



ENGLISH - DEUTSCH - FRANÇAIS - ITALIANO - LIETUVIU - POLSKIE - PORTUGUES

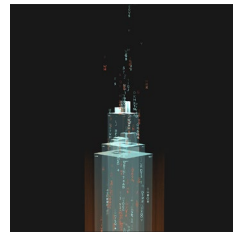
Hackathon Games Hand- reichung



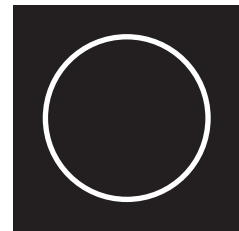
*Divide
et Impera*



*YouTube
Simulator*



*Social
Threads*



deplatforming

Play Your Role is a project funded by the European Commission under the Program Rights, Equality and Citizenship (2014–2020) and results from a partnership between seven international institutions:

ZAFFIRIA, Italy

CIAC, Universidade do Algarve,
Portugal

COSPE, Italy

Fundacja Nowoczesna Polska,
Poland

**JFF – Institut für
Medienpädagogik
in Forschung und Praxis**,
Germany

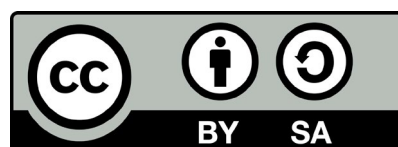
SAVOIR*DEVENIR, France

**VšĮ EDUKACINIAI PROJEKTAI-
EDUPRO**, Lithuania



This document was funded by the European Union's Rights, Equality and Citizenship Programme (2014–2020). The content of this document represents the views of the author only and is his/her sole responsibility.

The European Commission does not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains.



CC BY-SA 4.0

Graphic Design: Cecilia Piazza

Zusammenfassung

5 **Einführung**

6 *Divide et Impera*

10 *YouTuber Simulator*

14 *Social Threads*

18 *deplatforming*

Einführung

Medien wie Videospiele und gamesbezogene Handlungen sind komplexe und ineinander verwobene Welten, die im Alltag von Jugendlichen und erwachsenen Bürger*innen eine wichtige Rolle spielen und daher maßgeblichen Einfluss auf die Gestaltung von Fremdwahrnehmung, Verhaltensmustern und Konfliktbewältigung haben. Vernachlässigt wird oft das positive Potenzial von Games, abgesicherte Verhaltens- und Konfrontationsräume zu schaffen, positives Verhalten zu verstärken und zu belohnen, die spielerische Herangehensweise an ernste Themen und Debatten in einer Sprache zu führen, die Jugendliche direkt anspricht.

Eines der Ziele des Projekts Play Your Role ist es, Hassrede online mit der Produktion von Bildungsinstrumenten in Form von Spielaktivitäten und neuen Bildungsmaterialien zu bekämpfen, die Lehrer und Jugendarbeiter in ihrer täglichen Arbeit verwenden können, um neue und kreative Konternarrative zu erstellen, die Förderung europäischer Werte, Toleranz und Achtung der europäischen Grundrechte und Förderung von Gamification als Instrument zur Stärkung positiver Verhaltensweisen. Im Rahmen des Projekts wurden vier Serious Games entwickelt, an denen Teams junger Spieledesigner*innen aus vier europäischen Ländern beteiligt waren: **Divide et Impera** (Italien), **YouTuber Simulator** (Polen), **Social Threads** (Frankreich) und **deplatforming** (Deutschland). Jedes Spiel nähert sich dem Thema Hate Speech mit unterschiedlichen Strategien, die darauf abzielen, eine kritische Herangehensweise und ein Verständnis für dieses Phänomen zu entwickeln.

Diese Anleitung soll ein Leitfaden mit vier didaktischen Vorschlägen sein, die die entwickelten Serious Games in einen Bildungsweg für Sekundarschulen, Jugendzentren und Vereine einfügen.

Das PYR-Projekt hat auch ein Toolkit mit Workshopkonzepten¹ erstellt, das die in diesem Leitfaden vorgeschlagenen Unterrichtserfahrungen vertiefen und ergänzen kann: Der Umgang mit Hassrede ist immer komplex und die pädagogischen Workshopkonzepte bieten viele Aktivitäten und Ideen für eine sinnvolle Arbeit.

1 www.playyourrole.eu/wp-content/uploads/2020/11/PYR-toolkit-ITALY.pdf

Divide et Impera



DAS SPIEL IN KÜRZE

Divide et Impera ist ein Spiel, das zeigt wie Online-Hasrede funktioniert. Im Spiel interagiert die spielende Person mit einer Gruppe verschiedener Menschen, die anfangs ein gutes Verhältnis zueinander haben. Durch den Einsatz von Hasrede in verschiedenen Formen versucht die spielende Person, Spaltung und Feindseligkeit hervorzurufen und die Gruppe schließlich in Fraktionen zu spalten. Durch die Manipulation einer simulierten kleinen Gemeinschaft kann die spielende Person mit den tatsächlichen Mechanismen der Beeinflussung von Menschen in sozialen Medien konfrontiert werden und diese kennenlernen. Jugendliche können auf diese Weise lernen, kritischer mit den Quellen und Inhalten von Informationen umzugehen, die sie online finden.

GAME DESIGN

Das Spiel wurde von Mauro Vanetti (unabhängiger Entwickler) und von Pino Panzarella und Pietro Polsinelli von Open Lab, einem kleinen unabhängigen Unternehmen, entworfen und entwickelt.

LINK

Sie können dieses **Spiel online** (über den Browser) spielen **oder für Android- oder iOS-Systeme** herunterladen.

Alle Spielversionen hier:

www.playyourrole.eu/divide-et-impera

HINWEISE FÜR DEN WORKSHOP

Stichworte:

- Soziales Netzwerk
 - Stereotypen
 - Aktivismus-Tools
-

Zeitrahmen: 90 Minuten

Zielgruppen: 15+, mit Kenntnissen über soziale Medien und Hassrede

Zielsetzungen:

- Erkennen von Hassbotschaften und verstehen, wie sie die Beziehungen zwischen Menschen beeinflussen
 - Verstehen der negativen Auswirkungen, die sie auf persönlicher und sozialer Ebene haben können
 - Sensibilisierung für die Mechanismen der Hassrede durch eine Spielsimulation
 - Erlernen von Werkzeugen und Mechanismen, um auf digitale Hassinhalte zu reagieren
-

Erforderliche Ausstattung:

- BYOD oder Laptop/Tablet

BESCHREIBUNG DES WORKSHOPS

20 Minuten

Brainstorming und Wissensaustausch über Hassrede

Erste Frage: "Konntest du eine Hassbotschaft melden, die du in sozialen Netzwerken gesehen hast?"

- Sammeln von Beiträgen der Teilnehmenden, ggf. mit Leitfragen.
 - Bei der Sammlung von Beiträgen sollten mindestens die folgenden Themen angesprochen werden:
 1. Welche Arten von Stereotypen werden am häufigsten verwendet, um Menschen anzugreifen?
 2. Welche Reaktionen hast du von Nutzer*innen sozialer Medien gesehen?
 3. Was denkst du, warum diese Kommentare gemacht werden?
 - Das Ziel dieser Einführung ist es, die Schüler*innen dazu zu bringen, über ihre persönlichen Erfahrungen nachzudenken und die Ziele zu hinterfragen, die Hassrede zu erreichen scheinen: Konsensbildung, Identifizierung von Gruppen, Schaffung von "Feinden".
-

25 Minuten

Testspiel *Divide et Impera* und Sammlung von Diskussionspunkten

- Bevor das Spiel beginnt, betone, wie wichtig es ist, dass es immer falsch ist, ein "Hater" zu sein. Aber diese Rolle im Spiel einzunehmen soll helfen zu verstehen, was in den Mechanismen des Systems passiert, wie ein Experiment unter dem Mikroskop. Es ist besser,

den Schüler*innen vorzuschlagen, an der Aktivität als "Datenanalyst*innen" teilzunehmen, als "Beobachter*innen", die versuchen, die Beziehungen zwischen Menschen zu verstehen, um sich bewusster zu machen, wie diese manipuliert oder positiv gefördert werden können, je nach Zielsetzung. Die Worte, die im Spiel gepostet werden, rufen immer gegensätzliche Reaktionen hervor, um die Debatte zu erleichtern und die Komplexität des Themas hervorzuheben.

- Die Schüler*innen spielen gemeinsam in Gruppen: Sie beobachten die Reaktionen, die durch die Posts ausgelöst werden als aufmerksame Beobachter*innen und überlegen mit Hilfe der Lehrkraft, welche kulturellen, politischen oder persönlichen Aspekte durch diese Botschaften berührt werden. Manchmal kann es auch interessant sein, vorherzusagen, was passieren wird: Wer wird von der Nachricht negativ betroffen sein? Wer hingegen wird sich wahrscheinlich an die Botschaft halten? Welche Eigenschaften und Interessen werden diese verschiedenen Personen haben? Hassrede ist weitreichend, kann alle treffen und hat Auswirkungen auf soziale und freundschaftliche Netzwerke. Eine richtige Reaktion auf Hassrede ist ebenso wichtig. Die Gruppe, die abwechselnd spielt, kann jedes Mal eine Reaktion auf di*en "Politiker*in" von *Divide et Impera* simulieren: Zu lernen, "gegen" Hassrede zu argumentieren, aber niemals auf dasselbe Niveau zu sinken, ist eine Übung, die in der Schule begonnen werden kann. Um den

Schüler*innen eine Chance zu geben, sich (klug, ohne Belästigungen und Hass) gegen Vorfälle zu verteidigen, die in ihrem realen Leben vorkommen können.

Einführung in das Spiel

Eine Führungsperson nutzt Hassrede, um die eigenen Ziele zu erreichen. Diese*r politische*r Anführer*in zielt insbesondere darauf ab, die Gemeinschaft in zwei Hälften zu teilen, indem si*er mindestens 12 Personen aus dem zusammenhängenden Raster von 5×5 Personen herauslöst. Die abgetrennten Elemente sind grau hinterlegt.

Die Beiträge werden zu "Waffen" und rufen jedes Mal Reaktionen hervor, die es den Spieler*innen ermöglicht zu verstehen, wie komplex und agil Hassrede ist. Es gibt diejenigen, die sie begrüßen, weil sie mit dieser Denkweise übereinstimmen, und es gibt diejenigen, die sich durch die Äußerungen beleidigt fühlen. Die Schüler*innen müssen die Inhalte auswählen, die online veröffentlicht werden sollen (und jedes Mal ist es wichtig, eine Pause einzulegen, um zu verstehen, welche Aktion durchgeführt wird: Wer wird getroffen? Warum? Was wird angedeutet?...) und ein spezifisches Ziel von 3×3 Personen für jeden Beitrag. Jede Person im Raster hat mehrere individuelle Merkmale: Nationalität, Einwanderungsstatus, Geschlecht, religiöse Überzeugungen. Der Hass, der durch die Beiträge geweckt wird, führt zu unterschiedlichen Reaktionen, die die sozialen Beziehungen innerhalb der Gemeinschaft schädigen und zerstören.

Online-Hass findet oft auf scheinbar banale und alltägliche Weise Eingang in den Diskurs. Die Wahrnehmung

von Inhalten ist oft unterschiedlich. So können "witzig" gemeinte Kommentare für andere teilweise verletzend sein.

Durch das Signalisieren von Daumen hoch und Daumen runter wird gezeigt, was als die besten und schlechtesten Ergebnisse gehalten werden. Wenn du darauf klickst, kannst du die Analysen zu sozialen Medien lesen. Du kannst auch auf die Nutzer*innenporträts klicken, um zu sehen, was genau verletzend war und wie Vertrauen und Beziehungen beeinträchtigt wurden.

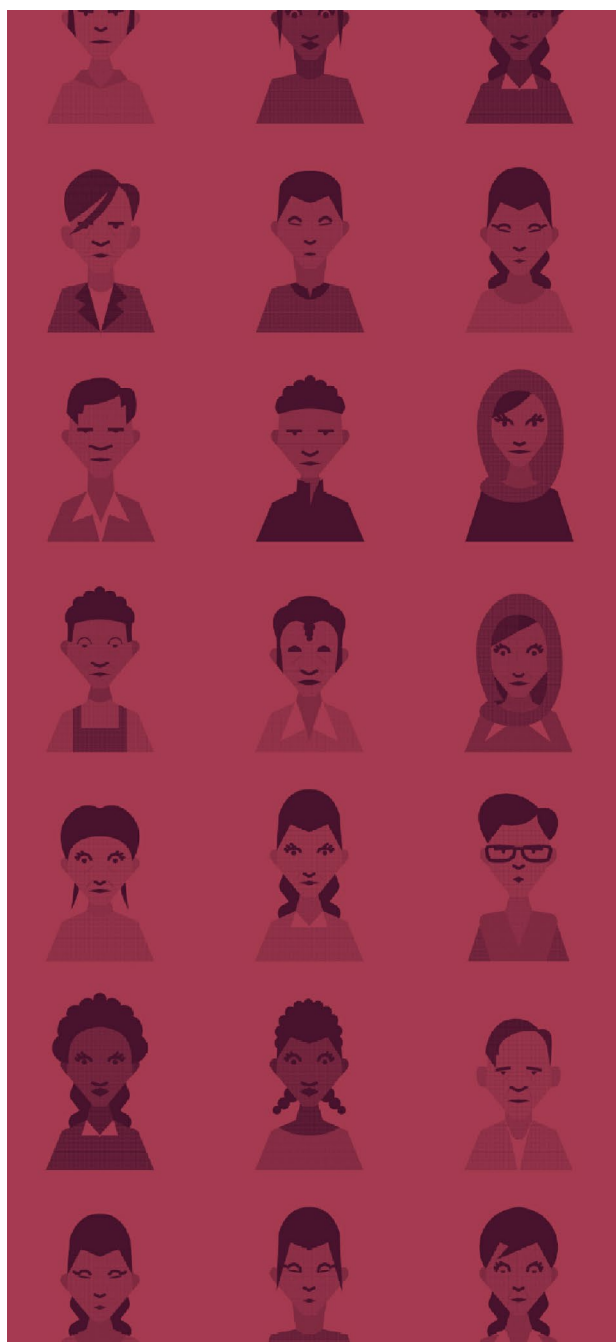
45 Minuten

Nachbesprechung des Spiels und Realitätsprüfung

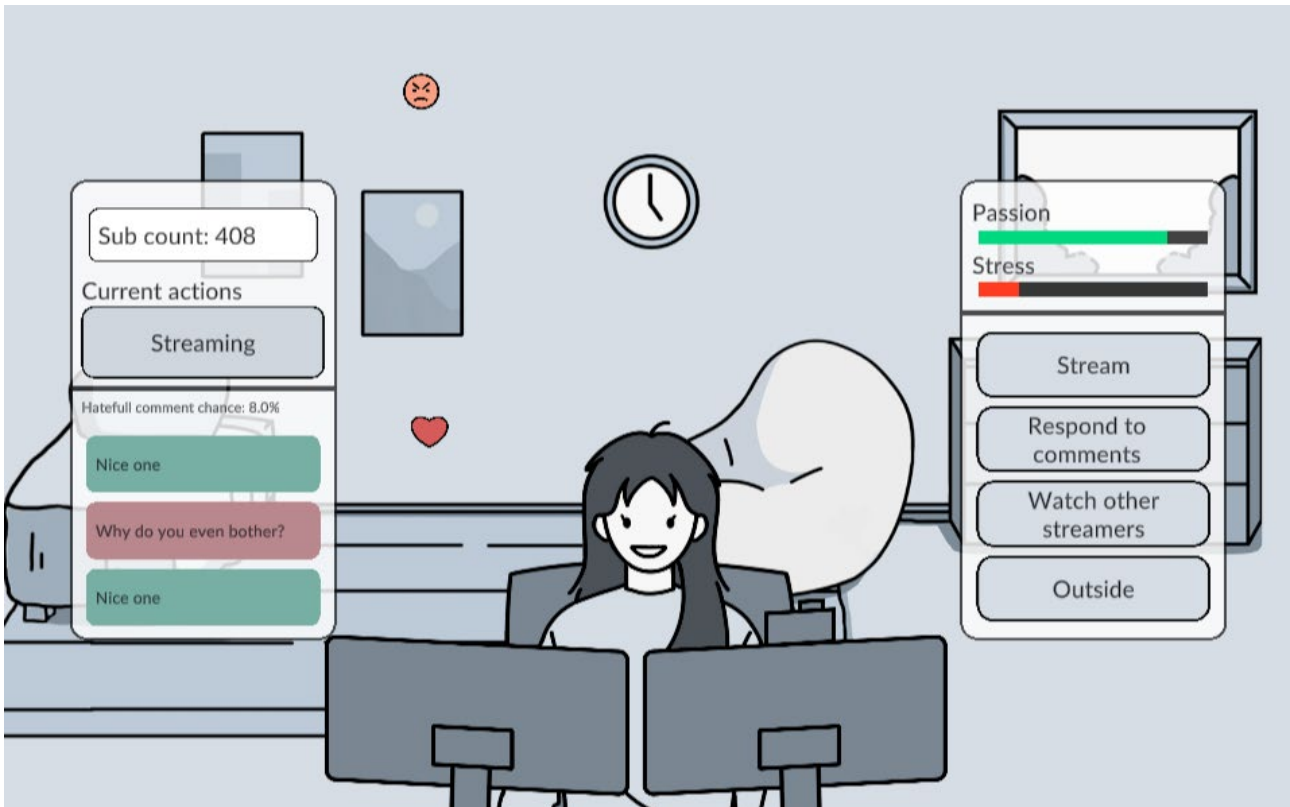
- Wie hast du dich gefühlt? Welche Überlegungen hast du angestellt, als du die Reaktionen der Anhänger*innen der*s politischen Anführer*in gesehen hast? Die beiden Fragen können auf große Plakate geschrieben werden und jede*r Schüler*in schreibt mit eigenem Stift oder eigener Farbe eine eigene Antwort. Mit mehreren Arbeitsplätzen geht die Arbeit schneller und es entsteht weniger Gedränge. Anschließend wird die Klasse in Gruppen aufgeteilt und jede Gruppe erhält ein Plakat. Das Plakat wird vorgelesen und es wird versucht, eine Synthese zu finden. Ein*e Sprecher*in erzählt, was sich aus dem erhaltenen Poster ergibt.
- Gib, wenn nötig, Erklärungen ab.
- Gib ausreichend Raum, um die widersprüchlichen Ideen zu argumentieren.

WEITERE QUELLEN

Wie man die Arbeit zu Stereotypen und damit verbundene Hassrede fortsetzen kann: *Strategic reactions*, www.zaffiria.it/wp2/wp-content/uploads/2021/09/strategic-reactions-eng.pdf



YouTuber Simulator.....



DAS SPIEL IN KÜRZE

Das Spiel *YouTuber Simulator* ermöglicht es, die Faktoren zu verstehen, die die psychische Verfassung von Broadcastern-Streamern maßgeblich beeinflussen. Es zeigt auch, wie der Stress, der während des Streamens auftritt, gemildert werden kann. Nach der Teilnahme an dem Spiel kann eine zusätzliche Arbeit mit männlichen und weiblichen Schüler*innen sinnvoll sein.

GAME DESIGN

Das Spiel wurde von Mateusz Seredyński (Gründer vom Yocat Games Studio, Programmierer und Spieleproduzent mit fünfjähriger Branchenerfahrung), Katarzyna Jaszewska (verantwortlich für Concept Art, Charaktere und Dialoge) und Jakub Samplawski (verantwortlich für UX, Interfaces, Erstellung von Spielszenen und Musik).

LINK

Sie können dieses **Spiel online** (über den Browser) spielen **oder für Android- oder iOS-Systeme** herunterladen.

Alle Spielversionen hier:

www.playyourrole.eu/YouTuber-simulator

HINWEISE FÜR DEN WORKSHOP

Stichworte:

- Hassrede
 - Medienplattformen
 - Stress
 - Entspannung
-

Zeitraumen: 90 Minuten

Zielgruppen: 12+

Zielsetzungen:

- Sensibilisierung für die psychologischen Mechanismen, die beim Streaming eine Rolle spielen.
 - Entwicklung von guten Sendungs- und Beobachtungspraktiken.
 - Entwicklung von alternativen Formen des Stressabbaus.
 - Förderung der Psychohygiene im Zusammenhang mit Zeitmanagement.
-

Erforderliche Ausstattung:

- BYOD oder Laptop/Tablet

BESCHREIBUNG DES WORKSHOPS

15 Minuten

Bitte die Schüler*innen, das *YouTuber Simulator Game* zu spielen. Lege eine bestimmte Zeit fest, z. B. 10 Minuten, und bitte die Schüler*innen, in dieser Zeit so viele Follower wie möglich zu gewinnen. Die Teilnehmenden können das Spiel mehrmals starten. Die Zeitvorgabe ist hier wichtig.

30 Minuten

Geordnete Diskussion. Leite eine Diskussion über die stressigsten Elemente ein, die Streamer*innen betreffen können. Unterstützende Fragen, die während der Diskussion nützlich sein können:

- Kann das Thema des Streams den Stresspegel des Hosts beeinflussen?
- Wie kann das Verhalten des Publikums zum Stress des Hosts beitragen?
- Welche Verhaltensweisen verstärken den Stress?
- Welche Elemente des Streams können die Reaktion des Publikums negativ beeinflussen?
- Warum streamen Menschen? Was ist daran angenehm?
- Welche Verhaltensweisen, die den Sendestress beeinflussen, kennen die Schüler*innen, die im Spiel nicht vorkamen?

Notiere die Argumente, die in der Diskussion auftauchen, in Kurzform, z.B. an der Tafel oder in einer Mind-Mapping-Anwendung (z.B. Mindly). Das Ergebnis der Aktivität sollte eine Mindmap sein, die auf der Grundlage der von den Schüler*innen

angeführten Argumente erstellt wurde.

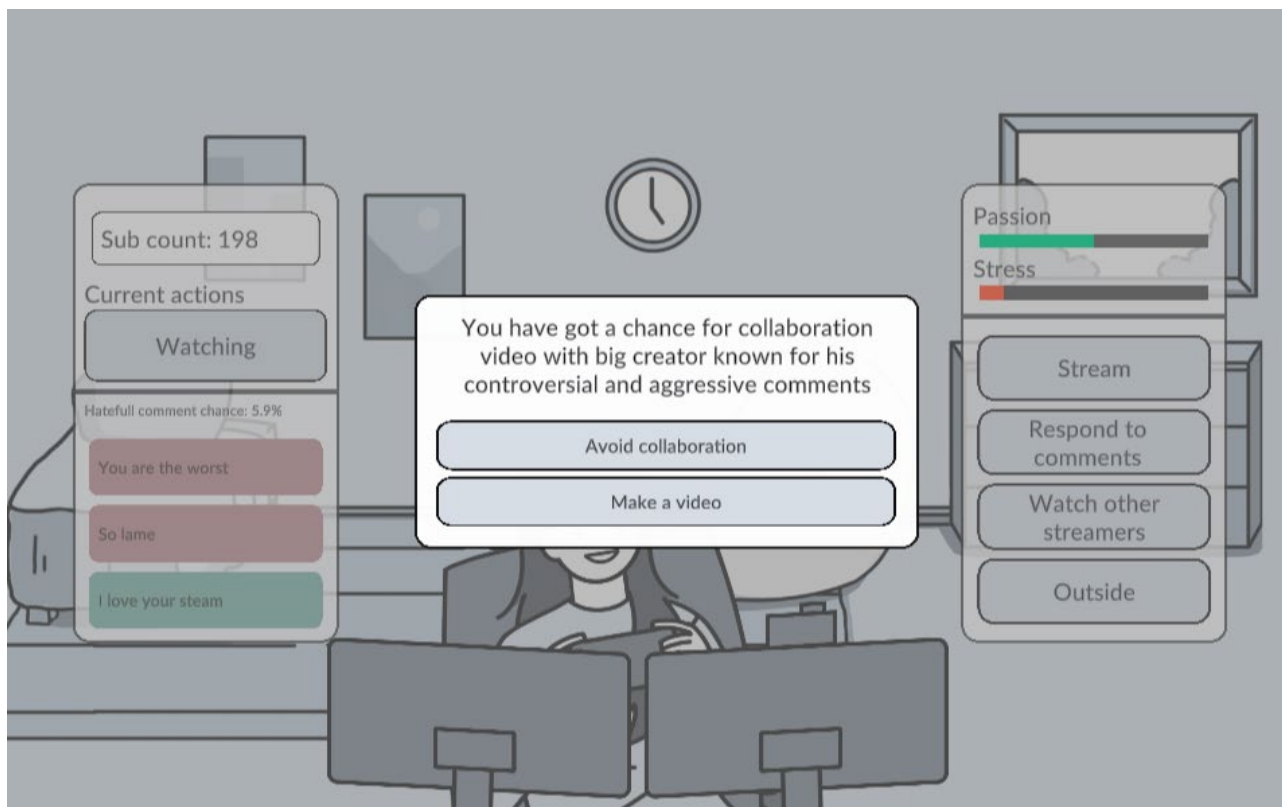
15 Minuten

Brainstorming. Verteile Post-it-Zettel an die Schüler*innen. Jeder Teilnehmende hat die Aufgabe, eine Form der Entspannung auf den Zettel zu schreiben, z.B. spazieren gehen, ins Kino gehen, etc. Bitte die Schüler*innen, ihre Zettel an einem sichtbaren Ort im Klassenzimmer aufzuhängen. Ordne die Post-it-Zettel in Gruppen. Es wäre sinnvoll, wenn es Abschnitte zu den Themen Kultur, Sport, Hobbys, Handwerk usw. gäbe.

wichtig es im Leben ist, die eigene Zeit geschickt zu planen. Bitte sie, einen Moment lang darüber nachzudenken, wie sie ihre Zeit einteilen. Wie viel Zeit sie mit Lernen verbringen, wie viel Zeit sie mit Spielen verbringen, wie viel Zeit sie vor dem Computer verbringen, wie viel Zeit sie für Hygiene und Essen aufwenden. Verteile die Arbeitskarte Nr. 1 an die Schüler*innen und bitte sie, ihren Tagesplan oben auf die Karte zu schreiben. Sprich mit ihnen darüber. Bitte die Schüler*innen dann, den Tagesablauf so auszufüllen, wie er ihrer Meinung nach in einer perfekten Situation aussehen sollte.

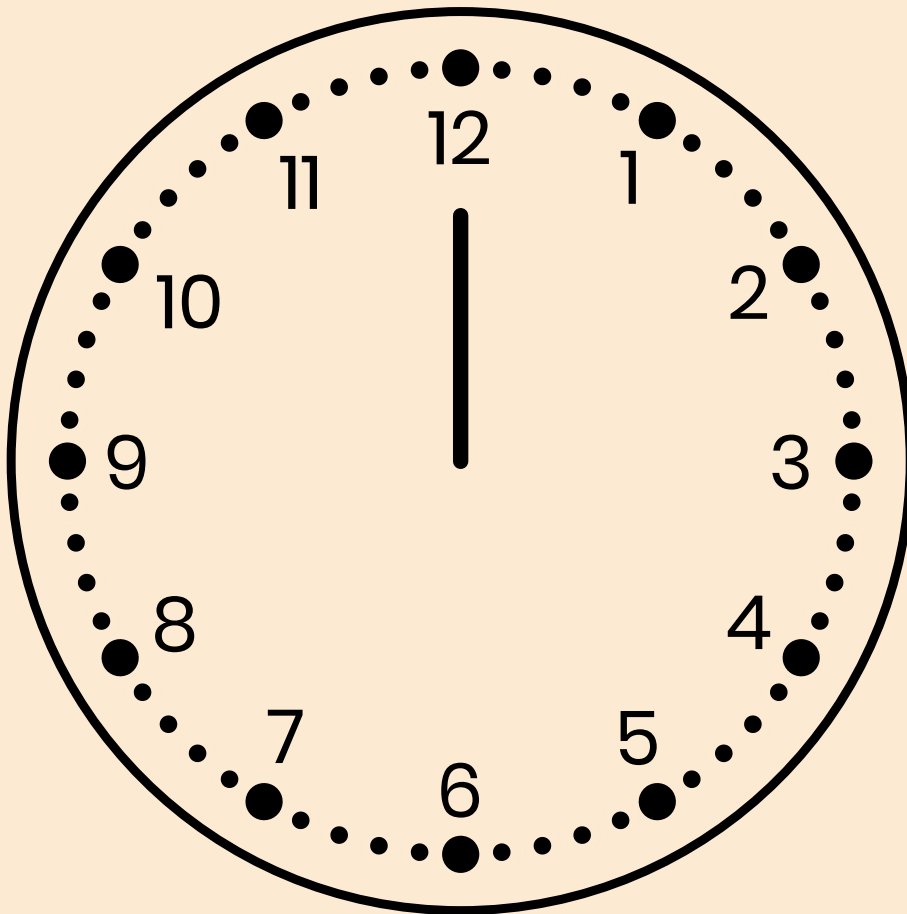
30 Minuten

Besprich mit den Schüler*innen, wie

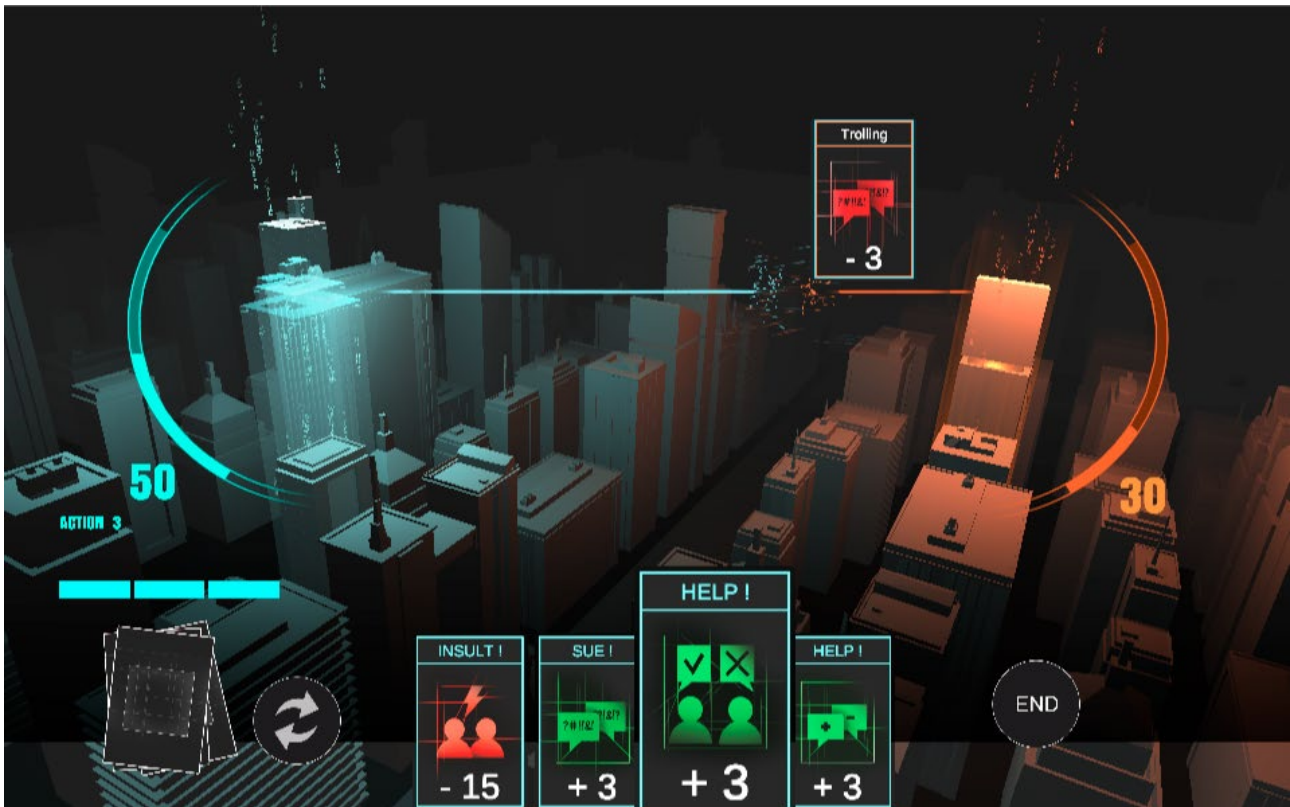


Arbeitskarte Nr. 1

Zeichne grafisch ein, wie viel Zeit die einzelnen Aktivitäten an deinem Tag in Anspruch nehmen.



Social Threads



DAS SPIEL IN KÜRZE

Social Threads ist ein Minispiel, das jungen Menschen helfen soll, mit toxischem Verhalten im Internet umzugehen. Es zielt darauf ab, sowohl persönliche Strategien (nicht auf Beleidigungen antworten, Hassreden melden usw.) als auch soziale Strategien (sich online aufeinander verlassen, um Hilfe bitten, eine angenehme Community aufbauen...) zu entwickeln. Dieses Minispiel ist als Startpunkt gedacht und bietet eine spielerische Möglichkeit, schwierige Themen zu diskutieren.

Du: Ein*e Internetnutzer*in, di*er die richtigen Aktionen wählen muss, um auf das toxische Verhalten des Gegners zu reagieren

Dein Ziel: Halte deine geistige Gesundheit über 0, um dein Netzwerk sicherer Orte zu erweitern, indem du

vermeidest, dass das Netzwerk durch Gewalt kontaminiert wird, und indem du bestenfalls brenzlige Interaktionen zwischen Mitgliedern regelst, die auf den häufigsten Vorurteilen (kognitive Verzerrungen) basieren.

Deine "Waffen": 3 Argumentationskarten, die du aus 4 möglichen auswählen kannst. Spiele strategisch!

Deine Verbündeten: Um die geistige Gesundheit zu steigern, muss di*er Spieler*in die grünen Karten bevorzugen und die Beleidigungskarte vermeiden, um weniger vom Verhalten des Gegners betroffen zu sein. Die Interaktionen müssen so konstruktiv wie möglich sein, um Toxizität zu bekämpfen und im Spiel voranzukommen.

Deine Ergebnisse: Wenn die Ausdauer deines Gegners auf 0 ist, gewinnst du das Gebiet und erweiterst dein Universum.

Du musst zwischen roten Karten wählen, um die geistige Ausdauer deines Gegners zu senken, und grünen Karten, um deine eigene Ausdauer zu erhöhen. Deine Reaktion auf deinen Gegner kann vorausgesehen werden, da die nächste Aktion angezeigt wird, wenn du deine Wahl triffst. Achte darauf, die am besten angepassten Karten zu verwenden, um auf die giftigen Aktionen zu reagieren.

GAME DESIGN

Das Spiel wurde von drei jungen freiberuflichen Spieledesignern entworfen: Damien Kermel entwickelte die App, Fabien Salvalaggio erstellte das gesamte Grafikdesign des Spiels und Loïk Puyo war für das Gesamtdesign des Spiels und die UX verantwortlich.

LINK

Sie können dieses **Spiel online** (über den Browser) spielen **oder für Android- oder iOS-Systeme** herunterladen.

Alle Spielversionen hier:

www.playyourrole.eu/social-threads

HINWEISE FÜR DEN WORKSHOP

Stichworte:

- Hassrede
 - Toxisches Verhalten
 - Diskutieren
 - Gemeinschaften / Community
-

Zeitraum: 45-60 Minuten

Zielgruppen: 12+

Englischsprachig (Anfänger willkommen)

Zielsetzungen:

- Anerkennen, dass es toxische Verhaltensweisen im Internet gibt und in der Lage sein, diese zu erkennen wenn sie auftreten
 - Verstehen der Konsequenzen verschiedener Arten des Umgangs mit Hassreden
 - Gute Reflexe entwickeln, um auf Hassreden zu antworten. Vorbereitet sein.
 - Strategien entwickeln, um sich selbst einen sicheren und angenehmen Raum im Internet zu schaffen
 - Junge Menschen dazu einladen, sich online für gutes Verhalten einzusetzen
-

Erforderliche Ausstattung:

- 1 angeschlossener Computer/Laptop für zwei Teilnehmer
- 1 weiße Tafel

BESCHREIBUNG DES WORKSHOPS

10 Minuten

Einführung

Offene Diskussion über Online-Gemeinschaften und toxische Verhaltensweisen

- Welchen Online-Gemeinschaften gehört ihr an?
- An welcher Art von Online-Unterhaltungen nehmt ihr teil?
- Was habt ihr davon? (positive Ergebnisse)
- Habt ihr bei diesen Unterhaltungen jemals toxische Teilnehmer getroffen?
- Wie würdet ihr toxisches Verhalten definieren?

Die leitende Person kann Schlüsselbegriffe aufschreiben. Ziel dieser Einführung ist es, toxisches Verhalten im Internet anzuerkennen und

gleichzeitig die positiven Eigenschaften des Online-Gemeinschaftslebens zu würdigen.

15 Minuten

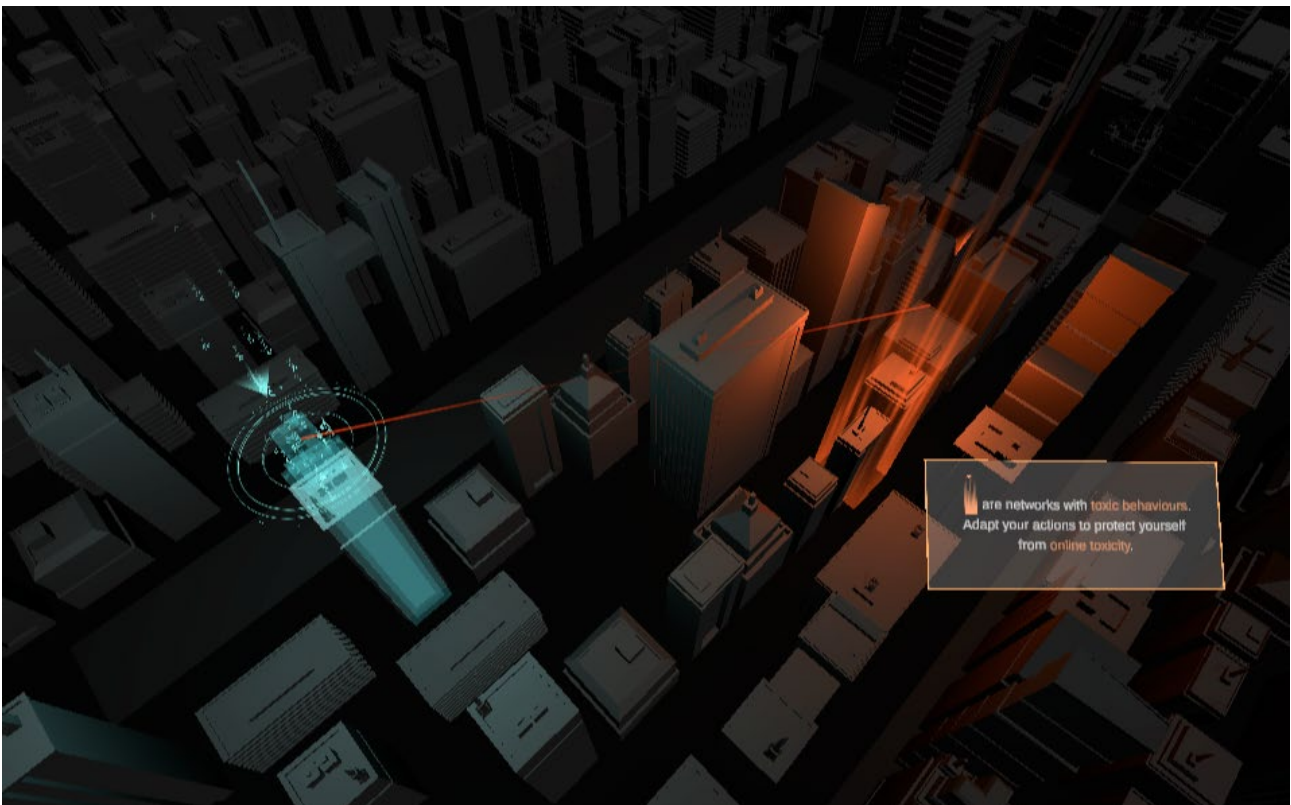
Spielsitzung

- Vorstellung der Regeln (siehe oben)
 - Bildung von Teams (2 oder 3 Spieler)
- Die Teilnehmer*innen sollen gemeinsam spielen, um ihre Spielzüge, Strategien und Entscheidungen zu diskutieren.

20 Minuten

Brainstorming über Strategien für bessere Online-Erfahrungen

- Die Teilnehmer*innen tauschen ihre Spielerfahrungen aus
- Die leitende Person fordert die Teams auf, Folgendes aufzuschreiben



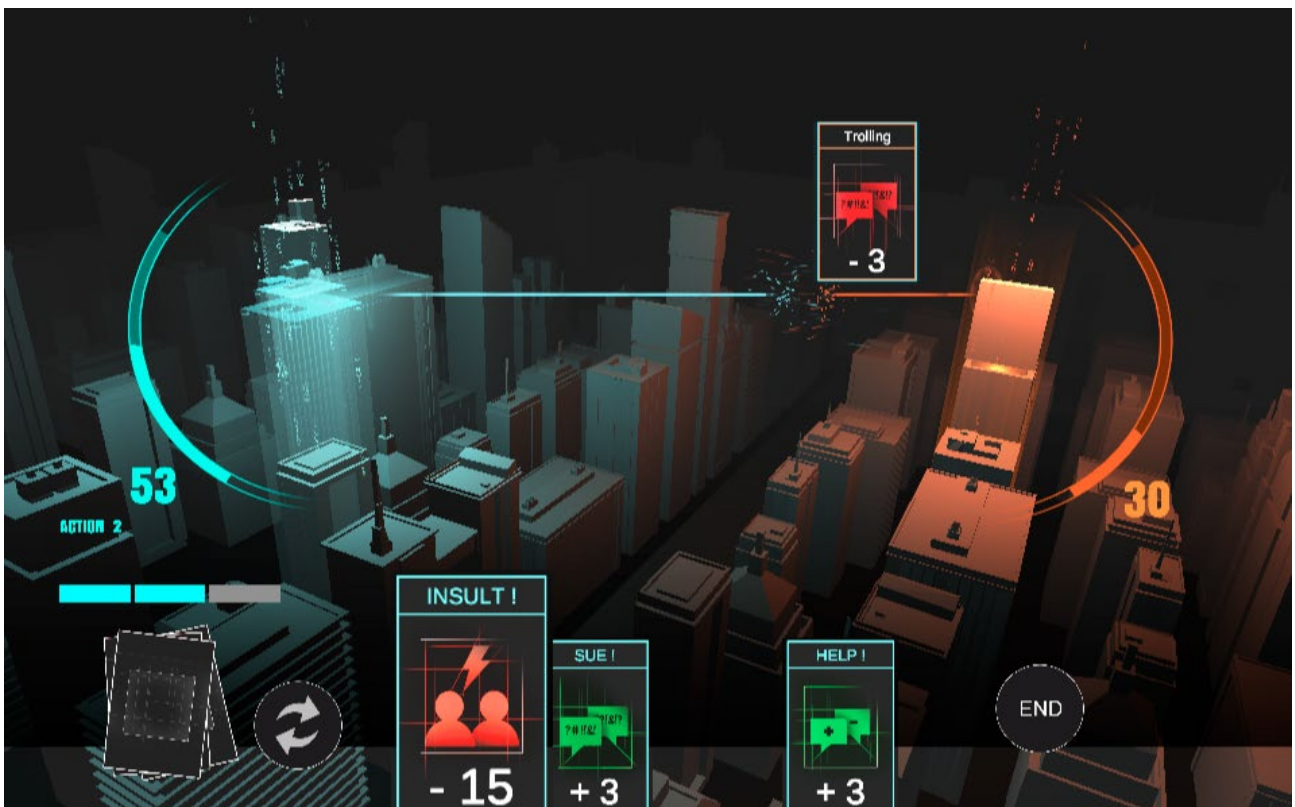
Social Threads

1. Was sie für die beste Taktik im Umgang mit toxischen Verhaltensweisen halten
 2. Was ihrer Meinung nach vermieden werden sollte
 3. Verhaltensweisen, die ihrer Meinung nach dazu beitragen, eine sichere, positive Gemeinschaft zu schaffen
- Die Ergebnisse dieser Arbeit werden in der Gruppe ausgetauscht und diskutiert.
 - Die leitende Person (oder ein*e Schüler*in) schreibt die Punkte auf, auf die sich die Gruppe geeinigt hat und die die Strategie der Gruppe im Umgang mit toxischen Verhaltensweisen abbilden

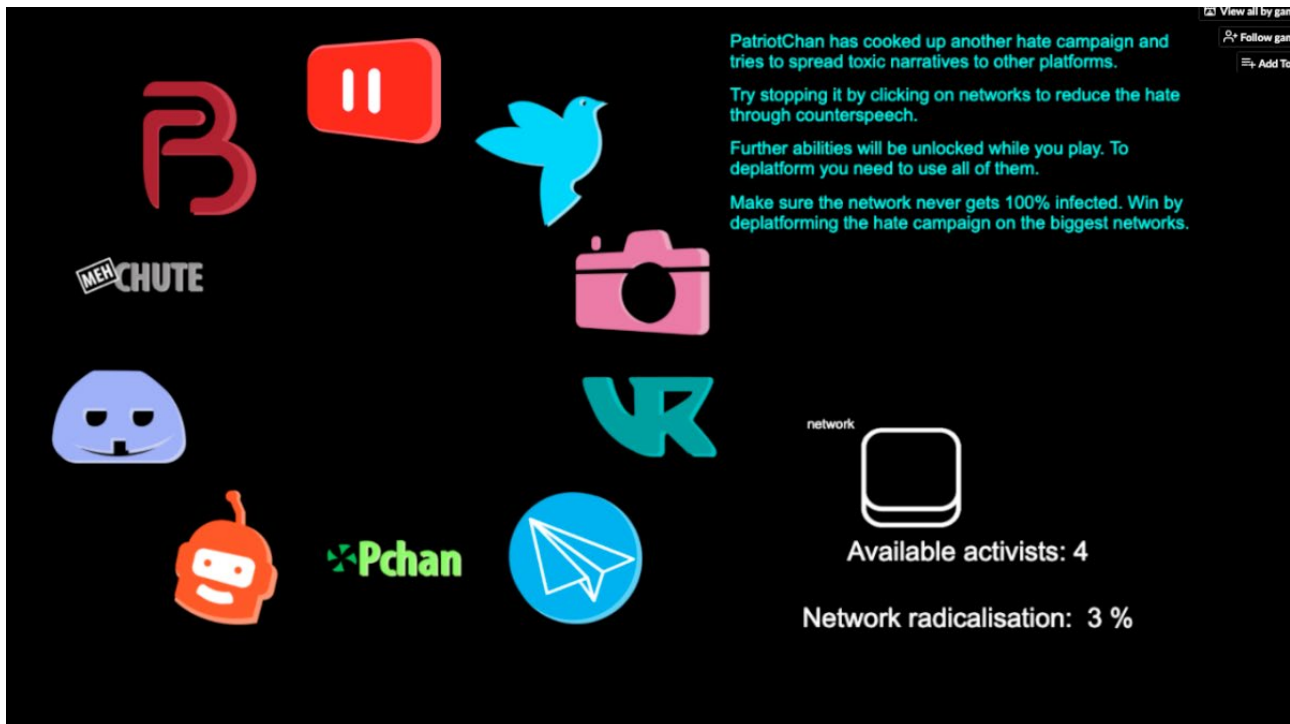
15 Minuten

OPTIONAL: Kommunikation / gemeinsames Schreiben – fakultativ

Die Gruppe kann die Ergebnisse des Workshops in einer Reihe von Posts formulieren, die jede*r Teilnehmer*in seinen eigenen sozialen Netzwerken veröffentlichen kann



deplatforming



DAS SPIEL IN KÜRZE

Das Spiel *deplatforming* nutzt übergreifende Konzepte um Darzustellen wie Hass und dessen problematische Narrative sich über das Internet verbreiten. Diskussionsformate sollen diese komplexen Ansätze mit den persönlichen Erfahrungen der Teilnehmenden verbinden und dabei helfen ein Licht hinter die großen Mechanismen hinter den großen Medienplattformen zu werfen.

GAME DESIGN

Das Spiel wurde von gameoverhate.eu, einer Initiative für inklusive Spielgemeinschaften, entworfen und entwickelt.

LINK

Sie können dieses **Spiel online** (über den Browser) spielen **oder für Android- oder iOS-Systeme** herunterladen.

Alle Spielversionen hier:

www.playyourrole.eu/deplatforming

HINWEISE FÜR DEN WORKSHOP

Stichworte:

- Hasskampagnen
 - Internet Ökosystem
 - Plattform (Selbst-)Regulierung
 - Aktivismus-Werkzeuge
-

Zeitraumen: 90 Minuten

Zielgruppen: 15+, Interesse an sozialen Medien

Zielsetzungen:

- Kennenlernen des Internet Ökosystems
 - Verständnis und Reflexion der Dynamiken von Hasskampagnen
 - Vertrautwerden mit den Werkzeugen und Mechanismen um auf problematische Inhalte zu reagieren
 - Diskussion von Plattform-übergreifenden Ansätzen zum Umgang mit Online Kampagnen
-

Erforderliche Ausstattung:

- BYOD oder Laptop/Tablet

BESCHREIBUNG DES WORKSHOPS

25 Minuten

Brainstorming “Anatomie eines Shitstorms”

Eingangsfrage: “Was gehört zu einem Shitstorm?”

- Sammeln von Antworten der Gruppe, wenn nötig mit Unterstützung leitender Fragen.
 - Das Brainstorming sollte mindestens folgende Themen umfassen:
 1. Auslöser (auslösende Momente) einer Hasskampagne
 2. Eine In- und Out-Group (wer gehört dazu und wer nicht, Informationsmonopol)
 3. Persönliche Angriffe (sowohl On- als auch Offline)
 4. (Ab-)wertende Kommentare
 - Das Brainstorming wird vermutlich problematische Narrative aus Hasskampagnen hervorbringen. Die Gruppe wird in den meisten Fällen verzerrte und aus dem Kontext gerissene Informationen wiedergeben, welche die zentralen Figuren von Hasskampagnen sehr unterschiedlich darstellen, je nach dem Kontext in welchem sie zuerst mit den Informationen in Berührung kamen. Dabei sind sie oftmals nicht den realweltlichen Folgen gewahr, die diese Kampagnen auf ihre Opfer ausüben. Es kann sich lohnen, ein kontroverses Beispiel herauszugreifen und von verschiedenen Perspektiven aus zu betrachten.
-

25 Minuten

Spietest deplatforming währenddessen Sammlung von Kommentaren der Spielenden:

- Die Teilnehmenden können die wichtigsten Informationen zum Verständnis des Spiels im Tutorial finden.
- Irritationen während des Spielens sollten gesammelt werden (Netzwerkverhalten, was Klicks tun, wie die Gameplay Elemente aufeinander aufbauen, wie man gewinnt und was einzelne Begriffe bedeuten).
- Einen erfolgreicher Durchlauf des Spiels hat diesen Ablauf:
 1. Klicken von "Netzwerken" bis 7 Aktivist*innen erreicht werden.
 2. Monitoring muss auf Stufe 4 gesteigert werden.
 3. Die 5 Tracker neben den Plattformen müssen durch 3-faches Klicken gefüllt werden. Wenn die Tracker gefüllt sind kann "deplatforming" gedrückt werden.
 4. Stellen sie sicher, dass die Radikalisierung (in der Bildmitte) nicht 100% erreicht, die funktioniert am besten über einzelne Klicks auf radikalisierten Netzwerke.
 5. Wenn "deplatforming" für alle 5 Plattformen durchgeführt wurde und die Radikalisierung unter 100% bleibt, ist das Spiel gewonnen.

Eine Videoanleitung zum Spiel finden Sie unter *Weitere Quellen*.

15 Minuten

Debriefing des Spiels, Glossar und Realitätsabgleich

- Sammeln von Definitionen der Fachbegriffe aus der Gruppe (unterstützt durch das Glossar im Anhang)

- Austausch in der Gruppe, zu Begriffen, Praktiken und Hintergründen anhand von Beispielen und Definition des Glossars

25 Minuten

Eigene Antworten finden

- Arbeit in Kleingruppen. Jede Kleingruppe erarbeitet eigene Ideen für einen idealen Umgang großer Plattformen mit neuen Hasskampagnen und Hassinhalten.
- Erstellen eines Schaubilds mit Gemeinsamkeiten und Unterschieden der Gruppenpositionen.
- Raum für die Auseinandersetzung mit den widersprüchlichen Ideen geben.

WEITERE QUELLEN

Deutsch:

- Beispiel einer globalen Hasskampagne und deren Nachspiel: keinenpixel.denfaschisten.de/2020/11/16/gamergate-eine-retrospektive-download/

Englisch:

- Wie spielt man das Spiel deplatforming, ein Video (mit englischen und deutschen Untertiteln): youtu.be/Xpk-O7ewDC4
- Report zum Thema Deplatforming des IDZ Jena: www.idz-jena.de/fileadmin//user_upload/Hate_not_found/IDZ_Research_Report_Hate_not_Found.pdf
- Beispiel eines rechten Influencer Netzwerks: datasociety.net/wp-content/uploads/2018/09/DS_Alternative_Influence.pdf
- Beispiel rechter, deutscher Netzwerke über verschiedenen Plattformen hinweg: isdglobal.org/wp-content/uploads/2020/02/ISD-The-Online-Ecosystem-of-the-German-Far-Right-English-Draft-11.pdf

Glossar

Druckvorlagen aus 2 Elementen, einerseits die Begriffe mit einer kurzen Definition und andererseits ein Beispiel wo die Mechanik/das Thema zum Einsatz kam.

DEPLATFORMING

Definitionen:

Deplatforming ist der Prozess des Entfernens unzulässiger Kanäle von Medienplattformen. Es ist Teil eines strategischen Ansatzes, um Hasskampagnen und -narrativen nachhaltig Herr zu werden. Deplatforming funktioniert in der Regel nicht über eine einzelne Kanalsperre, sondern über das Blockieren von vernetzten Clustern, welche die problematischen Narrative verbreiten.

MONITORING

Definitionen:

Monitoring bedeutet das Sammeln und Archivieren von Informationen bzw. Gemeinschaften zu einem bestimmten Themenbezug. Es wird in einer Vielzahl an technischen Anwendungen genutzt, wird aber zunehmend wichtig in der Deradikalisierungsarbeit.

BANN / SPERRE

Definitionen:

Sperren folgen im Regelfall Mehrfachmeldungen und sperren den Accountzugang für den*die jeweiligen Nutzer*in, welche*r gegen die Nutzer*innenrichtlinien verstoßen hat. Dies kann große Probleme für Personen nach sich führen, die ihre Kanäle monetarisieren.

MONITORING

Beispiele:

Mit der zunehmenden Zahl von Desinformationen gewinnen Faktenchecker (Debunking)-Websites immer mehr an Bedeutung. Sie fügen isolierten Aussagen und Behauptungen einen Kontext hinzu. Eingebettet in den Kontext offenbaren die analysierten Aussagen oft ganz andere Absichten und Narrative als ursprünglich behauptet. Ohne Monitoring wäre diese Kontextualisierung nicht möglich.

BANN / SPERRE

Beispiele:

Der Kanal "info wars" von Alex Jones wurde 2018 auf YouTube gesperrt, weil er zu Gewalt aufrief und Falschinformationen verbreitet hat. Dies verstieß gegen die Nutzer*innenrichtlinien zum Verbot von Belästigung und Hassrede.

DEPLATFORMING

Beispiele:

Nach dem Angriff auf das Washingtoner Capitol durch Anhänger*innen der QAnon Verschwörungstheorie Anfang 2021 löschten die großen Plattformen fast zeitgleich die aktivsten Informationskanäle der Anhänger*innen. Zudem wurde das Suchen der Phrase "QAnon" erschwert und konnte nicht mehr markiert werden. Dies machte es deutlich schwerer, neue Unterstützer*innen zu rekrutieren und die Inhalte zu vermarkten, trieb die Community jedoch auf die sogenannten "dark socials" (z.B. Telegram).

GEGENREDE

Definitionen:

Gegenrede bedeutet Hassrede entgegentreten. Gegenrede präsentiert gegenläufige Perspektiven, verwickelt Angreifende ins Gespräch und unterstützt die Opfer von Hassrede.

HATE SPEECH

Definitionen:

Hate Speech deckt alle Ausdrucksformen ab, die marginalisierte Personen oder Gruppen angreifen oder zur Gewalt gegen diese aufrufen, basierend auf deren Angehörigkeit oder zugeschriebenen Angehörigkeit zu einer diskriminierten Gruppe.

DEMONETISIERUNG

Definitionen:

Demonetisierte Kanäle werden von der finanziellen Unterstützung der Plattformen, die sie hosten, ausgeschlossen. Es können auch einzelne Inhalte demonetisiert werden. Dies kann je nach Plattform bedeuten, dass Werbeeinnahmen nicht geteilt werden, Abonnenten nicht mehr vergütet werden oder die Spendenfunktion suspendiert wird.

REPORT

Definitionen:

Reporten/Melden ist eine Funktion auf den meisten Sozialen Medien Plattformen. Sie erlaubt problematische Inhalte zu markieren und durch die offiziellen Kanäle der Plattformen kontrollieren zu lassen.

HATE SPEECH

Beispiele:

Holokaustleugung, Unterstützung von Terrorismus oder terroristischen Organisationen, Morddrohungen aufgrund von Geschlecht, Herkunft...

GEGENREDE

Beispiele:

Wenn Diskussionen eskalieren, versuchen Trolle oft die Eskalation zu verstärken. Gegenrede könnte hier als Kombination als Ausdruck der Unterstützung für das Ziel der Hassrede und einer Konfrontation und Offenlegung der Trolltaktiken zum Einsatz kommen.

REPORT

Beispiele:

Auf YouTube findet sich die Meldefunktion unter Videos oder neben Kommentaren, indem man auf die 3 Punkte klickt. Reports können dann vom Kanal oder YouTube selbst moderiert werden, abhängig von Meldung und Umfang der Moderation des Kanals.

DEMONETISIERUNG

Beispiele:

YouTube demonetisierte 2018 vorübergehend alle Inhalte von Influencer Logan Paul, nachdem dieser in einem Stream ein Selbstmordopfer filmte.