowie um Einfühlungsvermögen mit dem Hauptcharakter und dessen Bewältigung von Dilemmata und Zumutung. Das Besondere: Narratives Story- und Spieldesign sind die Grundlage für ein Sprechen und Reflektieren über reale Erfahrungen entlang von virtuellen Erzählungen. Durch das „In-jemanden-anderes-Schuhe-schlüpfen“ können die Projektteilnehmer*innen sowohl Erfahrungen machen als auch artikulieren, ohne sich selbst vollkommen offenbaren zu müssen. Vielmehr sprechen sie über die Geschichte eines fiktiven Charakters – und können so leichter und niedrigschwelliger eigene Empfindungen und Weltansichten teilen.

• Dystopische Spielwelt

Das Spiel ist in einer nahen Zukunft verortet, in der die Welt überflutet worden ist. Es ist unklar, ob es noch Land gibt. Der Spielcharakter hat keine Eltern mehr. Die Figuren, die ihm zu Beginn des Spiels als Bezugspersonen begegnen, sind zum einen ein autoritärer, eher unfreundlich wirkender alter Mann namens Helmut und dann Elli, eine durchsetzungsfähige und verlässlich wirkende junge Frau.

Der Spielcharakter (SC) wird im Laufe der Erzählung mit zwei Fraktionen von Mitbürger*innen konfrontiert, die gänzlich unterschiedliche Vorstellungen von der neuen Welt haben. Die einen behaupten, es gäbe kein Land mehr, weshalb es Hauptaufgabe sei, die Schiffsstadt zu erhalten und technisch aufzurüsten. Sie sind überzeugt, dass die Menschen bleiben sollten, wo sie sind, und das Bestehende bewahren und nicht verändern. Die andere Gruppe möchte die Schiffsstadt verlassen und sich auf die Suche nach Land begeben – sie sind überzeugt, dass der Mensch nicht für das Leben auf dem Wasser gemacht ist und sich um Veränderung bemühen soll. Der SC begegnet im Laufe des Spiels vielen weiteren Charakteren, die nicht notwendigerweise zu einer der Gangs gehören, wird aber zunehmend in die Situation gedrängt, sich für eine „Seite“ entscheiden zu müssen, wofür jeweils auch Gang-Anwärter*innen-Quests, quasi Mutproben, absolviert werden müssen. Davon unabhängig stellt sich im Laufe des Spiels heraus, dass die Ressourcen in Adamara sehr ungleich verteilt sind. Die „Strommagnatin“ Anita und ihre Entourage stellen eine dritte Fraktion in Adamara dar. Sie halten nichts vom Gang-Konflikt und den daran hängenden Ideologien und setzen auf





reibungslose Abläufe und eine allgemeine Optimierung in der Stadt. „Die Leute sollen sich einfach mal zusammenreißen, jede*r, der*die will, kann hier etwas werden.“

Dystopische Szenarien liegen im Gaming bereits seit einigen Jahren sehr im Trend. Die großen Battle-Royal-Titel wie etwa Fortnite funktionieren in etwa so wie auch die Survival-Hits, z.B. Ark: Survival Evolved, DayZ oder Conan Exiles oder kleinere Spiele wie Frostpunk oder Rimworld: Die Spieler*innen starten ohne Ressourcen in einer ihnen (zunächst) feindlich gesinnten Welt und versuchen sich irgendwie durchzuschlagen. Auch zahlreiche Film- und Serienformate greifen in den letzten Jahren das Survival-Narrativ auf: „Lost“, „The Walking Dead“ oder „Tribes of Europe“ sind situiert in einer apokalyptischen Zukunft und stellen sehr explizit die Frage, wie Gesellschaft nach dem Zusammenbruch einer bisherigen Ordnung gestaltet werden kann.

Call of Prey greift den Trend auf und nutzt diese bekannte und beliebte Struktur für eine dilemma-fokussierte Erzählung. Die beiden Fraktionen bieten im Spiel klare und vermeintlich einfache Antworten auf die Herausforderungen der (Spiel)Welt. Im Verlauf des Spiels trifft die Hauptfigur aber auch auf komplexere Figuren, die weitere Weltdeutungen jenseits eines simplen Falsch-Richtig anbieten. Die dystopische Ausgangssituation schafft Anreize, um Ideen jenseits des „Entweder-Oder“ zu verfolgen und konkret in der Spielwelt im Angesicht allgegenwärtiger Zumutungen und Beschränkungen zu erproben – und den Verlauf und Ausgang dieser Erprobungen zu reflektieren.

• Mikroabenteuer

Die Spielhandlung von Call of Prey wird über die Haupterzählung vorangetrieben. Zentral für die Reflexionspotentiale sind aber auch die zahlreichen Nebengeschichten und Mikroabenteuer. Die Mikroabenteuer bringen weitere (kleine) erkundbare Karten, weitere Aufgaben (Quests) und NSCs ins Spiel. Sie verleihen der Spielwelt Tiefe. So kann etwa ein*e Transgender Zimmerer*in im Spiel auf der Suche nach einem bestimmten Werkzeug sein. Indem der Hauptcharakter das Werkzeug besorgt, erfährt er mehr über die Geschichte der Zimmerer*in und erhält z.B. Ruf, also Bekanntheit in Adamara.

Die Mikroabenteuer greifen im besonderen Maße jene Themen auf, die die Teilnehmenden im Rahmen früherer Workshops von cultures interactive e.V. eingebracht hatten.

• Isometrische Grafik

Die Spielenden können ihre individuelle Spielfigur und die Welt aus einer ca. 30°-Perspektive von schräg vorne oben betrachten und steuern. Die isometrische Perspektive erzeugt einen dreidimensionalen Eindruck, auch wenn das Spiel auf technischer Ebene zweidimensional ist. Die isometrische Darstellung ist besonders verbreitet in Strategiespielen, Sport- und Wirtschaftssimulationen sowie Rollenspielen.

Zu den bekanntesten isometrischen Spielen zählen sicherlich Klassiker wie Baldurs Gate, Age of Empires, Sim City, Zelda und Civilization, aber auch erfolgreiche Neuerscheinungen wie etwa Gears Tactics.

Die Wahl einer isometrischen Spielerspektive hat auch ästhetische Gründe, denn im Gegensatz zu echten 3D-Spielwelten lässt sich mit vergleichsweise geringem Aufwand ein sehr hochwertiger, realitätsnaher Look erzielen. Im Gegensatz zu 2D-Spielen bietet Isometrie außerdem eine größere räumliche Tiefe. Darüber hinaus ist es wesentlich leichter, unterschiedliche, auch sehr umfangreiche Karten zu gestalten, weil mit sog. Map Tiles („Kachelgrafik“) gearbeitet werden kann. Dabei setzen sich Karten aus einzelnen gestalteten Kacheln zusammen. Mittels dieser Kacheln können im Editor auch eigene Karten erstellt werden.

Kernelemente der Editoren

Parallel zur Spielentwicklung entstanden zwei Editoren, die es Jugendlichen erlauben, in derselben Grafik und mit den gleichen Assets eine eigene Welt zu erschaffen sowie eine eigene Geschichte zu erzählen. Wie auch im Spiel wird dafür ein Charakter designt und benannt, der sich auf ein Abenteuer begibt, ein Haus baut, Freund*innen findet oder gegen Krabben kämpfen muss, die im Spiel ein generell feindlicher Faktor sind. Die Editoren des Games für den Seminar- und Workshopeinsatz im Projekt Call of Prey zeichnen sich durch folgende Kernelemente aus:

• Visuelles Editieren

Damit Teilnehmende alle Inhalte und Mechaniken ihrer Mikroabenteuer selbst im Spiel umsetzen können, wurde bei der Erstellung des Editors auf ein benutzer*innenfreundliches Design geachtet. Dank dieses Editors können die Teilnehmenden per Drag and Drop auch komplexe Geschichten mit anspruchsvollen Spielmechaniken erstellen. Dazu gehört einerseits ein Editor für die Kartenerstellung, in dem vorgefertigte Elemente einfach auf eine Blankokarte gezogen werden können. Im Aktionseditor können auch komplexe Quests und Verläufe erstellt werden, die an Bedingungen geknüpft sind. So kann etwa das Erscheinen eines Charakters oder Raumes mit dem Besitz eines bestimmten Gegenstandes verknüpft werden (z.B. nur mit dem richtigen Schlüssel kann eine Tür geöffnet werden). Aufgrund der grafischen Benutzeroberfläche müssen die Teilnehmenden keine Programmiersprache erlernen, um neue Storyelemente plausibel in die bestehende Spielwelt integrieren zu können.



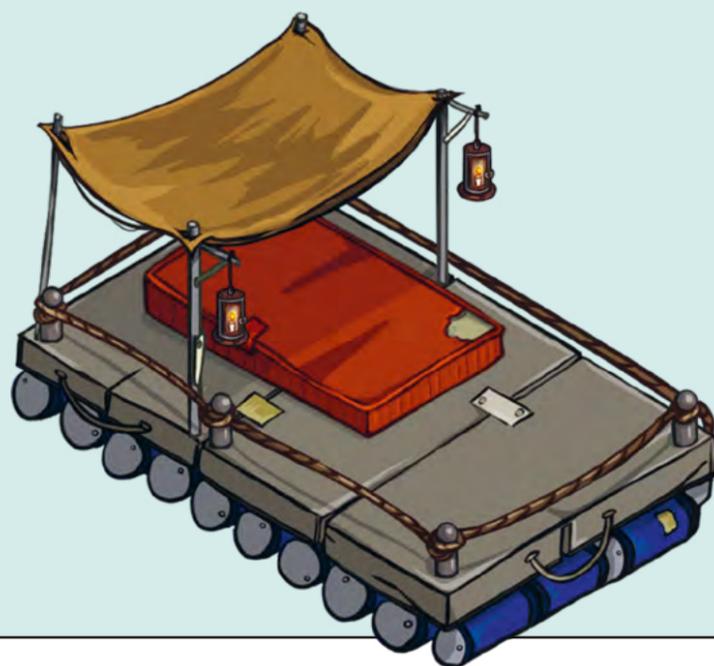
• Spielmechanisches Editieren

Mittels Nodes lassen sich Quests und auch größere Spielabschnitte umsetzen. Da die Nodes auch Features wie Kampf, ablaufende Zeit, Reihenfolge etc. umfassen, ist es möglich, Quests mit komplexem Gameplay zu erstellen. So können Teilnehmende zum Beispiel Geschichten bauen, in denen bestimmte Aufgaben unter Zeitdruck erledigt werden müssen, oder in einer bestimmten Reihenfolge, um das Questziel zu erreichen. Das ermöglicht es, verschiedenen Interessenslagen und Spielerfahrungen von Jugendlichen zu begegnen.

Adamara – Harsh Waters vermittelt kein Wissen, sondern soll vielmehr zu Erfahrungsaustausch, Diskussion und (Selbst)Reflexion einladen.

05

Einführung in die pädagogische Arbeit



In den Workshops setzt sich die Methodik aus den drei Elementen Arbeit mit dem Spiel, Arbeit mit den Editoren und den flankierenden pädagogischen Methoden zusammen. Die Methoden wurden hauptsächlich im Zeitraum zwischen November 2022 und März 2023 entwickelt. Dies geschah vor dem Hintergrund der Erfahrungen aus den ersten Workshops: Da über die Arbeit mit den Editoren durchaus empowernde Selbstwirksamkeitserfahrungen von Jugendlichen angestoßen werden konnten, diese aber weniger dafür geeignet schienen, z.B. Gruppenkonflikte aufzugreifen oder diesen entgegenzuwirken, sollte den Teamenden ein Methoden-Set zur Verfügung stehen, welches Bezug auf das Thema Gaming nimmt. Die gesammelten Methoden finden sich am Ende dieser Handreichung und sind geordnet nach Warm-Ups, Kennlern-Methoden und Gaming-Methoden, die in Game Design, Game Art und Story-Telling einführen.

Arbeit mit dem Spiel Adamara

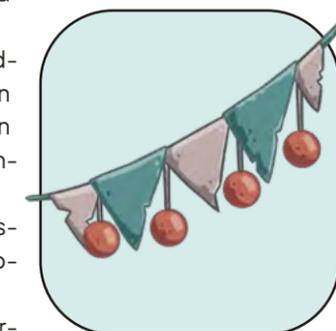
05.1

Voraussetzungen für den Einsatz des Spiels im Unterricht sind ein stabiler Internetzugang sowie entweder Microsoft-Tablets oder Laptops mit Windows-Betriebssystem und vorinstalliertem Google-Chrome-Browser, da das Spiel darüber am besten läuft. Das Spiel muss nicht notwendigerweise zu Beginn des Workshops eingesetzt werden. Grundsätzlich empfiehlt es sich, sich an der Motivation der Jugendlichen zu orientieren: Da das Spiel im Gegensatz zu anderen Spielen, die im Rahmen der politischen Bildung und/oder Extremismusprävention eingesetzt werden, nicht auf „Gamification“, sondern auf „Game-based-Learning“ setzt, der Spaß am Spielen also im Vordergrund steht, sollten Jugendliche nur so lange spielen, wie sie Lust darauf haben. Es gibt keine Notwendigkeit, das Spiel zu Ende zu spielen. Für die Grundideen der Arbeit mit dem Spiel ist es sogar kontraproduktiv, wenn Jugendliche über ihre Motivation hinaus spielen.

Neben der Frage „Wie war das Spiel für euch?“ als Einstiegsfrage in die anschließende Spielbesprechung sind also auch Fragen wie „Was hat dich am Spiel besonders interessiert? Was hat dir gefallen? Wie hast du dich durch das Spiel bewegt?“ geeignet. Auch Kritik am Spiel ist grundsätzlich begrüßenswert und kann als Gesprächsanlass aufgegriffen werden: Hier lassen sich schon erste Ideen entwickeln, was die Jugendlichen in der Arbeit mit dem Editor umsetzen wollen. Dabei helfen Fragen wie: „Was gefällt dir an dem Spiel und was nicht?“, „Welche Geschichten fehlen dir? Welche Ideen würdest du umsetzen? Was fändest du wichtig?“

Themen, die im Anschluss an das Spiel auftauchen können oder vorsichtig anmoderiert werden können, sind unter anderem:

- Eigene Erfahrungen mit Gruppenzwang anhand des Verhaltens der Gangs und der Gangkonflikte
- Die Wahrnehmungen der Struktur der Stadt Adamara und der unterschiedlichen Erklärungen für den Status Quo und die dortigen Zukunftsperspektiven können Ausgangspunkt für die Besprechung eigener, persönlicher Erfahrungen mit sozialer Ungleichheit und Macht, aber auch eigenen Vorstellungen von Zusammenleben, Diversität und Menschenrechten sein.
- Anhand der Gang-Erzählungen – vor allem über die jeweils andere Gang – lassen sich die Dynamiken und Erfahrungen im Bereich Feindbilder, Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit und extremistische Ideologien thematisieren.
- Vor allem die Neben-Quests ermöglichen zudem eine ständige Auseinandersetzung mit Geschlechterrollen.



Wichtig für die Arbeit mit dem Spiel ist, tatsächlich – auf narrative, zuhörende Weise – bei den Erfahrungen und Interessen der Jugendlichen zu beginnen und ihnen keinerlei Analogien zu politischen Themen „aufzudrängen“. Es empfiehlt sich zu fragen, welche Charaktere und Geschichten im Spiel bei ihnen Eindruck hinterlassen haben und ob ihnen diese bekannt vorkommen. Das kann zum Beispiel Helmut als unangenehme, autoritäre Figur sein, der „coole“ Gang-Chef oder auch die Geschichte um den Paarkonflikt. Wenn allerdings seitens einiger Jugendlicher keine Geschichte oder Person als persönlich relevant beziehungsweise spannend empfunden wird, zeigt die Erfahrung, dass es unbedingt ratsam ist, darauf zu verzichten, dennoch eine abstrakte Diskussion über die Spielwelt anzustrengen. Hier empfiehlt sich dann eher der direkte Übergang zur Arbeit mit dem Editor. Das gibt den Jugendlichen die Möglichkeit, schnell an eigenen Geschichten und Handlungsideen zu arbeiten, die sie als relevanter (oder unterhaltsamer) empfinden als diejenigen, die sie im Spiel bisher wahrgenommen haben.

Kritik am Spiel nutzen um die Jugendlichen einzuladen, eigene Ideen zu entwickeln.

Auch die Arbeit mit den Editoren setzt einen Internetzugang, die Nutzung von Tablets und die Installation von Google Chrome voraus. Mittels des im sogenannten Modulsystem vorher eingerichteten Zugangscodes lassen sich für die geplante Anzahl von Kleingruppen Workshopmodule anlegen und der Zeitraum festlegen, indem eine Bearbeitung online möglich ist.

Zunächst finden die Jugendlichen sich dafür in Kleingruppen zusammen. Dabei sollten sie selbst die Entscheidung fällen, wie groß ihre Kleingruppe ist und ob sie diese entlang von Sympathien und Freundschaften oder gemeinsamen Ideen festlegen wollen. Wichtig erscheint uns an diesem Punkt, der Vereinzelungstendenz entgegenzuwirken: Ergebnis sollte nicht sein, dass alle Jugendlichen allein an einem Quest bauen. Hier kann der Verweis auf die Zusammenarbeit in Entwickler*innen-Teams hilfreich sein, in denen alle Gelegenheit erhalten, ihre eigenen Ideen umzusetzen, sich aber dennoch absprechen müssen, um ein gemeinsames Ergebnis zu erzielen. Der Erfahrung nach kann dieser Prozess gerade in Gruppen oder Klassen, die von Konflikten geprägt sind, herausfordernd sein, was allerdings als Lerngelegenheit genutzt werden sollte.

Anschließend wird in Kleingruppen an der Erstellung von Karten und Quests gearbeitet. Im Laufe dieser Arbeit bieten sich erfahrungsgemäß wiederholte Gruppenrunden an, in denen Ideen vorgestellt und diskutiert werden können, die Kleingruppen sich über den jeweiligen Fortschritt informieren und Feedback – vor allem Anerkennung – erfahren.

Darüber hinaus hat sich gezeigt, dass sich viele spannende Diskussionen auch im Einzelkontakt bzw. Austausch der Teamenden mit den Kleingruppen ergeben. Es ist daher sinnvoll, regelmäßig aktiv auf die Kleingruppen zuzugehen und zu fragen, ob sie Hilfe benötigen, aber auch, um sich Ideen erzählen zu lassen. Bestimmte Themen wie z.B. häusliche Gewalt – siehe den Teil „Erfahrungen aus der Praxis“ – sollten teilweise auch im Einzelgespräch thematisiert werden. Gerade dann, wenn Jugendliche diese Erfahrungen vertiefen und auch Handlungsoptionen des konkreten Umgangs mit der Situation benötigen. Auch hier wird deutlich, wie wichtig es ist, dass die Arbeit mit dem narrativen, lebensweltlichen Ansatz stets im vertraulichen und geschützten Raum stattfindet.

Themen

In der Arbeit mit den Editoren tauchen vor allem Themen auf, die für die Jugendlichen aktuell wichtig und brennend sind. Und genau darum geht es in diesem Verfahren. Sie spiegeln direkt anliegende lebensweltliche Erfahrungen und ihre Wahrnehmung von Gesellschaft und Umwelt wider und lassen daher in aller Regel auch enge Bezüge zu politischen und gesellschaftlichen Themen erkennen, selbst wenn sie sich dessen vielleicht nicht voll bewusst sind. Die Maps und Quests, die die Jugendlichen gestalten, bieten daher Ansatzpunkte für die politische Bildungsarbeit, bei der die Jugendlichen nicht erst für die Themen gewonnen werden müssen, sondern diese bereits selbst in akuter Form mitbringen. Diese gilt es dann aufzugreifen und mit der Gruppe weiter zu bearbeiten.

Wichtig

Die Arbeit mit den Editoren (insbesondere dem Aktionseditor) ist keineswegs niedrigschwellig und für richtige Spiele benötigt man einiges an Arbeitszeit. In längeren Workshops, bei denen genug Zeit ist, um sich richtig in den Aktionseditor



einzuarbeiten, ist daher eine gute Strukturierung nötig. Die Einführung in den Editor muss den Jugendlichen einen guten Überblick bieten, welche Funktionen zur Verfügung stehen und in welchem Rahmen sie dort Spielgeschichten umsetzen können. Die Jugendlichen sollten auch dabei unterstützt werden, ihre Spiele gut zu planen, sich also z.B. zuerst zu überlegen, wie viele Szenen oder Maps sie brauchen, welche Charaktere auftauchen sollen und wie das Spiel eingeleitet und abgeschlossen werden soll. Dazu können z.B. Storyboards oder ähnliche Planungstools verwendet werden.

Flankierende Methoden

Die Arbeit mit dem Spiel Adamara und den Editoren muss gerahmt werden. Wie in anderen Workshops auch ist es wichtig, einen Einstieg zu gestalten, bei dem sich die Gruppe und das Team kennenlernen, Erwartungen artikuliert werden können und ein thematischer Einstieg geschaffen wird. Auch gruppenspezifische Prozesse benötigen ihren Raum. Nicht zuletzt fordert ja sowohl das Spielen des Spiels als auch die Arbeit mit den Editoren Konzentration, viel Bildschirmzeit und stilles Sitzen, was unbedingt mit analogen Methoden aufgelockert werden sollte. Dafür wurden im Rahmen des Projekts Methoden entwickelt oder bekannte Methoden thematisch angepasst.

Egal, ob sich Jugendliche selbst als Gamer*innen definieren würden oder nicht, so haben die meisten Jugendlichen zumindest Spiele auf dem Handy, Konsolen zuhause – und kennen die bekanntesten Spiele. Über das Thema Gaming lassen sich auch außerhalb von Adamara schon einige Ansatzpunkte der politischen Bildung finden.

Themen

- Darstellung von Gewalt in Spielen, in Medien allgemein und Gewalt im echten Leben
- Bekannte Stereotype, Rassismus und Repräsentationen in Bezug auf Gaming-Charaktere
- Anhand von üblichen Narrativen von „gut“ gegen „böse“, der Vernichtung von Feind*innen und ultimativen Schurken, die in vielen Spielen vorkommen, lassen sich Erfahrungen um Feindbilder, Vorurteile und Extremismus thematisieren.
- Aktuelle Erfahrungen der Jugendlichen in Gaming-Chats, insbesondere in Bezug auf Hatespeech, Extremismus, Fake News und Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit

Wichtig

Hierbei ist ein Gespür für das Interesse der Gruppe notwendig. Eine spannende Diskussion mit drei Jugendlichen über ein Spiel, das der Rest der Gruppe nicht kennt, kann genauso demotivieren wie sonst vielleicht der Matheunterricht. Es sollten also Gaming-Themen als Einstieg verwendet werden, zu denen alle Jugendlichen etwas zu sagen haben (siehe Vorschläge im Methodenteil).

Insgesamt kommt es hier auf eine gute Verzahnung von Adamara, den Editoren und den flankierenden Methoden an. Je nachdem wie gut eine Gruppe für politische Bildung zu erreichen ist oder wieviel Motivation für Game Design besteht, können Schwerpunkte gesetzt werden. Dabei ist es aber von großer Bedeutung, dass konsequent prozessorientiert und beziehungsorientiert gearbeitet wird.

Über das Thema Gaming lassen sich viele Ansatzpunkte für die politische Bildungsarbeit finden.

Beispielablauf eines Workshops:

Dieser Ablauf soll beispielhaft verdeutlichen, wie ein Workshop aufgebaut werden könnte. Methoden können beliebig ausgetauscht werden und bei der Anwendung wird es immer nötig sein, prozessorientiert im Verlauf des Workshops Schwerpunkte zu setzen. Alle Methoden lassen sich im Methodenteil finden, inklusive einer detaillierten Beschreibung.

Tag 1

- Vorstellung und Kennenlernen: *Soziometrisches Positionieren, Kennenlern-Bingo, Blubb-Vorstellung*
- Gruppendynamik und Hinführung zu Adamara: *Die untergehende Insel*
- Einstieg ins Spiel
- Auswertung des Spiels
- Ggf. Themen die sich aus dem Spiel ergeben

Tag 2

- Warm-Up: *Kotzendes Känguru Gaming Edition*
- Einstieg über Charakterdesign: *Mein Lieblings... mein Hass..., Erkenne deinen Gaming-Charakter*
- Ggf. Themen, die sich aus dem Charakterdesign ergeben haben, vertiefen
- Einführung in die Arbeit mit dem Editor
- Gruppenfindung und Ideensammlung
- Vorstellung der Ideen

Tag 3

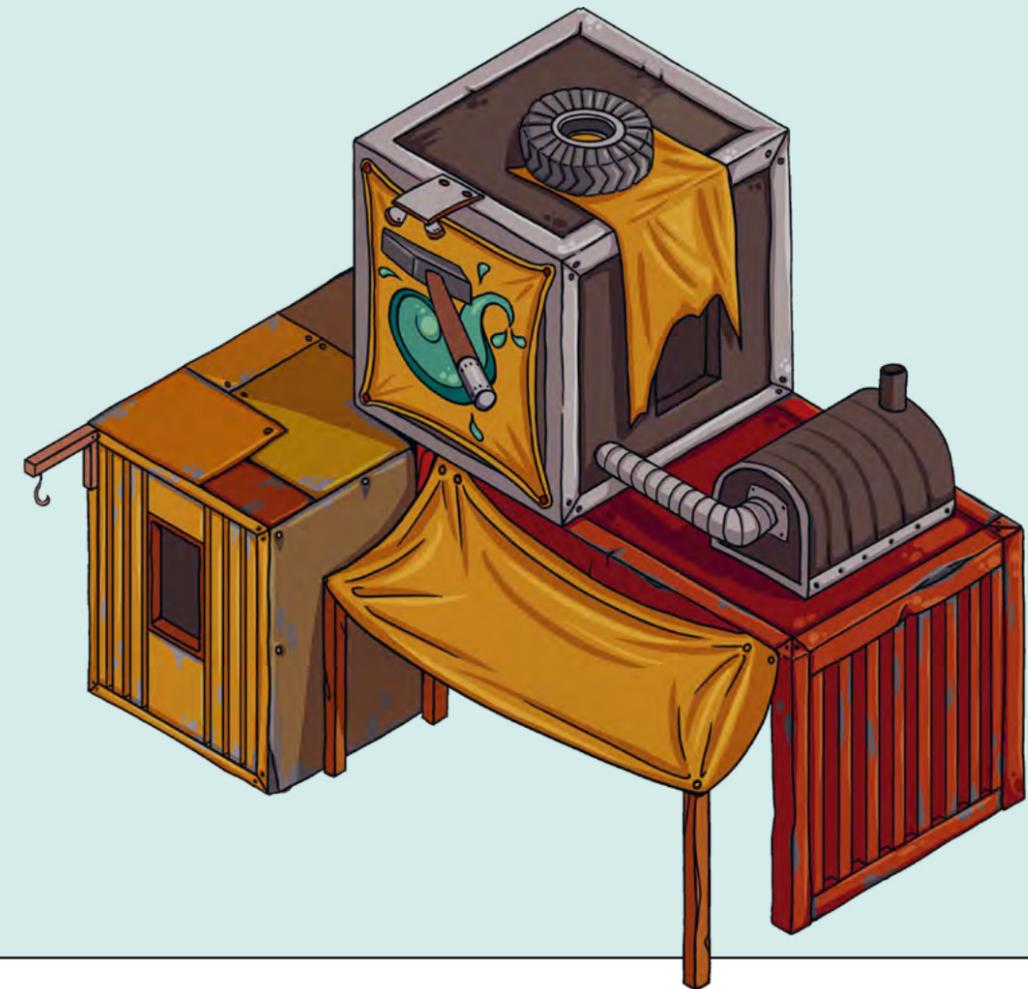
- Warm-Up: *Gaming Moves*
- Reflexion über Entscheidungen im Spielverlauf: *Entweder-oder*
- Einstieg in die Editorarbeit
- Zwischenberichte aus den Arbeitsgruppen
- Ggf. Themen, die sich aus der Editorarbeit ergeben, vertiefen

Tag 4

- Warm-Up: *Ein-Satz-Geschichte*
- Fertigstellung der Spiele
- Präsentation der Spiele
- Ggf. Themen, die sich daraus ergeben, aufgreifen und vertiefen
- Auswertung und Abschluss

06

Erfahrungen aus der Praxis



Das Team von Call of Prev hat Adamara in verschiedenen Kontexten, Schulformen und Gruppenzusammensetzungen eingesetzt und ausprobiert. Obwohl das Spiel an sich die Jugendlichen oft nicht voll und ganz anzusprechen vermochte, gestaltete sich die Arbeit mit den Editoren sehr erfolgreich. Auch Jugendliche, die sich nicht unbedingt selbst als Gamer*innen definieren, konnten sehr wirksam aktiviert werden, sich über Gamingwelten und Charaktere auszutauschen und an eigenen Maps und Spielgeschichten zu arbeiten. Besonders die Möglichkeit, in relativ kurzer Zeit sehr greifbare Ergebnisse in Form von spielbaren Maps und Quests zu erzeugen, hat bei den Jugendlichen große Motivation erzeugt. Dabei haben sich die Lebenswelten der Jugendlichen in den Arbeitsergebnissen stark widerspiegelt, so dass sich Gesprächsanlässe und individuelle Zugänge eröffneten, die sich in den Arbeitsprozessen der außerschulischen Bildung üblicherweise erst spät erschließen.

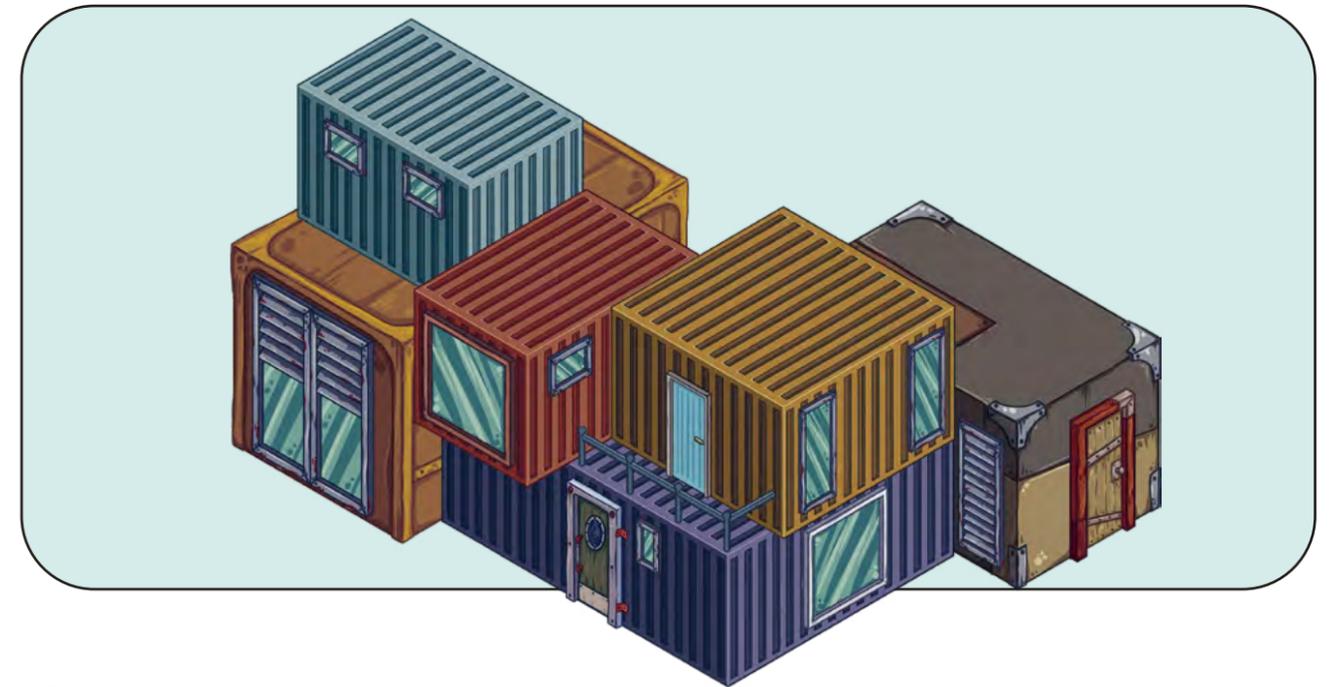
Die entstandenen Maps und Spielgeschichten sind Ausdruck der Gedanken- und Lebenswelten der Jugendlichen.

Kontext des Workshops

Eine gewisse Freiwilligkeit durch Auswahlmöglichkeit zwischen Workshopthemen ist ein Grundsatz der jugendkulturellen Arbeit bei cultures interactive e.V. Das heißt, dass die Jugendlichen normalerweise zwischen unterschiedlichen jugendkulturellen Angeboten wählen können. Um auch in einem Projekt, welches nur mit Gaming als Zugang arbeitet, trotzdem Auswahlmöglichkeiten zu bieten, wurden mit „Game Design“, „Charakter Design“ und „Story Telling“ mehrere kleine Workshops gestaltet, die parallel angeboten wurden. Denn es hat sich gezeigt, dass auch ein Gaming-Format, wenn es Jugendlichen alternativlos vorgesetzt wird, Widerstand erzeugt. So ist das Format bei einer Schulklasse, deren Lehrkraft über die Köpfe der Jugendlichen hinweg den Workshop-Inhalt bestimmt hatte, eher auf Ablehnung gestoßen. Die Workshops fanden zum großen Teil im Rahmen klassenübergreifender Schulprojektstage statt, wo sie neben anderen Workshops angeboten wurden. Dabei wurde deutlich, dass es auch darauf ankommt, welche Workshops alternativ angeboten werden. So gaben die Jugendlichen einer Berliner Schule, an der der Gaming-Workshop im Rahmen einer Projektwoche zum Thema Antidiskriminierung stattfand, an, dass sie sich für Gaming entschieden hätten, weil es ihnen als „coole“ Alternative zu den anderen Workshops erschien, die das Thema „Antidiskriminierung“ bereits im Titel führten. Das ist ein weiterer Hinweis darauf, dass es sich lohnt, Workshops lebensweltorientiert zu gestalten und bereits im Titel die Möglichkeit zum aktiven Mitmachen anzudeuten.

Die Projektstage wurden sowohl an Gymnasien als auch in Gesamtschulen durchgeführt, ferner als offene Angebote in Jugendfreizeiteinrichtungen. Die Workshops liefen über zwei bis fünf Tage, und die Unterschiede der Settings (Jugendclub oder Schule, Alternativangebote oder nicht) und somit des Grades der Freiwilligkeit wurden dabei sehr deutlich, wie auch die Voraussetzungen der Jugendlichen.

Dabei konnten jedoch sowohl die Arbeit mit den Editoren als auch die rahmennden Methoden mit Gaming-Bezug so variabel und flexibel eingesetzt werden, dass die unterschiedlichen Rahmenbedingungen und Bedürfnisse der Jugendlichen wirksam aufgenommen wurden.



Wie wird der Workshop beworben?

Ob und mit welchen Erwartungen sich Jugendliche für einen Adamara-Workshop entscheiden, ist natürlich davon abhängig, wie der Workshop beworben wird. „Gaming“ als Stichwort in einer Ankündigung hat eine gewisse Anziehungskraft, und es kamen oft hochmotivierte Jugendliche in die Workshops. Allerdings waren auch einige enttäuschte Jugendliche dabei, die erwartet hatten, die ganze Zeit spielen zu dürfen – und das, obwohl in der Workshopbeschreibung ausdrücklich vom Gestalten eines Gamedesigns die Rede ist. Einige Jugendliche haben auch zurückgemeldet, dass der Begriff Gamedesign auf sie abschreckend technisch wirkte. Um den verschiedenen Interessen von Jugendlichen entgegenzukommen haben, wurde das Workshopangebot ab 2023 aufgefächert in Game-Design, Game-Art und Storytelling. Das hatte an mehreren Schulen den Effekt, dass parallel Game-Design und Game-Art angeboten wurden, die dann jeweils von überwiegend männlich gelesenen bzw. überwiegend weiblich gelesenen Jugendlichen gewählt wurden. Trotz der Entwicklung der Gaming-Szene in den letzten Jahren und obwohl die meisten Jugendlichen zumindest über Handyspiele eine Verbindung zu Gaming haben, wurde doch deutlich, dass mit einem Angebot zu „Gamedesign“ eher männlich sozialisierte Jugendliche angesprochen wurden. Vor dem Hintergrund eines gendersensiblen Ansatzes wirft das auch die Frage auf, ob es günstig ist, das Angebot so zu teilen. Es empfiehlt sich, die Workshops so zu organisieren, dass die Möglichkeit einer thematischen Aufteilung besteht, gleichzeitig aber auch der Versuch unternommen wird, weiblich gelesene Teilnehmende an die Auseinandersetzung mit Gamedesign heranzuführen.

Wie auch in anderen jugendkulturellen Workshop-Formaten von cultures interactive e.V. formulierten Jugendliche in den Workshops häufiger die Frage: „Was hat das, was wir jetzt hier machen, eigentlich mit Diskriminierung zu tun?“ Diese Irritation eignet sich jeweils gut als Einstieg in eine Debatte, was die Jugendlichen als „politisch“ begreifen – und was nicht.

Spiel

Das Feedback der Jugendlichen zum Spiel selbst war sachbezogen, konkret und konstruktiv – und manchmal auch herausfordernd, da das Spiel nicht mit den gängigen Spiel- und Sehgewohnheiten der üblichen budgetstarken Gameproduktionen mithalten kann, was erklärtermaßen auch nicht der Anspruch des Projektes sein konnte. Gelegentlicher Unmut konnte jedoch gut durch die oben geschilderte pädagogische Einbindung, Prozessorientierung und die Varianz an Methoden aufgehoben und produktiv kanalisiert werden.

Oftmals war die kurzweilige Auseinandersetzung mit dem Spiel selbst vor allem ein Mittel, um ein Grundverständnis der Möglichkeiten der Editorarbeit vorbereiten zu können.

Selbst wenn das Feedback der Jugendlichen zum Spiel für das Team gelegentlich pädagogische Herausforderung bereithielt, haben sich dadurch auch spannende, unvorhergesehene Möglichkeiten ergeben: Zum einen gab die Auseinandersetzung mit dem Spiel den Jugendlichen die Gelegenheit, als Expert*innen aufzutreten, indem sie formulierten, was sie für gute Spiele halten. Zum anderen gab es oftmals die Rückmeldung, wie toll es doch sei, auch einmal ehrlich kritisieren und produktiv verändern und mitgestalten zu können, was Jugendliche im Schulalltag eher selten erleben. Insofern hat sich das Spiel selbst bei eher ablehnenden Jugendlichen als eine Lerngelegenheit für konstruktive Kritik erwiesen. Das Angebot, das Spiel bzw. ein anderes Spiel „besser“ zu gestalten, haben viele Jugendliche entsprechend engagiert aufgegriffen.

In einigen Settings hat sich das Spiel aber durchaus auch als Gesprächsanlass bewährt: Jugendliche haben ausgehend von Adamara Vergleiche zu ihrer eigenen Lebenswelt gezogen. Adamara funktionierte so z.B. als Türöffner zu Gesprächen über sogenannte cleaveges, wie Stadt/Land, arm/reich, Klassismus, Wohnort, Familienverhältnisse, Freundschaften, Liebe und Mobbing. In anderen Gruppen haben die Jugendlichen eher wenig von der Handlung des Spiels mitbekommen, weil es ihnen zu textlastig war. Durch Dialoge haben sie sich deshalb einfach durchgeklickt, ohne den Text zu lesen.



Editorarbeit

Die Arbeit mit den Editoren war eindeutig der Höhepunkt in allen Workshops. Die Jugendlichen waren fast alle sehr motiviert, Maps zu bauen und Quests zu erstellen. Meistens gelang der Einstieg über den deutlich niedrighschwelligeren Maps-Editor gut und viele Jugendliche haben sich zuerst sehr in ihre Maps vertieft und waren dadurch motiviert, sich in den deutlich anspruchsvolleren Aktionseditor einzuarbeiten. Wenn die Workshopdauer es zuließ, sind auch Quests und kleine Spielgeschichten entstanden, wobei dazu viel Betreuung durch die Teamenden und relativ viel Ausdauer von den Jugendlichen erforderlich war.

Die Arbeit mit den Editoren war eine Gelegenheit mit einzelnen oder Gruppen darüber zu reden, wie und warum ihre Charaktere, Maps und Spielgeschichten entstanden sind. Besonders in Gruppen, die von der Dynamik her im Plenum nicht so gut funktionierten, boten diese Gespräche die spannendsten Momente der politischen Bildung. Es ist sehr deutlich geworden, dass die Maps und Spielgeschichten sehr direkte Bezüge zu den Gedanken- und Lebenswelten der Jugendlichen aufweisen und sie diese auch gern präsentieren und erklären.

Entstanden sind Maps und Spielgeschichten mit Bezügen zu Erfahrungen und Themen von Rassismus, Sexismus, Heteronormativität, antislawischen Stereotypen, rechtsextremen Jugendlichen aus der Umgebung, Klimawandel, Krieg, Leben im sozialen Brennpunkt, Armut, Segregation, häuslicher Gewalt (siehe die folgenden Beispielquests).

So erstellte eine Gruppe eine Spielgeschichte, in der es um einen Drogendealer ging. Dabei ist eine spannende Diskussion über rassistische Stereotype und über Drogenhandel als Möglichkeit des Aufstiegs nach dem Scheitern im bürgerlichen Leben entstanden. Eine Teilnehmende eines Workshops, die aus der Ukraine geflüchtet war, bastelte eine Quest, in dem in einem engen Haus gegen eine Reihe Wassermonster gekämpft werden muss. Im dazugehörigen Gespräch ging es darum, ob man für eine Sache kämpfen würde oder nicht. Ein Junge, der eher durch Mobbing aufgefallen war, erstellte eine Quest, in dem ein Freund unter Gefahren von einer Insel gerettet werden muss, was Anlass gab, darüber zu sprechen, wann und wie man einander schaden und helfen will. Ein Mädchen baute eine Quest, in dem sich zwei Mädchen ineinander verlieben, aber der Vater der einen die Beziehung aufgrund von Rassismus und Homofeindlichkeit torpediert. Viele Jugendliche gestalteten Maps mit Armen- und Reichenvierteln, oder richteten für ihre Charaktere Traumstädte oder Hauptquartiere ein, worauf hin sich über soziale Aufstiegsfantasien und reale Ungleichheit sprechen ließ.

Die Praxis hat jedoch auch gezeigt, dass gerade die Arbeit mit dem Aktionseditor keineswegs niedrighschwellig ist und den Jugendlichen, in Kombination mit technischen Problemen, einiges abverlangt, gerade was deren Frustrationstoleranz betrifft. Sie dabei zu begleiten und zu unterstützen, damit sie jedenfalls empowert aus dem Workshop gehen, war daher manchmal eine der Hauptherausforderungen. Hier hat sich oft auch die Bedeutung des Genderaspekts gezeigt, der weiter oben bereits angesprochen wurde: FLINTA* waren nicht selten deutlich schwerer zu motivieren, sich den Herausforderungen der Editor-Arbeit zu stellen, zeigten sich aber anschließend begeistert von ihren Erfolgen.

Eine weitere Herausforderung in den Workshops war das Ausmaß an Aufmerksamkeit, das durch Bildschirme gebunden wird. Die flankierenden Methoden müssen gut platziert werden – etwa am Anfang des Workshops oder nach einer Pause – um nicht als Störung im Arbeitsprozess wahrgenommen zu werden.



Andere Methoden mit Gaming-Bezug

Die Arbeit mit Adamara wurde in den Workshops von einer Reihe von Methoden gerahmt, die einen Bezug zum Thema Gaming aufweisen. Es haben sich in unterschiedlichen Formaten wie Diskussionsrunden, Worldcafés (kleine Teilnehmendenrunden an im Raum verteilten Tischen) oder Standogrammen (Positionierungen im Raum zu gestellten Fragen) sehr diverse Themenfelder erschlossen. In einem Workshop gab es z.B. ein sehr reflektiertes Einstiegsgespräch darüber, ob die Jugendlichen lieber als Single- oder Multiplayer unterwegs sind, was weitreichende persönliche Einblicke bot und die Jugendlichen zu einer Reflexion der Sicht auf sich und ihrer Umwelt anregte.

Es wurden auch verschiedene Methoden durchgeführt, in denen (Gaming)Charaktere in einer Weise diskutiert werden konnten, dass dadurch Gespräche über Rassismus, Stereotype und Genderrollen entstanden. Spannende Beispiele hierfür waren die Charaktere Spees aus dem Spiel „Apex Legends“ (ein Schwarzer Mann mit Dreads und Piercings, der ein Crop Top trägt) und Ursula aus „die kleine Meerjungfrau“ (übergewichtig, stark geschminkt, queer coded, Kontrast zur kleinen dünnen weißen Hauptfigur).

Gleichzeitig waren Methoden, in denen Jugendliche z.B. über Lieblings- oder Hasscharaktere sprechen oder ihre Lieblingsspiele vorstellten, ein von den Jugendlichen gut angenommener Raum, um sich als Expert*innen für ihre Lebenswelt zu erfahren. In solchen Formaten konnte mithilfe des narrativen Ansatzes eine offene Gesprächshaltung zwischen den Jugendlichen hergestellt werden.

Es gab auch einige Workshops oder Arbeitsgruppen, bei denen der Schwerpunkt auf Charakterdesign (außerhalb von Adamara) gelegt wurde: Auch hier gab es spannende Gespräche über Rassismus, Genderstereotype, Klischees und Vorurteile, die nicht zuletzt zu der Erkenntnis führten, dass es in Adamara bei der Charaktererstellung noch nicht genügend Auswahl gibt, um Charaktere kreieren zu können, die die ganze Lebenswelt der Jugendlichen abbilden.

Technische Herausforderungen der Workshopprodukte

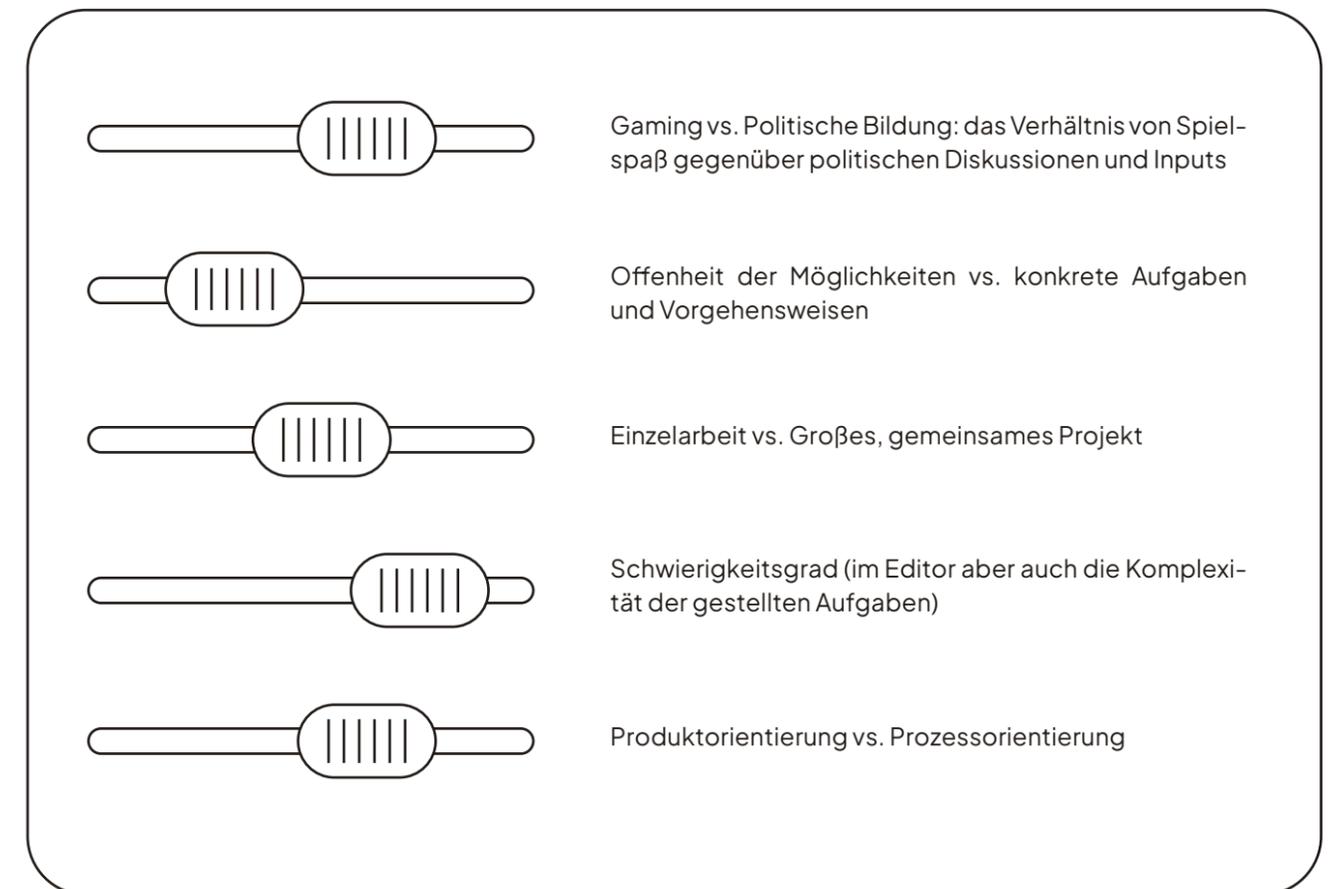
Adamara hatte bis zuletzt einige Bugs, die manchmal auch den Spielfortgang blockierten. Es hat sich gezeigt, dass der Workshop an Schulen ohne stabiles W-LAN sehr viel schwerer durchführbar ist. Die technische Ausstattung von Schulen im Bundesgebiet ist jedoch sehr unterschiedlich. Der Erfahrung des Projektteams nach ist das nicht nur von den finanziellen Mitteln der Kommunen abhängig, sondern auch davon, als wie „vielversprechend“ die Jugendlichen eingeschätzt werden. Die technische Ausstattung war an den Gymnasien häufig deutlich besser.

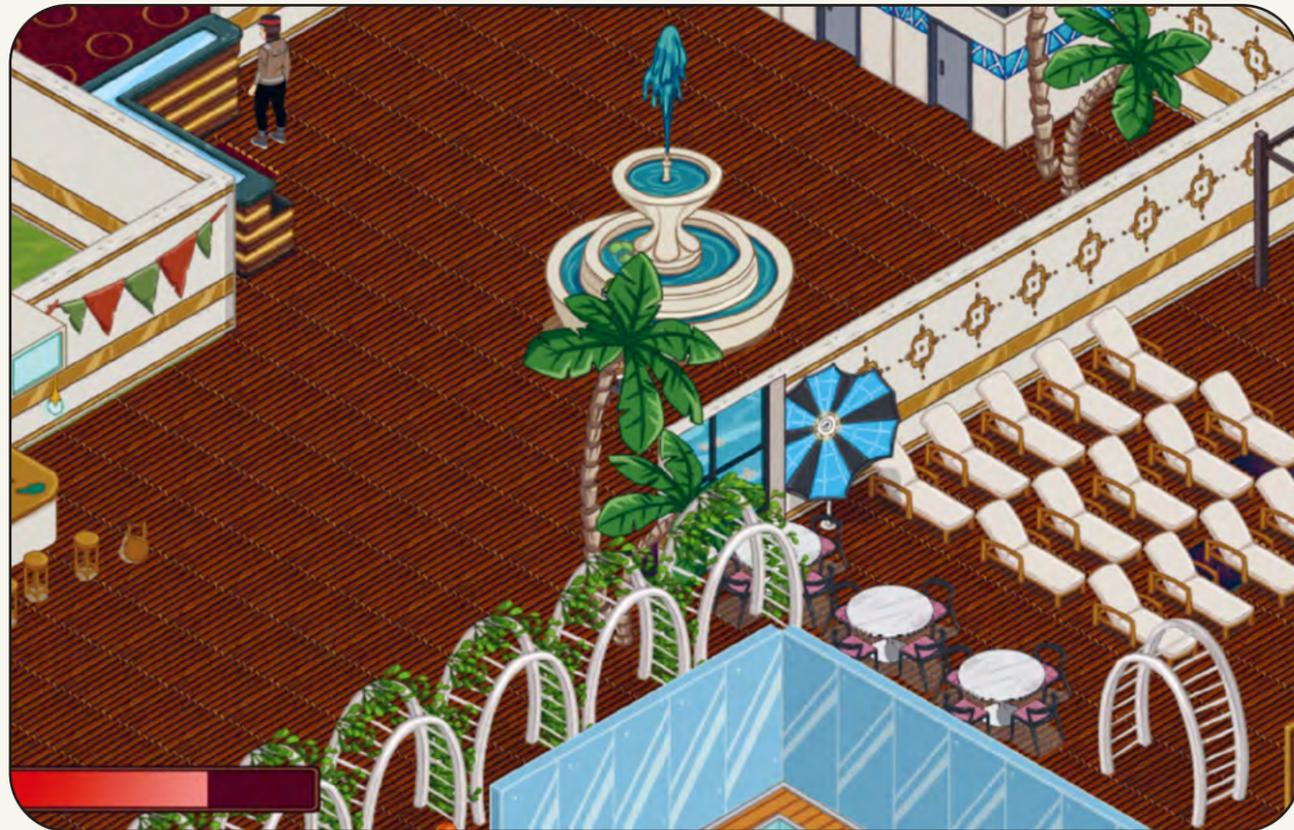
Tatsächlich zeigt die Erfahrung, dass jegliches digitale Arbeiten – an Schulen oder generell – eigentlich immer zur Folge hat, dass auch technische Probleme auftreten. Das bedeutet für die Einbindung von jungen Menschen, dass man vorbereitet sein muss, die daraus resultierende Frustration pädagogisch aufzufangen. Ferner führt die Arbeit mit dem Editor manchmal dazu, dass die Workshops sehr produktorientiert geraten, z.B. weil die Jugendlichen intensiv an ihren Maps und Quests bauen und auch große Lust haben, ihre Ergebnisse zu präsentieren. Das pädagogisch wichtige Gespräch über Themen und Erfahrungen muss dann in geeigneten Zusatzformaten unterstützt werden.



Schwerpunkte setzen

Durch die Flexibilität der Editoren und der nahmenden Methoden konnten sehr unterschiedliche Workshops umgesetzt werden. Insgesamt bietet das Konzept viele Möglichkeiten der pädagogischen Justierung und Variation, mit denen feinfühlig umgegangen muss, um eine gute Balance zu finden, um der Gruppe gerecht zu werden, oder um Schwerpunkte zu setzen. Hierbei müssen in der Arbeit mit verschiedenen Gruppen von Jugendlichen jeweils situationsangemessen die passenden methodischen und pädagogischen Schwerpunkte gefunden werden. Im Folgenden sind die Aspekte der methodischen Schwerpunktsetzung aufgeführt, über die sich das Workshopteam am meisten ausgetauscht und an deren Ausgestaltung am meisten gearbeitet wurde:





Spielgeschichten von Jugendlichen



Die folgenden Spiele wurden im Rahmen unserer Workshops von Jugendlichen erstellt. Alle Maps, Dialoge und Spielmechanismen kommen dabei von den Jugendlichen.

01 Stress zuhause

9. Klasse, Gemeinschaftsschule, Berlin



Geschichte
 Der Hauptcharakter kommt nach Hause und findet seine Mutter weinend und mit blauen Flecken im Gesicht in der Küche. Aus dem Dialog wird ersichtlich, dass der Vater sie im betrunkenen Zustand geschlagen hatte. Der Hauptcharakter stellt seinen Vater daraufhin zur Rede und wird von ihm nur schroff abgebügelt und aufgefordert, ein Bier zu holen. Die Mutter kommt dazu und es folgt eine Auseinandersetzung, in der der Vater verbal sehr gewaltvoll ist. Der Hauptcharakter holt sich daraufhin Verstärkung und es kommt zum Kampf mit dem Vater, der daraufhin verschwindet. Das Spiel lässt offen, wohin (in der Programmierung wird er weg teleportiert). Die Mutter reagiert fassungslos und schmeißt den Hauptcharakter aus dem Haus.



Ansätze der politischen Bildung/Prävention
 Dieses Spiel diente als Ausgangspunkt, um ausführlich über verschiedene Dynamiken und Formen von Gewalt zu sprechen. Dabei ging es vorwiegend um Gewalt in Familien und wie diese sich auf die Beteiligten auswirkt. Dabei stand besonders die Unterscheidung zwischen verbaler Gewalt und psychischer Gewalt im Fokus sowie die schwerwiegenden Folgen, die auch subtile Formen der Gewalt haben können. Davon ausgehend wurden auch andere Gewaltformen, z.B. Mobbing oder rassistischen Äußerungen, thematisiert.



02 El Chapos' Casino

9. Klasse, Gemeinschaftsschule, Berlin



Quests (1)

Begebe dich in Elchapos Casino und suche dir nach einer neuen Arbeit.



Ich kenne eine Person, die hier im Casino auch ist, die Person arbeitet für den größten Internationalen Drogen Händler Anführer der Welt. Der Anführer heißt Elchapo.

Danke, ich frage die Person im Casino nach einer Arbeit, die ich verrichten kann für Elchapo.

Geschichte

Der Spielcharakter Nacos wird von seinem Arbeitgeber bei Logistik gefeuert und muss sich einen neuen Job suchen. Weil er hofft, dort schnell viel Geld verdienen zu können, begibt er sich in das riesige und glamouröse Casino des Gangsterbosses El Chapo und fragt sich dort durch. Er wird schließlich zu einem Mitglied von El Chapos' Gang durchgelassen und bekommt von ihm einen Auftrag. Er muss eine Lieferung zu El Chapos' Insel bringen, von der er selbst nicht genau weiß, was sie beinhaltet. El Chapos' Insel ist protzig und extrem gut bewacht. Dort trifft er El Chapo und bekommt neue Aufträge in Aussicht gestellt.

Ansätze der politischen Bildung/Prävention

In der Gruppe wurde allgemein sehr viel über arm und reich und über soziale Ungleichheit diskutiert. Die Jugendlichen haben vor allem den visuellen Zugang über die Maps genutzt – und es sind mehrere Maps mit kargen „Armenviertel“ und sehr überdekorierter und begrünter „Reichenviertel“ entstanden. Dies diente als Ausgangspunkt, um über Ausgrenzung und Machtverhältnisse zu diskutieren, die mit finanziellem Vermögen zu tun haben. Dabei ging es u. A. um folgende Themen: Drogenhandel als Aufstiegschance? Statussymbole, Wer hat Arbeit, wer nicht? Wofür gibt man das eigene Geld aus? Was würde man mit Geld machen? Was würde man für Geld machen?

03 Back to Home – Die Familie braucht Hilfe

9. Klasse, Gemeinschaftsschule, Berlin



Geschichte

Die Regierung hat die Familie des Spielcharakter in ihrer Gewalt und dieser ist unterwegs, um sie zu finden und zu befreien. Dabei werden verschiedene NPCs befragt, um an Informationen zu kommen. Dabei muss sich der Spielcharakter immer wieder entscheiden, wie weit er dabei geht. Es gibt an mehreren Stellen die Möglichkeit, die Wahrheit zu sagen oder zu lügen, sich zu entscheiden, ob man etwas stiehlt oder einen Kampf eingeht. Am Ende wird die Familie wiedergefunden.

Ansätze der politischen Bildung/Prävention

Die Diskussionen, die von dieser Spielgeschichte ausgingen, drehten sich viel um moralische Entscheidungen und welche Gründe sie jeweils bedingen. Ausgehend von Spielen, die den Jugendlichen bekannt waren, ging es auch um die Darstellung von „Gut und Böse“.

Ab wann wird jemand von einem*einer Helden*Heldin zum Bösewicht? Erfahren wir in Spielen Hintergründe und Motive der „Bösewichte“ und wie werden sie dargestellt? Was würde man selbst tun, um die eigenen Familien zu retten?



Weitere Spielgeschichten





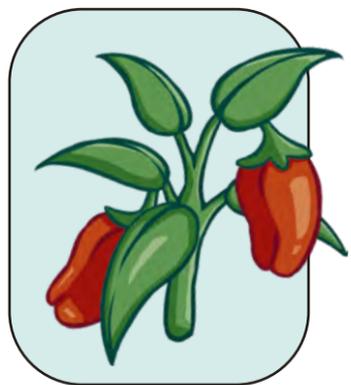
07 Lessons learned

Herausforderung Spielentwicklung

Im Bereich digitaler Spiele gibt es eine Bandbreite an Spielarten und Qualitäten. Vergleichbare erfolgreiche Games auf dem Markt, die viele Jugendliche begeistern, wie „The Elder Scrolls 5 – Skyrim“ kosten in der Produktion laut Chip.de rund 86 Millionen Dollar, Spiele wie „Final Fantasy VII“ oder „Call of Duty – Modern Warfare 2“ sogar 200 Millionen Dollar (vgl. Redaktion Chip.de 2016). Mit einem pädagogischen Spiel in einem Modellprojekt den Versuch zu wagen, den Seh- und Spielgewohnheiten der Jugendlichen zu entsprechen, ist also unmöglich.

Nichtsdestotrotz wurden in mehreren Treffen mit Jugendlichen Produktaudits zu den Styles, Game Settings und auch zur Namensgebung durchgeführt, um den Wünschen der Jugendlichen so nahe wie möglich zu kommen und Jugendliche aktiv in den Entstehungsprozess einzubinden.

Game-based-Learning bedeutet, dass Spielende spielerisch lernen. In Falle von Adamara war es die Aufgabe, ein Spiel im Bereich jugendkulturelle politisch-pädagogische Präventionsarbeit von Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit zu gestalten. Konkret bedeutet das, dass Jugendliche z.B. über wiederholte Dilemmata-Situationen im Spiel zum Reflektieren eigener Lebensentscheidungen kommen. Damit dies gelingt, müssen Entwickler*innen, Narrative Designer*innen und Game Artists über multiple und intersektional verwobene Diskriminierungsformen wie antimuslimischen Rassismus, Sexismus, Antisemitismus etc. umfassend informiert sein, um diesen Konzepten in der Produktion entgegenzuwirken. Es stellte eine große Herausforderung dar, geschulte (oder schulungsbefürwortende) Personen für ein solches Projekt zu gewinnen, mit einem für die Gaming-Szene eher niedrigen Stundenlohn. Zum einen verfügte das Entwickler*innen-Team nur über begrenztes Wissen zu den Themenfeldern Extremismus, Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit und Ideologieaufbau. Andererseits hätten die Anregungen des Kernteams für Narrative und Quests häufig einer sehr viel längeren Auseinandersetzung bedurft als die Projektlaufzeit hergab. Zeitdruck war ohnehin ein Thema: Fantasiervolle Geschichten und Charaktere zu entwickeln, die Analogien zu Phänomenen in der Realität erlauben ist ein Mammutprojekt.



Spielgewohnheiten/Gender-Perspektive

Erfahrungsgemäß spielen Jugendliche Adamara unterschiedlich lang. Das liegt nicht nur daran, dass das Spiel unterschiedlich attraktiv für Jugendliche ist, sondern ist auch dem Spielverhalten geschuldet, welches sich sehr unterschiedlich gestalten kann. Manche verbringen sehr viel Zeit damit, über die Karte zu streifen und die Welt von Adamara zu erkunden, andere widmen den Dialogen mehr Aufmerksamkeit, wieder andere wollen einfach schnellstmöglich von Kampf zu Kampf gelangen. Es gilt also, einen guten Moment für eine Auswertung in der Gruppe abzupassen, der einerseits den Jugendlichen, die vom Spiel eingenommen sind, hinreichend Zeit lässt, andererseits aber denjenigen Jugendlichen, die sich nur kurz mit dem Spiel beschäftigen, nicht zu viel Leerlauf zumutet.

Wie so oft zeigte sich auch in diesen Workshops die Notwendigkeit einer flexiblen Zeitplanung und eines gewissen Fingerspitzengefühls, um auf die unterschiedlichen Bedürfnisse der Teilnehmenden eingehen zu können. Eine weitere Komponente der Zielgruppenerreichung ist die Gender-Perspektive. Während in den Workshops die männlich gelesenen Jugendlichen oft mehr Interesse an dem eigentlichen Programmieren hatten, waren die weiblich gelesenen Teilnehmer*innen aktiver im Zeichnen und Gestalten. Im Verlauf des Projektes wurde deshalb die Workshopauswahl für die Jugendlichen diverser gestaltet, um die unterschiedlichen Anhaltspunkte für die politische Bildung aufgreifen zu können: Game Design, Game Art und Narrative Design. Nach einigen Durchführungen wurde dies wieder aufgegeben, da es durch diese Auswahl zu einer stark beobachtbaren Trennung zwischen männlich und weiblich gelesenen Jugendlichen kam.

Technik



Alle Angebote und Workshops, die mit technischen Hilfsmitteln, wie Computern, Tablets o.ä. arbeiten, müssen damit rechnen, dass es zu technischen Schwierigkeiten kommen kann. Nicht nur Akkus müssen vorher geladen und das Internet stabil sein, auch die Software sollte aktualisiert sein. Fällt dann doch mal das Internet aus usw. ist ein Plan B unerlässlich.

Um internetunabhängig arbeiten zu können, installierte das Projektteam einen eigenen Server mit Router für die Workshops. Dennoch brach bei einer Projektwoche der Server am vierten Tag zusammen, weshalb die Jugendlichen ihre Ergebnisse nicht vollenden und in der Gruppe vorstellen konnten.

Zudem ist es notwendig, dass die Teamenden in Vorbereitung auf die Workshops intensiv geschult werden. Auf der einen Seite müssen sie technisch-versiert sein, auf der anderen Seite das Spiel und die Editoren gut kennen und das Bearbeiten selbst beherrschen. Für die Schulung der Teamenden wurde deshalb viel Zeit aufgewendet, ein eigenes Handbuch erarbeitet und ihnen viel Einarbeitung abverlangt.

Politische Bildung

Das Ziel von Workshops von cultures interactive e.V. ist die Diskussion, die Auseinandersetzung mit Themen der Jugendlichen, das gemeinsame Zuhören und miteinander in Kontakt kommen. Das Produkt ist weniger von Relevanz für die politische Bildungsarbeit. Für Jugendliche ist es jedoch ein Anreiz zur Teilnahme, mit einem Ergebnis nach Hause zu kommen. Daher wurde ein Tiktok-Kanal eröffnet, über den die Ergebnisse der Jugendliche geteilt werden. Teilnehmende zeigen in kurzen Videos ihre Quests und erklären, was sie sich bei ihren Welten gedacht haben und wer ihre Charaktere sind.

Bei einem ergebnisoffenen Workshop ist im Voraus nicht klar, was die Teilnehmenden an Themen einbringen. Nach dem lebensweltnahen Konzept von cultures interactive e.V. geben die Teamenden keine Themen vor, sondern greifen die Themen der Jugendlichen auf. Dies verlangt aber von den politischen Bildner*innen, dass sie in vielen Themen der Gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeit bewandert sind. Auf der anderen Seite hat die Arbeit mit den Editoren gezeigt, dass Jugendliche durchaus sehr erschütternde Geschichten verarbeiten. Die Workshopteamenden müssen demnach sehr empathisch mit Jugendlichen umgehen und herausfordernde Situationen meistern können.

Zielgruppe

In mehreren Monaten Workshopdurchführung war es der Anspruch, bundesweite eine möglichst vielfältige und heterogene Anzahl von Jugendlichen zu erreichen. So sollte herausgefunden werden, in welchen Schultypen und Altersklassen die Workshops besonders gut ankommen und worauf gegebenenfalls zu achten ist.

Das Ergebnis

Technisch herausfordernd, inhaltlich komplex und vorbereitungsintensiv. Einfach geht anders. Am Ende lässt sich dennoch sagen, dass sich der Aufwand gelohnt hat. In schwierigen Phasen des Projektes gab es Stimmen, die das Spiel lieber in der Schublade verstecken wollten. Umso mehr Jugendliche jedoch mittels ihrer eigenen Quests und erschaffenen Welten von ihrem Leben erzählten, ihre Probleme visualisieren konnten und mit den Teamer*innen über eigene Herausforderungen sprachen, desto deutlicher wurden die Vorteile von Adamara sichtbar.

Call of Prev füllte in der politischen Bildung und Extremismusprävention eine Lücke: Zum einen kamen im Bereich Game-based-learning bisher vor allem Serious Games zum Einsatz, die weniger Raum für die Teilnehmenden lassen, eigene Schwerpunkte zu setzen. Zum anderen ist vor allem die Arbeit mit dem Editor vielversprechend und lässt sich über das Projekt und die Extremismusprävention hinaus vielseitig einsetzen.

Hinsichtlich der Spielentwicklung kann festgehalten werden: Auch wenn die für die politische Bildung und Extremismusprävention entwickelten Spiele niemals an Triple-A-Games heranreichen werden, bieten sie dennoch eine Abwechslung zu einem verschulten Zugang.

Das Projekt Call of Prev mit „Adamara – Harsh Waters“ und dem pädagogischen Konzept leistet einen Beitrag zur politischen Bildung im Bereich Gaming und zur Prävention von Rechtsextremismus und islamisch begründetem Extremismus.

Bei einem ergebnisoffenen Workshop ist im Voraus nicht klar, was die Teilnehmenden an Themen einbringen.

Methoden

Im Laufe des Projekts wurden verschiedene Methoden entwickelt, um die Arbeit mit dem Spiel und dem Editor zu flankieren. Diese Methoden können aber auch unabhängig genutzt werden.

Die folgende Aufstellung soll einen Überblick darüber geben, für welche Workshopphase sich die Methoden besonders anbieten. Darüber hinaus lassen sich darin auch Fragen und Anregungen für die politische Bildung entlang der Arbeit mit dem Spiel „Adamara: Harsh Waters“ und dem Editor finden.

Die Unterteilung in verschiedene Module, die im Laufe des dritten Projektjahres ausprobiert und wieder verworfen wurde, lässt sich dort nach wie vor finden: Doch auch wenn der Gaming Workshop nicht in dieser Modulform angeboten wird, sind die Fragen und Anregungen dennoch hilfreich für die Arbeit. Der Teil zu Game Design, also konkreten Spielmechaniken und ihrem komplexen Zusammenwirken, ist kurz gehalten, da im Rahmen dieser Schwerpunktsetzung der Editor genutzt werden kann und sollte. Workshops zu Game Art und Narrative Design lassen sich – in bestimmten Grenzen – auch ohne Technik bzw. den Editor umsetzen, der Game-Design-Workshop allerdings nicht.

Übersicht über die Methoden

Allgemeine Methoden	Zu jeder Methode gibt es eine ausführliche Beschreibung. Weitere Ideen und Ressourcen sind hier <i>kursiv</i> dargestellt.
Kennenlernen/Einstieg	
Soziometrische positionieren	Sich im Raum aufstellen, entsprechend der eigenen Position zu Gamingthemen
Kennenlern-Bingo	Mit Fragen mit Gamingbezug
Alta Ego vorstellen	Wie Namensspiel „Ich packe meinen Koffer“
Blubvorstellung	Aus einem „Vorlagenblubb“ wird eine Figur gemalt, mit deren Hilfe eine Vorstellung erfolgt
My digital me	Die TN designen sich selbst als Spielcharakter
Ausreißfigur	Es wird eine Figur aus Papier ausgerissen, mit deren Hilfe sich vorgestellt wird.
Superheld*innenschleuder	Alle, die ... thematisch angepasst
Inselspiel	Wie Reise nach Solidarien mit Papier
<i>Weiteren Ideen</i>	<i>Figuren, Avatare oder Blubbs können im Anschluss auch verwendet werden, um Stimmungen oder Meinungen abzufragen, indem die TN sie auf ein vorgegebenes Barometer (z.B. an der Wand) kleben.</i>
Warm Ups	
Wer bin ich?	Wer bin ich? mit Gamingbegriffen
Kotzendes Känguru	Mit Gaming-Figuren
Gaming Moves	Wie Feuer/Wasser/Luft
<i>Weiteren Ideen</i>	<i>Grundsätzlich bieten sich WUPs an, die sehr bewegungsintensiv sind, um einen Ausgleich zu der Arbeit an den Tablets zu schaffen. Z.B. Ninja Slap, Zombie, Host oder Sortier-Übungen.</i>
Gruppendynamik	
Gaming Jeopardy	Quizformat
Konsolen-Olympiade	Kooperationsspiel, bei dem die TN zusammen einen Gegenstand über eine Linie bringen müssen.
Mein Lieblings... mein Hass...	Die TN stellen Elemente aus ihrer „Gamingwelt“ vor, z.B. ihre Lieblingsspiele oder Lieblingscharaktere/Hasscharaktere.
Die untergehende Insel	Die TN überlegen zusammen, was sie machen würden, um auf einer halbüberfluteten Insel zu überleben. Überleitung zum Adamara-Spiel

Charakter Design oder Game Art

Fragen und Themen der politischen Bildung	<ul style="list-style-type: none"> • Inwiefern repräsentieren Gaming-Charaktere unsere Gesellschaft (Ethnien, Inklusion etc.) • Welche Stereotypen und Klischees begegnen euch häufig? Wie können diese vielleicht aufgebrochen werden? • Mit welchen Charakteren kannst du dich identifizieren und warum? • Gibt es Charaktere, mit denen du gerne befreundet wärst? • Welche Eigenschaften muss ein Charakter haben, damit man gut mit ihm/ihr auskommen würde? • Wie sieht es aus in Hinblick auf weibliche/männliche Gaming-Charaktere? Was macht Hypersexualisierung/Hypermaskulinisierung mit euch? • Welche Charaktere können als Vorbilder dienen? Was macht sie zu Vorbildern? • Habt ihr schonmal Charaktere mit Behinderungen gesehen? Sind Menschen mit Behinderung im Gaming gut repräsentiert? • Was für Auswirkungen kann Charakterdesign auf Spieleentscheidungen haben? • Wie werden Bösewichte in Spielen dargestellt? Kann man die Motivation hinter ihrem Handeln erkennen? Oder sind sie einfach nur böse? Sind sie vielleicht auch stereotyp irgendetwas? Queer? Fremd? • Welche moralischen oder ethischen Entscheidungen werden in Bezug auf Charaktere getroffen? Spielt ihr auch gerne mal böse? Und warum? • LGBTQIA*-Charaktere?
Methoden	
Silhouette zeichnen	Aus vorgegebenen Silhouetten werden kleine Charaktere gemalt
Erkenne deinen Gaming-Charakter	TN designen Avatare nach Beschreibungen von anderen
Figur Weitermalen	Der obere Teil einer Figur wird gemalt, das Blatt umgefaltet und weitergereicht.
Gaming-Charakter-Entwerfen	Die TN beschäftigen sich ausführlich mit der Ausgestaltung eines Gaming-Charakters.

Game Design

Fragen und Themen der politischen Bildung	<ul style="list-style-type: none"> • Welche Mechanismen sind cool/doof? • Warum hat man Lust, ein Spiel zu spielen? • Welche Mechanismen machen dich süchtig?
Methoden	
Brettspiel-Design	Mit einer Vorlage wird ein einfaches Brettspiel entworfen.
Uno Specialcard	TN entwickeln Zusatzkarten und Zusatzregeln für UNO
Storytelling	
Fragen und Themen der politischen Bildung	<ul style="list-style-type: none"> • Wie wichtig ist die Story fürs Spielerlebnis? • Welche Elemente machen eine gute Story aus? • Wie beeinflussen Stories Emotionen (eigenen Beispiele)? • Welche Spiele ziehen einen besonders in ihre Welt und warum? • Mit welchen Charakteren fühlst du dich emotional verbunden und warum? • Wie wichtig ist für dich Entscheidungsfreiheit und warum? • Findest du manchmal gesellschaftliche oder politische Themen in Spielgeschichten wieder? • Sind Spielgeschichten realistisch? • Wie wichtig ist die Erzählweise (linear/nonlinear/ Rückblenden) • Gibt es Spiele mit spannenden moralischen Fragen oder Dilemmas? • Plottwists? • Nebenquests? • Wie supporten sich Story und Gameplay gegenseitig?
Methoden	
Geschichte weiterschreiben	Die Teilnehmenden bekommen alle ein Blatt und schreiben dort den ersten Satz einer Geschichte. Das Blatt wird dann weitergereicht und die nächste Person schreibt einen neuen Satz dazu, faltet den ersten Satz weg und gibt wiederum weiter. Wenn die Teilnehmenden alle Blätter hatten, werden alle Geschichten vorgelesen.
Ein-Satz-Geschichte Energizer	Die TN erzählen zusammen eine Kettengeschichte in verschiedenen Varianten.
Entweder-Oder	Die TN entwickeln anhand von vorgegebenen Situationen verschiedene Entscheidungsmöglichkeiten.

Kennenlern-Methoden

Platz für Notizen

Alle, die .../Stühle-Pogo (Superheld*innen- schleuder)

Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Warm-up• Aktivierung der TN
Bedingungen	<ul style="list-style-type: none">• Keine größeren körperlichen Beeinträchtigungen der TN
Dauer	10–15 Minuten
Teilnehmer*innen	max. 20 TN, ab 12 Jahren
Vorbereitung	<ul style="list-style-type: none">• Stuhlkreis (ein Stuhl weniger als die Anzahl aller TN)• Flipchart
Ablauf	<p>Die TN sitzen im Stuhlkreis und werden in drei bis vier Untergruppen eingeteilt, z.B. Spiderman, Supergirl, Hulk, Black Panther, Daredevil, Elektra, Batman, Flash, Tank Girl. Eine Person steht in der Mitte des Kreises. Die Person in der Mitte ruft laut eine*r der festgelegten Superheld*innen aus. Daraufhin müssen alle Personen, die vorher dieser Figur zugeteilt wurden, ihren Platz wechseln.</p> <p>Die Person in der Mitte des Kreises versucht, ebenfalls einen Sitzplatz zu ergattern. Übrig bleibt eine Person ohne Stuhl, die, in der Mitte des Stuhlkreises stehend, wieder eine Figur ausruft, um aus dem Kreis herauszukommen. Mit dem Ausruf „Superheld*innen“ müssen alle Sitzenden ihren Platz wechseln. Die einzige Regel beim Platzwechsel lautet, nicht einfach auf den benachbarten Platz zu rutschen.</p>
	<h3>Variante „Alle, die ...“/Stühle-Pogo</h3> <p>Die Person in der Mitte beginnt einen Satz mit „Alle, die ...“ und fügt spontan ein Satzende hinzu, z.B. „Alle, die schon mal call of duty gespielt haben“ oder „Alle, die Superhelden mögen.“ „Alle, die eine Bildschirmzeit haben“ etc.</p> <p>Das Satzende muss allerdings auch auf einen selbst zutreffen und darf nicht von außen erkennbar sein.</p> <p>Alle Sitzenden, die sich angesprochen fühlen, müssen nun den Platz wechseln. Wer keinen Platz gefunden hat, bleibt in der Mitte stehen und denkt sich ein neues Ende für den Satz „Alle, die ...“ aus.</p>
Anmerkungen	<p>Das Spiel kann gut dazu dienen, die Gruppe kennen zu lernen und empfiehlt sich deshalb zu Beginn eines Workshops. Hilfreich ist es, sich einige Dinge zu merken und – wenn es passt – im weiteren Verlauf darauf zurück zu kommen. So signalisiert man Interesse für die Lebenswelt der TN und kann relevante Themen ansprechen.</p> <p>Das Spiel kann dazu verwendet werden, Themen folgender Übungen einzuführen. Hierfür kann man verschiedene Themengebiete vorgeben, aus denen die Kategorien stammen sollen. Beispielsweise: Jugendkulturen, Lieblingsmusik, politische Meinungen etc.</p>

Kennenlern-Bingo

- Ziele**
- Warm-up
 - Aktivierung der TN
- Dauer** 10–15 Minuten
- Teilnehmer*innen** Ab 8 TN, ab 12 Jahren
- Material** Pro TN ein Bingo-Blatt
- Vorbereitung** Fragen an die Gruppe anpassen
- Ablauf** Die TN erhalten pro Person ein Blatt mit der Bingo-Vorlage. Ziel ist es, zuerst eine Reihe mit vier Feldern (horizontal, vertikal oder diagonal) auszufüllen. Hierzu sollen die TN sich durch den Raum bewegen und sich gegenseitig befragen. Wenn eine Person gefunden ist, auf die diese Aussage zutrifft, wird der Name der Person eingetragen. (Variante: die Person muss in dem Feld unterschreiben)
Je nach verfügbarer Zeit können auch zwei Reihen oder das ganze Blatt zum Gewinnen ausgefüllt werden. Am Schluss kann der Zettel der Person, die gewonnen hat, im Plenum durchgegangen werden.
- Anmerkungen** Die Methode eignet sich sowohl für Gruppen, die sich untereinander noch nicht kennen, als auch für Gruppen, die sich kennen.

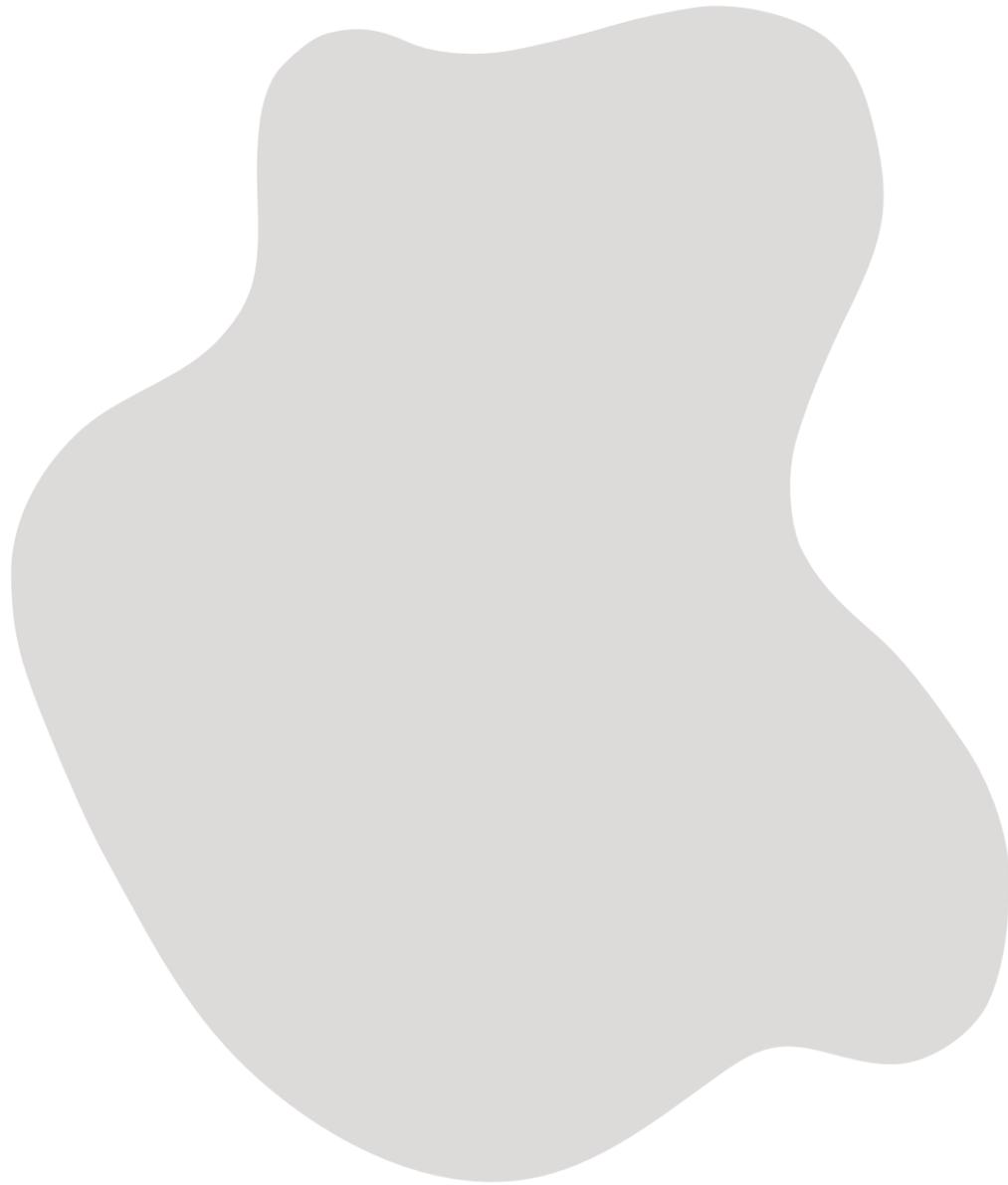
Kopiervorlage

Zockt mehr als fünf Stunden am Tag (Konsole, PC, Handy)	Spielt gerne Fußball	Schaut gerne Superheld*innen-Filme	Isst gerne Spaghetti
Hat mehr als zehn Spiele Apps auf dem Handy	Spricht mehr als drei Sprachen	Mag Mathematik	spricht mehr als 2 Sprachen
Hat schon mal auf TikTok veröffentlicht	Chattet mit mehr als zehn Personen pro Tag	Hat online Kontakt zu Menschen, die er*sie noch nie live getroffen hat	War schon mal auf einer Demo
Hat schonmal Online-Mobbing mitbekommen	Liest gern Comics/ Mangas	Trinkt gerne Cola	Hat schon mal die ganze Nacht durchgezockt

Blubb-vorstellung

Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Kennenlernen• Kreative Prozesse starten
Dauer	20–30 Minuten
Teilnehmer*innen	10–15
Material	Blubb-vorlagen, Stifte
Vorbereitung	Vorlagen ausdrucken
Ablauf	Die TN benutzen die Vorlage und Malen aus ihrem „Blubb“ etwas, anhand dessen sie sich dann später selbst vorstellen. Hier kann variiert werden, was die Vorgabe ist (ganz frei, eine Figur, ein Monster etc.). Anschließend stellen alle ihren Blubb vor.
Anmerkungen	Entweder alle benutzen den gleichen Blubb, um die unterschiedlichen Assoziationen sichtbar zu machen, oder es werden unterschiedliche Blubbs verwendet.





Alter Ego introducen

Ziele	Kennenlernen, Auflockern
Dauer	30–45 Minuten
Teilnehmer*innen	max. 20, alle Altersstufen (je größer die Gruppe, desto länger und anspruchsvoller ist die Methode)
Material	-
Vorbereitung	-
Ablauf	<p>Alter Ego introducen ist ein Namensspiel analog zu „Ich packe meinen Koffer“: Im Stuhlkreis stellen sich alle TN mit ihrem Gamer*innen-Namen und einer Eselsbrücke, die denselben Anfangsbuchstaben wie der Gamer*innen-Name hat (im Idealfall aus dem Gaming-Bereich oder damit assoziiert) vor.</p> <p>Beispiel</p> <p>Die Person, die den Anfang macht, sagt: „Mein Name ist banani02, ich mag gern buffs“. Die nächste Person in der Reihenfolge muss dann zunächst wiederholen: „Das ist banani02, sie mag gern buffs.“, und dann fortsetzen: „Ich bin ghostbuster und mag gern gg.“</p> <p>Je mehr Personen dran waren, desto schwieriger wird das Spiel, da alle vorherigen Namen mit Zusatz wiederholt werden müssen. Wenn jemand nicht weiter weiß, dann helfen die anderen.</p>
Anmerkungen	Wenn Kids keine Gamer*innen-Namen haben, dann einen Spitznamen oder eigenen Namen verwenden.

Soziometrisches Positionieren

Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Gruppe kennen lernen• Diskussionen anregen• Meinungen in der Gruppe sichtbar machen
Bedingungen	Genug Platz
Dauer	Abhängig von der Anzahl der Fragen und der Positionierungen
Teilnehmer*innen	max. 25 TN, ab 10 Jahren
Material	Kreppband
Vorbereitung	Raum entsprechend vorbereiten (Tische und Stühle beiseite rücken)
Ablauf	<p>Die Methode ist thematisch sehr offen, sie ist geeignet zum Kennenlernen, aber auch zum Herausarbeiten von Themen in der Gruppe sowie zum gezielten Einstieg in Themen. Sie arbeitet damit, dass sich die TN zu verschiedenen Fragen im Raum positionieren.</p> <p>Die*der Teamer*in erklärt, dass es darum geht, sich zu bestimmten Fragen zu positionieren. Es wird eine Mittellinie festgelegt, die vorher beispielsweise mit Kreppband sichtbar gemacht wurde. Dann wird eine Seite als „Ja, stimme ich zu“, die andere Seite als „Nein, stimme ich nicht zu“ festgelegt. Die TN sollen sich zu den Fragen eine Antwort überlegen und sich dann dazu im Raum positionieren. Dabei sind auch Abstufungen möglich (z.B. „ich stimme zu 30 Prozent zu“) möglich, indem sich die Person näher an die Mittellinie stellen.</p> <p>Im zweiten Schritt werden einzelne TN gefragt, warum sie auf ihrer Position stehen. Ziel sollte dabei sein, eine Diskussion innerhalb der Gruppe anzuregen. Dafür ist es manchmal gut, Personen mit sehr unterschiedlichen Meinungen abwechselnd zu Wort kommen zu lassen.</p> <p>Mögliche Fragen</p> <ul style="list-style-type: none">• Ja-Nein-Fragen:• Ich gebe mein (Taschen)geld für Spiele aus.• Zocken ist mir wichtig.• Ich zocke gern auf meinem Handy.• Ich habe freie Hand über meine online-Zeit.• Ich chatte gerne mit meinen Mitspielenden.• Ich habe auch noch andere Hobbys außer Gaming. <p>Je nachdem, um welchen Workshop es geht, sind auch weitere Fragen möglich:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ich kreierte gern eigene Charaktere.• Ich schreibe gern Geschichten/ich denke mir gern Geschichten aus. <p>Was ist besser:</p> <ul style="list-style-type: none">• Singleplayer oder Multiplayer?• Mario Brother oder Minecraft?• Switch oder Play Station?• Shooter oder Jump'n'Run?

Ausreißfigur

Ziele	Kennenlernen
Dauer	20–30 Minuten
Teilnehmer*innen	ca. 20–30, alle Altersstufen
Material	Buntes Papier
Vorbereitung	-
Ablauf	Alle bekommen ein buntes Stück Papier, welches sie in der Mitte falten. Dann reißen sie eine Figur aus, die sie selbst darstellen soll. Die Figur kann auch abstrakt sein. Die ausgerissenen Figuren können dann noch bemalt werden. Dazu sollte allerdings nicht zu viel Zeit gegeben werden, es sollen grobe Skizze bleiben. Anschließend stellen sich alle anhand ihrer Figur vor.
Anmerkungen	Varianten a) Bei sehr großen Gruppen können die Figuren auch einfach nur im Raum aufgehängt werden. Es kann auch geraten werden, welche Figur zu wem gehört. b) Es ist auch möglich, dass je zwei Teilnehmende gegenseitig für die jeweils andere Person eine Figur anfertigt. So kann über die Hauptmerkmale die gewählt wurden gesprochen werden.

My digital me

Ziele	Kennenlernen, Einstieg in Charakterdesign, Stärken und Schwächen thematisieren, Auseinandersetzung mit Selbst- und Fremdbildern.
Dauer	30 Minuten - 3 Stunden (je nach Variante)
Teilnehmer*innen	ca. 20–30, alle Altersstufen
Material	Vorlage, bunte Stifte
Vorbereitung	-
Ablauf	Die TN designen sich selbst als Spiel-Charakter (entweder anhand der Vorlage oder frei). Dabei können sie selber entscheiden, ob ihr Avatar ihnen sehr ähnlich ist (z.B. die gleiche Frisur hat und auch keine Rechtschreibung kann) oder komplett ausgedacht ist. Dabei sollen sie auch überlegen, welche besonderen Eigenschaften der Spiel-Charakter hat (oder sie vielleicht selbst gern hätten). Sie können ein eigenes Outfit entwerfen und sich verschiedene Hilfsgegenstände ausdenken. Im zweiten Schritt erhalten die Jugendlichen die Aufgabe, sich eine Hintergrundgeschichte für ihren Charakter zu überlegen: Wie und wo wohnt der Charakter? Tritt er allein auf, hat sie (viele) Freund*innen? Was treibt die Figur an? Die Charaktere werden in der Großgruppe vorgestellt und alle Ideen gewürdigt und gelobt. Dabei können die TN ermutigt werden, ihre Auswahl zu begründen und darauf eingegangen werden, wieviel die TN mit ihrem Avatar gemeinsam haben. Dabei kann auch reflektiert werden, welche Eigenschaften als positiv/negativ gewertet werden, was man an bestimmten Gaming-Charakteren mag und ob man lieber mit einem Avatar spielt, mit dem man sich identifiziert, oder lieber in eine ganz andere Rolle schlüpft. Dann werden die Teilnehmenden aufgefordert, die Figuren ins Verhältnis zueinander zu setzen: Welche Figuren würden in dasselbe Spielsetting passen? Welche Figuren könnten befreundet oder Verbündete sein, welche vielleicht eher Gegenspieler? Warum? Wie sehen sich die Charaktere wechselseitig? Welche entworfenen Figuren – außer ihrer eigenen – würden die Jugendlichen gerne spielen?
Anmerkungen	Varianten Bei sehr großen Gruppen, in denen eine Vorstellung aller Charaktere den Rahmen sprengen würde, können die Avatare auch nur im Raum aufgehängt werden. Es kann dann geraten werden, welcher Avatar zu wem gehört.

Inselspiel

Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Warm-up• Aktivierung der TN• Kooperation fördern
Bedingungen	Körperbetontes Spiel. Nicht bei TN anwenden, die Berührungsängste haben oder in einer Gruppe, die sich nicht kennt
Dauer	10 Minuten
Teilnehmer*innen	max. 20 TN
Material	Zeitungen oder Stühle
Vorbereitung	„Inseln“ bauen aus auf den Boden gelegten Zeitungen oder mit Stuhlgruppen
Ablauf	<p>Den TN wird erzählt, dass sie sich nach einem Schiffbruch oder Flugzeugabsturz im Meer befänden. Leider treiben die Rettungsinseln umher und müssen von allen erreicht werden. Das Prinzip des Spiels ist wie „Stuhltanz“. Alle TN laufen durch den Raum und sobald die Musik aufhört, müssen alle auf die Rettungsinseln, das Meer tobt und immer mehr Inseln versinken im Meer. Der Platz wird weniger, alle müssen sich gegenseitig helfen.</p> <p>Während Musik läuft (am besten von einem Handy der TN), bewegt sich die ganze Gruppe im Raum. Hört die Musik auf, müssen sich alle einen sicheren Platz auf den Rettungsinseln suchen. Das Ziel ist, dass sich alle auf die Inseln retten können. Anfangs ist genug Platz auf den Rettungsinseln. Von Mal zu Mal wird er aber weniger – hierzu wird immer ein Stück Zeitung oder ein Stuhl entfernt. Aufgrund des immer weniger werdenden Platzes müssen die TN sich untereinander helfen, so dass alle gerettet werden. Dabei ist alles erlaubt (Huckepack, Festhalten, auf einem Bein stehen etc.). Das Spiel geht solange, bis auch mit gegenseitiger Hilfe kaum noch Platz für alle ist. Im Gegensatz zu „Stuhltanz“ scheidet hier niemand aus. Es können mehrere Runden gespielt werden.</p>

Bilderspiel Gaming

Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Ins Gespräch kommen• Diversität anhand von Gaming-Charakteren verdeutlichen• Reflexion anregen
Dauer	ca. 30 Minuten
Teilnehmer*innen	10–20 TN
Material	Ausgedrucktes und laminiertes Bilderspiel
Vorbereitung	-
Ablauf	<p>Die Bilder werden in der Mitte des Stuhlkreises auf dem Boden ausgebreitet. Die Teilnehmenden werden aufgefordert, sich jeweils einen Charakter auszusuchen – entweder, weil sie sich gut mit diesem identifizieren können, diesen sympathisch finden oder aber auch, weil sie das Bild eher unsympathisch finden. Weitere Fragen können sein: Welche Figur würdet ihr spielen wollen? Welche Figur hättet ihr gern zum*zur Freund*in? Welche Figur wäre super, um euch zu beschützen?</p> <p>Wenn alle Teilnehmenden ein Bild gewählt haben, werden die Bilder reihum vorgestellt. Jede*r erhält die Gelegenheit, ihren*seinen Charakter vorzustellen und zu erzählen, was er*sie an der jeweiligen Person spannend findet. Wenn Jugendliche beispielsweise sagen: „Ich habe das Bild ausgesucht, weil ich die Figur cool finde!“ empfiehlt es sich, gezielte Nachfragen zu stellen: „Was genau gefällt dir an der Person?“ oder auch „Warum ist sie ein Vorbild für dich?“ Oft beginnt schon während der Vorstellungsrunde der Bilder eine Diskussion über das Gezeigte. Wenn alle Teilnehmenden ihr Bild vorgestellt haben, werden die Diskussionen und Beschreibungen der Jugendlichen aufgegriffen. Der*die Teamende moderiert das Gespräch und stellt dabei Nachfragen zu den Beiträgen der Teilnehmenden.</p> <p>Sollte sich im Laufe der Vorstellung und anschließenden Diskussion zeigen, dass die Jugendlichen großen Redebedarf zum Thema haben, können im Anschluss an die Bildermethode andere Methoden eingesetzt werden, die das Thema vertiefen.</p>
Quelle	cultures interactive e.V.

Warm ups

Platz für Notizen

Wer bin ich?

Ziele	In Kontakt bringen, Auflockern
Dauer	ca.15 Minuten
Teilnehmer*innen	5-20
Material	Zettel, Stifte, Kreppband
Ablauf	<p>Jede*r TN sucht sich einen Gegenstand oder Charakter (eventuell aus der Gamingwelt) aus und schreibt diesen dann auf einen Zettel. Wenn alle fertig sind, werden die Zettel zusammengesammelt, durch-gemischt und verdeckt wieder verteilt, dabei ist wichtig, dass man selbst nicht lesen kann, was auf dem eigenen Zettel steht. Ziel ist es, mithilfe von Ja-Nein-Fragen den Charakter auf der eigenen Stirn zu erraten. Alternativ kann man den Zettel auch so weit oben am Oberkörper anbringen, dass man das Geschriebene selbst nicht lesen kann.</p> <p>Variante</p> <p>Alle gehen durch den Raum, treffen sich zu zweit und stellen sich dann jeweils gegenseitig eine Frage. Die Teilnehmenden darauf hinweisen, dass sie etwas aufschreiben sollten, was jede*r kennt.</p>
Anmerkungen	Die Teilnehmenden darauf hinweisen, dass sie etwas aufschreiben sollten, was jede*r kennt.

Gaming Moves

Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Warm-up• Aktivierung der TN
Dauer	variabel
Teilnehmer*innen	10–15
Material	-
Vorbereitung	Figuren kennen
Ablauf	<p>Die (ausgewählten) Figuren werden von den TN eingeübt, bis alle die Positionen verstanden haben.</p> <p>Das Spiel beginnt und alle TN laufen durcheinander durch den Raum. Ruft die Spielleitung eine Figur, müssen alle die gerufene Figur nachstellen. Ruft die Spielleitung „weiter“, laufen die TN wieder durcheinander.</p>

Ideen für Figuren

(beliebig abwandelbar, kann auch mit den TN erweitert werden)

Superman macht Fliegerpose
Antman macht sich ganz klein
Super Mario hüpfert auf der Stelle
Catwoman krallt ihre Katzenpfoten

Kotzendes Känguru

Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Warm-up• Aktivierung der TN
Dauer	Variabel
Teilnehmer*innen	Ab 10 TN
Material	-
Vorbereitung	Figuren sicher kennen
Ablauf	<p>Alle TN stellen sich im Kreis auf. Die Spielleitung steht in der Mitte des Kreises und erklärt die Figuren (s. unten), also Darstellungen die jeweils durch drei TN gebildet werden.</p> <p>Die (ausgewählten) Figuren werden von den TN eingeübt, bis alle die Positionen verstanden haben.</p> <p>Die erste Person tritt in die Mitte des Kreises und das Spiel beginnt. Ziel des Spiels ist es, den Kreis zu verlassen. Mit ausgestrecktem Zeigefinger dreht die Person in der Mitte sich im Kreis, bleibt vor einem*einer der Mitspielenden stehen und ruft eine der möglichen Figuren aus, zum Beispiel „Jump and Run“.</p> <p>Die angesprochene Person und ebenso die neben ihr stehenden Personen müssen nun die Figur des „Jump and Run“ zeigen.</p> <p>Wer eine falsche Haltung einnimmt oder zu langsam reagiert, steht in der nächsten Runde in der Mitte und es beginnt eine neue Runde, bei der die Person in der Mitte des Kreises entscheidet, welche Figur dargestellt werden soll.</p>
Anmerkungen	<p>Die Spielleitung sollte darauf achten, dass diejenigen TN, die in der Mitte des Kreises stehen, nicht zu schnelle Anweisungen geben, sodass alle TN dem Tempo folgen können.</p> <p>Es sollte mit einer Figur angefangen werden und erst nach einiger Spielzeit die Anzahl der Figuren erhöht werden. Dadurch bleibt das Spiel lange lebendig.</p> <p>Pädagogischer Hinweis: Das Spiel verbindet einen großen Spaßfaktor mit hohen Anforderungen an Konzentration und Reaktionsvermögen.</p> <p>Bei körperlich beeinträchtigten TN auf Auswahl der Figuren achten.</p>

Ideen für Figuren

(beliebig abwandelbar, kann auch mit den TN erweitert werden)

Konsole: Die Person in der Mitte formt den Bildschirm und zwei zocken
Just Dance: Alle tanzen
Firewall: Eine Person steht in der Mitte und bildet die Mauer und die außen deuten an, sie überwinden zu wollen
Dance dance Revolution: Alle drei: linker Fuß vor, rechter Fuß vor, springen und mit beiden Füßen nach außen landen
Jump and Run: Die Person in der Mitte rennt, die anderen hüpfen

Gruppendynamik

Platz für Notizen

Mein Lieblings- Mein Hass-

Ziele

In Kontakt bringen, Auflockern

Dauer

60-90 Minuten

Material

-

Ablauf

Die Teilnehmenden stellen der Reihe nach eines dieser Themen vor:

- Ihr Lieblingsspiel
- Ihren Lieblingscharakter/Hasscharakter (können z.B. auch Charaktere aus der Kindheit sein, nicht nur aus dem Gamingbereich)
- Die beste Spielgeschichte, die sie kennen/die blödeste Spielgeschichte, die sie kennen

Dazu kann z.B. auch gemeinsam ein Trailer geschaut, Bilder auf digitalen Boards gesammelt, oder einfach begleitend von den Teamenden im Internet recherchiert werden.

Die Teilnehmenden sollten darin bestärkt werden, ihre Auswahl zu begründen und Diskussionen, die entstehen können, aufgegriffen werden. Hierbei können gut Themen und Fragen aus der Übersicht zu Charakterdesign angesprochen werden.

Konsolen-Olympiade

Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Kooperation fördern• Gruppendynamik kennenlernen
Dauer	30–40 Minuten
Teilnehmer*innen	Ab 10 TN
Material	Kreppband, Konsole (ein beliebiges Objekt), genügend Platz, sauberer Untergrund
Ablauf	<p>Ziel des Spiels ist es, als Gruppe eine Konsole so weit wie möglich hinter einer Kreppbandmarkierung abzulegen (alternativ kann statt des Kreppbandes auch ein Kabel als Markierung auf dem Boden ausgelegt werden). Dabei darf die Linie weder übertreten werden noch darf sich hinter der Linie mit den Händen abgestützt werden. Die Konsole muss abgelegt und darf nicht geworfen werden.</p> <p>Es werden Gruppen mit mind. 5 TN gebildet, wobei darauf zu achten ist, dass die Gruppen hinsichtlich der TN mit großer Körpergröße/Kraft ausgeglichen sind. Jede Gruppe zieht sich zunächst 15–20 Minuten mit einer Konsole und Kreppband zurück, um Techniken zu entwickeln und zu erproben.</p> <p>Nach der Einzelarbeit der Gruppe kommen alle wieder zusammen und zeigen sich ihre zuvor in der Gruppe erprobten Techniken. Jede Gruppe hat zwei Versuche. „Gewonnen“ hat die Gruppe, die den Stift so weit wie möglich hinter der Markierung ablegt.</p> <p>Als letzten Schritt können alle Gruppen gemeinsam überlegen und probieren, welche Technik am besten funktioniert hat bzw. wie aus den Techniken, die sie gesehen haben, ein gemeinsames Erfolgsrezept werden kann. Natürlich wird dann noch ein letztes Mal mit allen zusammen probiert, die Konsole so weit wie möglich hinter der Linie abzulegen.</p>
Anmerkungen	Achtung: ein sehr körperliches Spiel; die Gruppe sollte sich schon etwas kennen.

Gaming Jeopardy

Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Wissen erwerben• Spaß• Teambuilding
Dauer	40–60 Minuten
Material	A4–Blätter (am besten laminiert) mit den Kategorien/Fragen
Vorbereitung	A4–Blätter mit einzelnen Fragen auf der Vorderseite und Punktezahl auf der Rückseite. Diese sollten gut sichtbar im Raum an „Themensäulen“ (Fragekategorien) fixiert sein.
Ablauf	<p>Obwohl die Methode als Quiz angelegt ist, geht es nicht darum, Fachwissen abzufragen, richtige Antworten zu belohnen und falsche Antworten zu sanktionieren.</p> <p>Die Übung erkennt die TN als Expert*innen ihrer Jugendkultur an und schafft einen Austausch.</p> <p>Die TN können – je nach Gruppengröße – einzeln oder in Teams spielen.</p> <p>Je eine Person (ggf. aus einer Gruppe) hat die Möglichkeit, eine der Themensäulen und daraus eine Frage zu wählen, z.B. aus der Kategorie „Gaming“ die Frage für 20 Punkte. Kann die Person die Frage beantworten, bekommt die Gruppe die entsprechende Punktezahl. Die Person kann sich mit den anderen aus der eigenen Gruppe austauschen. Danach ist die andere Gruppe dran.</p>
Anmerkungen	<p>Achtung: Die Fragen sind weniger auf harte Fakten als vielmehr auf Haltungen und Einstellungen ausgerichtet. Kleine Diskussionen über Einstellungsfragen sind beabsichtigt. Der*die Teamende sollte deutlich machen, dass die Antworten nicht immer einfach sind und es kein „richtig“ und „falsch“ in diesem Spiel gibt. Auch geht es nicht in erster Linie ums Gewinnen, sondern ums Mitmachen.</p> <p>Der*die Teamende sollte Hintergrundinformationen zu den aufgeworfenen Fragestellungen parat haben. Die einzelnen Aspekte sollten zwar nicht zu sehr vertieft werden, aber auch nicht im Spielfluss untergehen.</p>

	Games	Charaktere	Technik	Geschichte
10	Wie heißt das berühmte Spiel? League of ... <i>Legends</i>	Wer ist der kleinste Superheld von allen? <i>Antman</i>	Nenne drei Spielekonsolen. <i>Wii Nintendo Playstation</i>	In welchem Land wurde Tetris entwickelt? <i>UDSSR/Russland</i>
20	Was ist das am meisten verkaufte Spiel der Welt? <i>Minecraft</i>	Was ist Super Marios Beruf? <i>Klempner</i>	Was ist der Begriff dafür, wenn es Fehler in einem Spiel gibt? <i>Bug</i>	Wurde das erste Computerprogramm von einem Mann oder einer Frau geschrieben? <i>Einer Frau, Ada Lovelace</i>
30	Was ist ein NPC? <i>Non Player Character</i>	Wer ist die Hauptfigur in The Legend of Zelda? <i>Link</i>	Welcher Teil im Computer übernimmt die Verarbeitung von Farben? <i>Grafikkarte</i>	Wann wurde Spiel Tic Tac Toe für den Rechner gemacht? 1952, 1963 oder 1971? <i>1952</i>
50	Nenne 3 Genre von Games? <i>Single Player Multiplayer Jump'n'Run Taktikspiele Casual Games Rollenspiele</i>	Nenne sechs Charaktere aus dem Spiel Super Mario <i>Mario Luigi Peach Bowser Yoshi Waluigi</i>	Was ist die am meisten verkaufte Spielekonsole der Welt? <i>Playstation 2</i>	Was war das erste Computerspiel? <i>Tennis for Two, nicht Pong</i>

Die untergehende Insel

Ziele	Einleitung zum Spiel Adamara, Aktivierung der Gruppe, Kennenlernen, Kommunikation
Dauer	20–30 Minuten
Material	-
Vorbereitung	-
Ablauf	<p>Die leitende Person beginnt zu erzählen, dass das Spiel (Adamara), dass sie gleich spielen werden, in einer Zukunft spielt, in der es zur maximalen Umweltkatastrophe für die Menschen kam und die Wasserspiegel extrem gestiegen sind. Habt ihr schon mal darüber nachgedacht, wie das sein könnte ... in so einer Welt?</p> <p>Die Gruppe soll selbst überlegen, wie sie mit einer solchen Situation umgehen würden. Dazu wird ihnen ein Szenario (so oder so ähnlich) vorgegeben: <i>Ihr durftet in dieser Gruppe zusammen einen Wochenend-Trip auf eine Insel machen, um euer eigenes Game zu coden. Am letzten Tag macht ihr einen Ausflug auf den höchsten Berg. Jede*r hat etwas zu essen und eine Decke für ein Picknick auf dem Gipfel dabei. Als ihr oben seid, seht ihr auf einmal am Horizont eine große Flut, die gerade auf euch zu kommt. Alles unter euch wird überflutet und eure Betreuungspersonen sind auch weg. Kein Telefon funktioniert mehr, das Wasser scheint erstmal auf dem hohen Stand zu bleiben. Was tut ihr?</i></p> <p>Die Gruppe soll zusammen überlegen, was sie machen, wer welche Rollen und Aufgaben übernimmt und welche am wichtigsten sind. Dabei moderieren die Teamenden und fordern die Teilnehmenden auf, ihre Vorschläge zu begründen und die Teilnehmenden dahingehend zu bestärken, sich gegenseitig in dieser Situation helfen, Rollen zu verteilen und Stärken zu nutzen.</p> <p>Wenn sich die Gruppe organisiert hat, sagen alle Teilnehmenden einmal, welche drei bis sechs Aufgaben sie als erstes in Angriff nehmen (z.B. um über die erste Nacht zu kommen).</p> <p>Danach wird übergeleitet auf das Adamara-Spiel.</p>
Quelle	Jennifer Hicks im Rahmen von Call of Prev, cultures interactive e.V.

Game Art

Platz für Notizen

Silhouetten zeichnen

Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Kreativität fördern• Auf die Ergebnisse der anderen TN einlassen• Gruppendynamik
Dauer	40–60 Minuten
Teilnehmer*innen	ab 2 TN
Material	Helle Stifte, Papier, Fineliner, Kleber, u.U. Drucker
Vorbereitung	Materialien verteilen
Ablauf	<p>In dieser Übung zeichnet die TN zuerst eine Form und malen dann etwas in diese rein. Die TN malen Formen mit einem nicht deckenden Stift. Es ist wichtig, diese relativ grob und schnell zu malen. Das Thema für diese Übung kann unterschiedlich sein. Beispiele: Monster, Häuser, Charaktere, Tiere, Pflanzen etc. Diese sind besonders relevant in der ersten Phase, können danach aber sogar entfallen. Es ist aber wichtig, sich zu Beginn auf ein Thema festzulegen.</p> <p>Wenn die TN 3–10 Stück gemalt haben, können die Silhouetten ausgeschnitten werden. Danach tauschen die Jugendlichen untereinander die Bilder aus, sodass jede*r mindestens 3 fremde Silhouetten vor sich hat. Dies kann folgendermaßen ablaufen: Gebe je eine Silhouette an deine*n rechten Nachbar*in, die Silhouetten werden in der Mitte gesammelt und alle suchen sich eigene aus, rumgehen und sich die Silhouetten nehmen, die man möchte o.Ä.</p> <p>Im nächsten Schritt malen die TN die Innenstruktur der Zeichnungen. Dabei interpretieren sie die Form. Diese können dann auch auf ein separates Blatt Papier geklebt werden. Die Teilnehmenden werden angehalten Fragen zu den Silhouetten zu stellen.</p>
Anmerkungen	<p>Als Variationen</p> <p>Wenn man einen Drucker zur Verfügung hat, reicht es auch aus, wenn die TN nur eine Silhouette gemalt haben. Diese kann man dann vervielfältigen und ausschneiden und an die TN verteilen.</p> <p>Als Variation kann ein*e TN die Form zeichnen, die*der Nächste mit einem Fineliner die Innenstruktur zeichnen und die*der Letzte diese mit Farbe ausmalen.</p> <p>Als weitere Variation können die Teamenden den TN schon fertige Silhouetten zur Verfügung stellen (gedruckt).</p> <p>Als andere Variation können die TN zuvor Kleingruppen (2–5) bilden und nur innerhalb dieser Gruppe die Silhouetten austauschen.</p> <p>Im Anhang befindet sich ein Blatt mit Beispiel Silhouetten zum Ausdrucken.</p>
Quelle	Mascha Ermakova

Gaming-Charaktere entwerfen

Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Empowerment• Diversität bewusst machen• Reflexion von Stereotypen
Dauer	90 Minuten – Tagesfüllend
Teilnehmer*innen	10–20
Material	Flipchart, A4-Blätter, Stifte, Pappe für Stencil, Zeitungen und Zeitschriften
Ablauf	<p>Variante 1</p> <p>Die Teilnehmenden einigen sich zusammen auf ein Spiel-Genre (Strategiespiel, <u>RPG</u>, Adventure ...). Je nachdem, wieviel Zeit im Workshop zur Verfügung steht, können sie auch gemeinsam die Spielstory und die Welt, in der das Spiel angesiedelt ist, entwickeln. Alternativ bietet es sich an, dass die Teamenden sich an schon veröffentlichten und für Jugendliche interessante Spielen (Suspects, Minecraft, Subway Surfer etc. orientieren und diese als Setting vorschlagen oder ein Bilderset mit verschiedenen Weltentwürfen mitbringen. Die Teilnehmenden werden in Kleingruppen aufgeteilt und sollen den Spielcharakter des besprochenen Spiels entwerfen.</p> <p>Dafür können Fragen in die Gruppe gegeben und via Flipchart visualisiert werden, zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none">• Wie sieht die Hauptfigur aus?• Was ist ihre (Vor)Geschichte? Wie sieht ihr Leben aus?• Hat sie Begleiter*innen, Beschützer*innen oder Freund*innen? Oder ist sie meistens allein?• Hat sie eine Superkraft? <p>Der Auftrag ist, ein Werbeplakat mit der Spielfigur zu entwerfen.</p> <p>Den Kleingruppen wird 30 bis 60 Minuten Zeit gegeben, eine Figur zu entwickeln und diese auf einem Flipchart zu portraituren, wobei alle Materialien eingesetzt werden können. Es bleibt den Teilnehmenden überlassen, ob sie zeichnen, sprayen, malen oder mit Stencil arbeiten wollen.</p> <p>Nach der Kleingruppenarbeit werden alle Plakate vorgestellt.</p> <p>An die Vorstellung kann sich eine Reflexion der Kleingruppenarbeit und Gaming-Charakter-Entwicklung anschließen, in dem zum einen gefragt werden kann, wie die Kleingruppe ihre Idee entwickelt hat und ob es unterschiedliche Vorstellungen der Figur gab. Wenn sich alle vorgestellten Charaktere stark ähneln (zum Beispiel immer ein großer, weißer, muskulöser Mann dargestellt wurde) können die Teamenden in die Gruppe fragen, welche Spielcharaktere für die Teilnehmenden noch vorstellbar gewesen wären und wie die Spielfigur aus ihrer Sicht auf keinen Fall aussehen sollte.</p> <p>Wenn die Teilnehmenden sich interessiert zeigen, kann auch ein kurzer Input daran angeschlossen werden, welche Körperdarstellungen in Filmen, Serien und Spielen immer wieder auftauchen und wie diese Einfluss auf die Wahrnehmung von Menschen haben bzw. welche Charaktereigenschaften und Verhaltensweisen immer wieder mit einem bestimmten Aussehen verknüpft werden (z.B. groß = mutig, dünn = sportlich, hübsch = sympathisch)</p>

Ablauf

Variante 2

Alternativ zur ersten Methodenvariante, in der alle Teilnehmenden einen Charakter für dasselbe Spielsetting entwerfen, können die Kleingruppen auch eingeladen werden, sich jeweils ein eigenes Spielsetting und ein dazu gehörendes Set aus verschiedenen Charakteren auszudenken. Diese Variante braucht vermutlich mehr Zeit und bietet sich eher im Setting eines mehrtägigen Workshops an.

Zuerst werden drei bis vier Kleingruppen eingeteilt.

Die Kleingruppen haben 15 Minuten Zeit, sich auf ein grobes Spielsetting zu einigen.

In der Großgruppe werden die Spielideen vorgestellt. Wenn die Kleingruppen das wollen und die Gruppenatmosphäre wertschätzend ist, kann auch eine Feedbackrunde zu den Ideen eingebaut werden.

Die Teamenden stellen die Aufgabe: „Entwickelt für eure Spiele eine Reihe von Charakteren, die für möglichst viele verschiedene Spieler*innen interessant sind. Versucht, Figuren zu entwickeln, in denen sich ganz unterschiedliche Jugendliche wieder erkennen oder die sie sympathisch finden.“

Die Kleingruppen haben 30 bis 60 Minuten Zeit, ein diverses Charakterset zu entwickeln.

Vorstellung in der Großgruppe: Die Kleingruppen präsentieren ihre Ergebnisse und erläutern ggf., für welche Jugendlichen ihre Figuren interessant sind. Alle Ergebnisse werden gewürdigt und gelobt.

Wenn alle Gruppen ihre Präsentation abgeschlossen haben, können die Teamenden in die Gruppe fragen, wie die Teilnehmenden die Charakterzusammenstellung einschätzen, ob einigen Teilnehmenden vielleicht noch Charaktere fehlen. Von da aus kann das Gespräch auch auf Charakter-Entwürfe in Filmen, Serien und PC-Spielen gebracht werden – in welchen finden die Jugendlichen sich wieder? Welcher Charakter hat sie besonders beeindruckt? Welche Charaktere sind selten?

Weitere Varianten: Wenn das Charakterdesign im Fokus des gesamten Workshops steht, können noch weitere Teilaufgaben zum Charakterdesign-Prozess hinzugefügt werden, z.B.

- Moodboard für Charakter erstellen
 - Garderobe für Charakter entwickeln
 - Hauptquartier/Wohnung für Charakter designen (z.B. in Adamara)
 - Charakter-Backstory entwickeln
- Was sind seine Stärken?
Was sind seine Schwächen?
Mini-Biografie

Welche Stärken und Schwächen hat der Charakter? Lassen sie sich aus der Biografie heraus erklären?

Anmerkungen

Für die Methode ist es wichtig, die Jugendlichen für weniger diverse Charaktere/Charaktersets nicht anzugreifen oder zu kritisieren. Stattdessen sollte deutlich gemacht werden, dass in der Charakterentwicklung in Filmen, Serien und Spielen häufig auf sogenannte „Tropes“ zurückgegriffen wird, weil sie den Zuschauer*innen vertraut sind und sie „in die Story ziehen“. Darüber hinaus können die Jugendlichen gefragt werden, welche Charaktere sie eher unterrepräsentiert finden.

Quelle

Marie Jäger im Rahmen von Call of Prev, cultures interactive e.V.

Erkenne deinen Gaming-Charakter

Ziele	Einstieg in die Entwicklung von Gaming-Charakteren Reflexion über äußere Merkmale und daraus folgende Zuschreibungen/Vorurteile
Dauer	45-60 Minuten
Teilnehmer*innen	10-30 TN, ab 14 Jahren
Material	Papier und Stifte
Vorbereitung	-
Ablauf	<p>Die TN schreiben in Einzelarbeit verschiedene Merkmale der Charaktere auf Am besten funktioniert es, wenn es dabei nicht nur um das Aussehen geht, sondern um Merkmale wie:</p> <ul style="list-style-type: none">• Charaktereigenschaften• Stärken/Schwächen• Gut oder böse• Backstory• Welt, aus der die Person kommt <p>Nach dieser Phase werden die Zettel in der Gruppe gesammelt und dann zufällig verteilt. Jetzt müssen die TN den Charakter der*der anderen zeichnen. Die TN sollten darauf hingewiesen werden, dass die Skizze nur relativ grob sein soll, damit die Methode nicht zu lange dauert.</p> <p>Anschließend werden die Avatare ausgelegt und die TN versuchen, den Avatar zu finden, den sie beschrieben haben. Anschließend kann sich darüber ausgetauscht werden, inwieweit ihre Vorstellung mit der Umsetzung der anderen Person übereinstimmt. In der Gesamtgruppe kann dann reflektiert werden, wie es zu den unterschiedlichen Vorstellungen kommt.</p>
Anmerkungen	<p>Als Variationen: Wenn die TN nicht malen oder zeichnen möchten, können sie auch Charakter-Erstellungs-Tools benutzen, wie z.B.</p> <ul style="list-style-type: none">a) https://www.heroforge.com/b) https://eldritch-foundry.com/creator?stage=6c) https://meiker.io/popular?page=2
Quelle	Mascha Ermakova

Narrative Design

Platz für Notizen

Entweder Oder

Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Storybuilding und Dialogentwicklung im Gaming verdeutlichen• Konsequenzen von Handlungen und Entscheidungen deutlich machen• Alternative Handlungsoptionen verdeutlichen
Dauer	2–3 Stunden
Teilnehmer*innen	10–20 TN, ab 14 Jahren
Material	Flipchart und Stifte, A4–Papier, Klebeband; alternativ: Smartboard, (alte) Tafel, Kreide, Tablets mit Internetzugriff (Twine, Editor Adamara), laminierte Emoji-Karten
Vorbereitung	-
Ablauf	<ol style="list-style-type: none">1. Die Teamenden geben eine Ausgangssituation vor, zum Beispiel:<ul style="list-style-type: none">• Milena fragt Ayla, ob sie mit ihr ausgehen will• Die Lehrerin sagt zu Lisa: „Wenn du nicht aufpasst, bleibst du sitzen!“• Murats Mama sagt zu ihm: „Du bist heute spätestens um 20 Uhr zuhause!“• Max ist neu an der Schule, betritt ein Klassenzimmer und will sich auf einen Stuhl setzen. Benny, der da eigentlich sitzt, sagt: „Verpiss dich, das ist mein Platz.“<p>(Alternativ können solche Szenarien auch vorgestellt werden und dann die Gruppe gefragt werden, welches Szenario sie „spielen“ will oder ob sie selbst eine bessere Idee haben. Es kann auch eine Situation durchgespielt werden, die die Gruppe/Klasse gerade beschäftigt bzw. eines, das sie aus einem Spiel kennen.)</p>2. Die Gruppe soll 2 bis 4 verschiedene(!) Reaktionsmöglichkeiten benennen. Dabei sollten die Antworten von den Teamenden möglichst wenig „zensiert“ werden. Auf die Reaktionen sollen nun in der Gruppe wiederum 2 bis 4 Reaktionen der anderen Person gefunden werden. Die Teamenden sollten sich auf die Moderation beschränken und die Dialoge mittels Baumdiagramm (siehe Beispiel im Anhang) mittels A4–Blättern an der Wand, via Smartboard oder Tafel verschriftlichen. Zusätzlich können Emoji-Karten zum Einsatz gekommen, gekoppelt an die Frage: „Wie fühlt sich die Person, während sie das gerade sagt?“3. Nach etwa 3 Dialogwechseln (je nach Aufmerksamkeitsspanne der Gruppe) wird das Spiel beendet. Die Teamenden fragen anschließend in die Gruppe, mit welchem weiteren Verlauf die Teilnehmenden bei welchem Dialogstrang rechnen (dabei sollte sich auf 2 bis 4 exemplarische Stränge beschränkt werden, damit es nicht redundant und langweilig für die Teilnehmenden wird. Beispielhaft kann sich zum Beispiel ein friedlicher, ein eskalierender und ein „switchender“ Gesprächsstrang herausgesucht werden.)4. Die Teamenden geben einen kurzen Input zur Bedeutung von Entscheidungsmöglichkeiten in Spielen.5. Anschließend finden sich die Teilnehmenden in Kleingruppen zusammen, um erste Dialogentwürfe im Editor zu testen

Anmerkungen

Die Methode ist eine gute Vorbereitung auf die Arbeit mit dem Editor. In den ersten Call-of-Prev-Workshops hat sich gezeigt, dass es Jugendliche oft nicht so nahe liegt, tatsächlich verschiedene Reaktionen (traurig, wütend, vermittelnd, annehmend, fragend etc.) zu erfinden. Daher sollte anhand dieser Methode auch deutlich gemacht werden, dass es den Spielfluss interessanter macht, wenn relevante Entscheidungen mit verschiedenen Konsequenzen getroffen werden sollen.

Darüber hinaus eignet sich die Methode aber auch für das spielerische Lernen von Handlungsoptionen und erwartbaren Reaktionen.

Vielen Jugendlichen wird das Zuordnen von Emotionen und entwerfen von Handlungsoptionen nicht leicht fallen. Hier gilt es, Geduld zu bewahren und die Ideenfindung weitestgehend in der Gruppe zu belassen – genau um diese Lernprozesse geht es bei der Methode.

Den Teilnehmenden sollte bei den Reaktionen möglichst viel Spielraum gelassen werden. Die Grenze sollten die Teamenden ziehen, wenn extremistische Dialoginhalte vorgeschlagen werden, oder solche, die GMF beinhalten (Als Beispiel: „Halten Sie die Fresse!“ als Reaktion an eine Lehrperson erlauben, um die Konsequenzen zu bebildern, Ausdrücke wie Schl*** oder vermeintliche Witze über Minderheiten aber nicht aufschreiben.)

Quelle

Marie Jäger im Rahmen von Call of Prev, cultures interactive e.V.

Ein-Satz-Geschichte

Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Warm-up• Aktivierung der TN• Einstieg ins Storytelling
Bedingungen	Platz, sich durch den Raum zu bewegen
Dauer	5–10 Minuten
Teilnehmer*innen	max. 20 TN, ab 12 Jahren
Material	-
Vorbereitung	-
Ablauf	<p>Die TN sitzen im Kreis, die teamende Person beginnt eine Geschichte mit einem Satzanfang, z.B. „Eines morgens an einem sonnigen Tag ...“. Die nächste Person beendet den Satz und fängt einen neuen Satz an, oder erweitert den Satz. Z.B. „... kam ich in die Schule. Dort bemerkte ich ...“ oder „auf dem Weg zu Schule, sah ich plötzlich auf der Straße ...“. Die Geschichte wird dann einmal im Kreis weitererzählt, bis die Person, die gestartet hat, den letzten Satz vervollständigt. Dann wird die Geschichte im Kreis wiederholt, bis sie flüssig und schnell erzählt werden kann.</p> <p>Dann kann, je nach Platz aufgestanden und im Raum umhergegangen und dabei die Geschichte wiederholt werden, wobei alle darauf achten müssen, wann sie dran sind. Wenn das gut klappt, kann die Geschichte noch weitere Male in verschiedenen Varianten wiederholt werden, z.B. wütend, traurig, übertrieben fröhlich, ganz leise, gesungen oder geschrien.</p>
Quelle	Anne Mahr, cultures interactive e.V.

Game Play

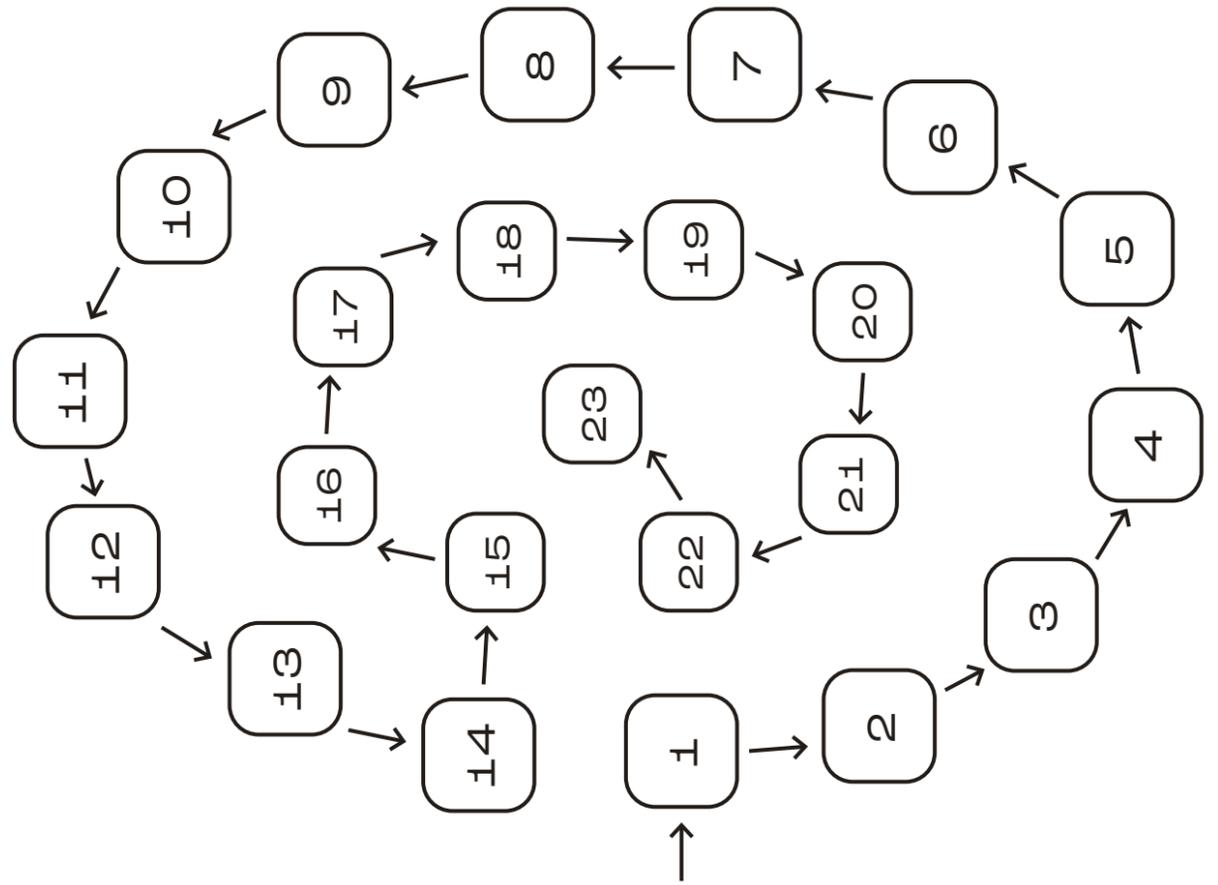
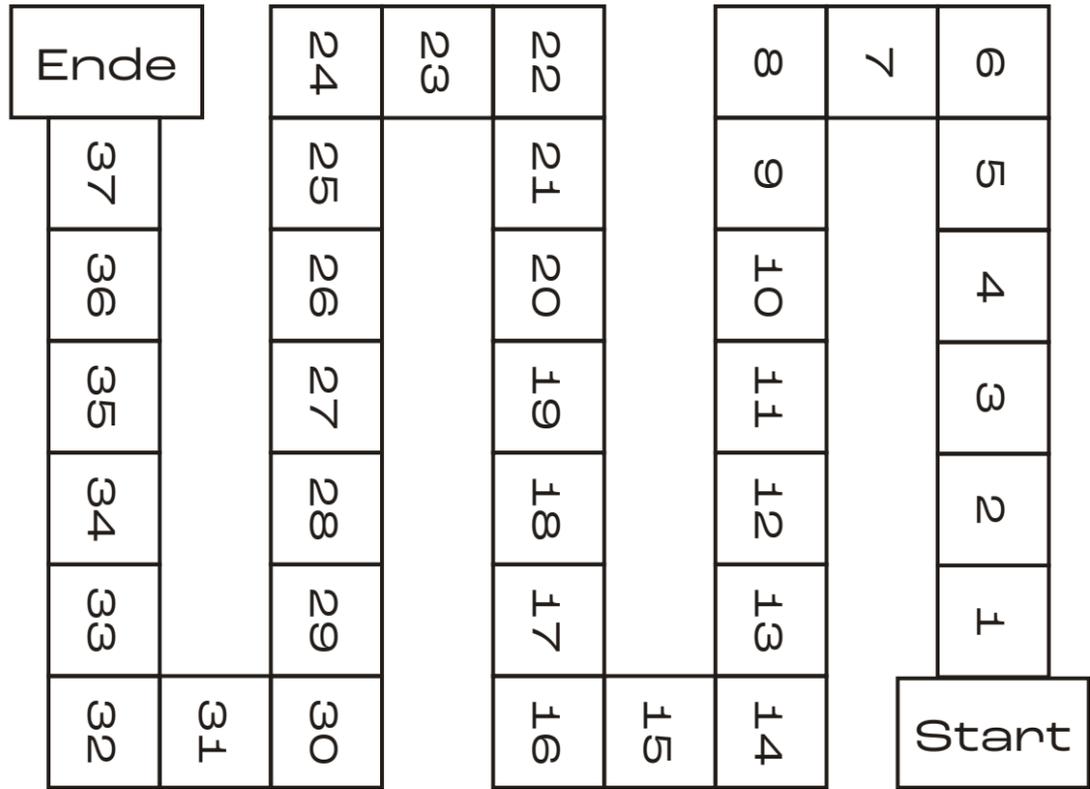
Platz für Notizen

UNO Special Card

Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Kreativität fördern/Empowerment• Gruppendynamik• Spieldesign
Dauer	30–20 min + Spiel gegenseitig spielen
Teilnehmer*innen	Kleingruppen (2–4 TN)
Material	UNO-Kartenspiel mit 4 Karten, auf die ein weißes Papier aufgeklebt ist; Klebstift/Klebeband, bunte Stifte, Papier.
Vorbereitung	UNO-Kartenspiel vorbereiten. Auf vier zufällig ausgewählte Zahlenkarten auf die Vorderseite ein weißes Papier kleben.
Ablauf	<p>In dieser Methode sollen die TN eigene Karten für UNO entwickeln.</p> <p>Nachdem die Kleingruppen gebildet wurden, wird das modifizierte Kartenspiel ausgeteilt. Aufgabe ist es, sich mindestens eine weitere Karte auszudenken, mit der das originale Spiel verändert wird.</p> <p>Sollte sich nur eine Karte ausgedacht werden, kann diese einfach 3 Mal auf die anderen Karten kopiert werden.</p> <p>Die TN sollen nur auf den Karten malen, auf denen ein weißes Papier ist und nicht auf den anderen.</p> <p>Im Anschluss werden die Kartendecks unter den Gruppen gemischt und die TN probieren die modifizierten Spiele der anderen Gruppen aus.</p>
Anmerkungen	Es können zusätzlich neue Regeln ausgedacht werden, diese müssten dann auf Papier festgehalten werden.
Quelle	Mascha Ermakova

Brettspiel designen

Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Kreativität fördern/über Spielmechaniken nachdenken• Auf die Ergebnisse der anderen TN einlassen• Gruppendynamik
Dauer	2 Stunden
Teilnehmer*innen	In Kleingruppen (2–4 TN)
Material	Ausgedrucktes Brettspiel, Materialien zum Spielen (Würfel, Spielfiguren)
Vorbereitung	Spiel ausdrucken, Materialien verteilen und Kleingruppen bilden, bunte Stifte
Ablauf	<p>In dieser Methode erhalten die TN eine Brettspielvorlage und sollen sich dazu verschiedene Spielmechaniken ausdenken, um das Spielen interessanter und unterhaltsamer zu machen.</p> <p>Die Kleingruppen bekommen jeweils ein ausgedrucktes Brettspiel und einen Würfel.</p> <p>Die Aufgabe besteht darin, das Brettspiel zu vervollständigen. Dabei können z.B. extra Regeln erstellt werden (Man kann sich nur auf bestimmten Feldern bewegen) oder z.B. Ereigniskarten entworfen werden, die bei bestimmten Zahlen gezogen werden müssen. Ziel ist es, das langweilige Brettspiel unterhaltsam zu machen.</p> <p>Wenn die TN fertig sind, können die Spiele untereinander ausprobiert werden.</p>
Anmerkungen	Das Basis-Brettspiel funktioniert folgendermaßen: Es gibt 2–4 Spielende. Jede*r Spielende würfelt und bewegt sich um die entsprechende Augenzahl. Sobald jemand das letzte Feld erreicht hat, gewinnt diese*r TN.
Quelle	Mascha Ermakova



Literatur



→ Anwander, Stefan, Groß, Anna & Jäger, Marie (2023): Warum HipHop in der Jugendarbeit? In: Groß, Anna & Jäger, Marie: It's more than just rap – HipHop in der Jugendarbeit. Weinheim – Basel: Beltz Juventa.

→ Baer, Silke, Groß, Anna & Jäger, Marie (2020): Phänomübergreifende und gendersensible Präventionsarbeit im Projekt PHÄNO_cultures. In: Hößl, Stefan, Jamal, Lobna & Schellenberg, Frank: Politische Bildung im Kontext von Islam und Islamismus. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

→ Baaken, Till & Ruf, Maximilian (2018): Gemeinsame Elemente in den Ideologien von Rechtsextremistinnen bzw. Rechtsextremisten und Islamistinnen bzw. Islamisten. In: Drachenfels, Margarete von, Offermann, Carmen & Wunderlich, Philipp Radikalisierung und Deradikalisierung in Deutschland – eine gesamtgesellschaftliche Herausforderung. auf: https://www.hsfk.de/fileadmin/HSFK/hsfk_publicationen/GE_Radikalisierung_und_DeRadikalisierung_in_Deutschland.pdf [Stand 4.4.2023].

→ Baraa, Abul (2016): Sind Playstation und Computer erlaubt? https://www.youtube.com/watch?v=p05_0bH5Paw (Abfrage 25.7.2023)

→ Biskamp, F., (2018): Bundeskoordination Schule ohne Rassismus – Schule mit Courage & Aktion Courage e.V.: Transnationaler Extremismus.

→ Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWi) (2014): Monitoring zu ausgewählten wirtschaftlichen Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2013.

→ Dauber, C. E., et al. (2019): Call of Duty: Jihad – How the Video Game Motif has Migrated Downstream from Islamic State Propaganda Videos. *Perspectives on Terrorism*, 13(3), 17–31.

→ El-Kamili, Abu Mikail (2020): Sind Computerspiele, Playstation, Xbox erlaubt? <https://www.youtube.com/shorts/UxTQrc9TYJg> (Abfrage am 25.7.2023).

→ Engler, Wolfgang/Hensel, Jana (2018): Wer wir sind. Die Erfahrung, ostdeutsch zu sein. Berlin: Aufbau Verlag

→ Generation Islam (2019): Fortnite – Ist das Leben nur ein Spiel? <https://www.youtube.com/watch?v=u9sGVwfGVH8&t=37s> (Abfrage: 25.7.2023)

→ Glaser, M. (2016): Rechtsextremismus und Islamismus im Jugendalter Was ist übertragbar, was ist spezifisch? auf: <https://www.bpb.de/themen/infodienst/239365/rechtsextremismus-und-islamismus-im-jugendalter/> [20.4.2023]

→ Glaser, M. (2017): Rechtsextremismus und islamistischer Extremismus im Jugendalter – Gemeinsamkeiten

und Spezifika der pädagogischen Handlungsfelder. In J. Kärgel (Hrsg.), „Sie haben keinen Plan B“. Radikalisierung, Ausreise, Rückkehr – zwischen Prävention und Intervention (Seite 212 – 226). Bundeszentrale für politische Bildung.

→ Hoang, Viet/Prinz, Mick (2021): Gaming und Rechtsextremismus. <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2021/04/GamingUndRex-PixiHeft.pdf> (Abfrage: 31.10.2023)

→ Ibrahim (2021): Playstation oder PC-Spiele erlaubt? <https://www.youtube.com/watch?v=INKjGhKW4Fw> (Abfrage 25.7.2023).

→ Kiefer, Michael et al (2017): Lasset uns Inschallah einen Plan machen. Fallgestützte Analyse der Radikalisierung einer WhatsApp-Gruppe. Wiesbaden: VS Springer.

→ Kollmorgen, Raj (2005): Ostdeutschland – Beobachtungen einer Übergangs- und Teilgesellschaft. Wiesbaden: VS Verlag.

→ Lakomy, Miron (2019): Let's Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment. *Studies in Conflict and Terrorism*, 42, 4.

→ McDonald, K. (2018): *Radicalization*. Oxford, England: Polity Press.

→ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2022): JIM Studie 2022, Jugend, Information, Medien.

→ Riemann, Fritz (1961,2011): Grundformen der Angst. München: Ernst Reinhardt Verlag.

→ Röpke, Andreas (2020): „Terror von rechts – Militante Kontinuität und politische Ignoranz“ in: Speit, A., & Baeck, J.-P. (2020), Hg.: *Rechte Egoshooter: Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat*. S. 107 – 131.

→ Rosenthal, Gabriele, Köttig, Michaela, Witte, Nicole & Blezinger, Anne (2006): Biographisch-narrative Gespräche mit Jugendlichen – Chancen für das Selbst- und Fremdverstehen. Leverkusen, Berlin: Barbara Budrich.

→ Schlegel, Linda. (2020): Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes. *Journal for Deradicalization*. Ausgabe 23. S. 1– 44.

→ Sieber, Roland (2020): Terror als Spiel – Virtuell vernetzter Rechtsterrorismus rund um den Globus in: Speit/Baeck: *Rechte Egoshooter – Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat*, Berlin

→ Speit, A., & Baeck, J.-P. (2020): *Rechte Egoshooter: Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat*

→ Thiersch, Hans (2020): Lebensweltorientierte Soziale Arbeit – revisited. Grundlagen und Perspektiven. Weinheim – Basel: Beltz Juventa.

Impressum

© cultures interactive e.V., 2023

Autor*innen Marie Jäger, Anne Mahr, Caner Méndez, Stefanie Ritter

Redaktion Lena Schulze Frenking, Harald Weilnböck

Grafik/Layout Johanna Goldmann

Druck die Umweltdruckerei

ISBN 978-3-9140458-07-9

cultures interactive e.V.
Mainzer Str. 11
12053 Berlin

Ein Projekt von



Gefördert von



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien



Danksagung

Wir möchten uns bei alldenjenigen bedanken, die das Spiel mit den dazugehörigen Editoren endacht und umgesetzt haben.

Projektmitarbeitende

Christian Kirschner Produktionsleitung
Silvia Weiß Co-Produktionsleitung
Marie Jäger Wissenschaftliche Mitarbeiterin
Caner Méndez Wissenschaftlicher Mitarbeiter

Freie Mitarbeitende

Sven Vössler Co-Produktionsleitung
Tobias Wehrum Programming Lead
Kevin Blank Game Design
Lena Siess Game Design
Mascha Ermakova Game Design
Lena Falkenhagen Narrative Lead
Ivonne Vaziri-Elahi Narrative Designer / Writer
Ingelis Wipfelder Narrative Designer / Writer
Jaqueline Martin Lead Artist
Alexander Günther Game Artist /
2D Environment & Prop Assets
Gastón Santibáñez Engemann Artist / Animator
Ilgin Özcelik Artist & Animator
Kristina Lanert Game Art
Miriam Oumar Content Design
Kerstin Rilke Animation & Motion Design
Katharina Baer Sound Design
Fritz David Thiel Game-Art, Asset-Creation, Einpflege
Jannik Jentsch Junior Level Designer
Csongor Baranyai Editor & Gamedesign
Isi Weija Testing

