

## Veranstaltungskonzept für Probedurchführung des Con:TROLLe - Projektes

---

### Kurzbeschreibung:

Im Rahmen des Projektes soll ein außerschulisches Angebot für Jugendliche und junge Erwachsene zur spielerischen Auseinandersetzung mit der Verbreitung von Ideologien der Ungleichwertigkeit im Kontext Sozialer Medien geschaffen werden. Das Angebot orientiert sich dabei an den Freizeitgewohnheiten der Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die zunehmend an einen digitalen Kontext gebunden sind. Im Mittelpunkt steht dabei die Nutzung von Social Media Angeboten, wie bspw. Facebook , Instagram oder Youtube. Die vermittelten Inhalte sollen den Teilnehmenden dabei als Hilfestellung dienen, sich bei der Nutzung dieser Dienste gegen extremistische Agitation zu schützen.

### Lernziele:

- Förderung der Toleranz gegenüber anderen Weltanschauungen
- Sensibilisierung für diskriminierende Inhalte im Internet
- Vermittlung von Kenntnissen zur Identifizierung von Hate Speech
- Vermittlung unterschiedlicher Reaktionsmöglichkeiten in Bezug auf online Hate Speech
- Argumentationstraining

### Zielgruppe:

Das Angebot richtet sich an Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 14 und 21 Jahren, die in ihrem Weltbild nicht bereits radikalisiert, aber aufgrund ihres Umfelds tendenziell eher mit Ideologien der Ungleichwertigkeit konfrontiert sind. Um nicht durch das Programm selbst Ideologien der Ungleichwertigkeit zu verstärken, sind die Inhalte nicht von vornherein an bestimmten Milieus ausgerichtet, können aber gegebenenfalls in gewissem Maße an die Zusammensetzung der jeweiligen Gruppe angepasst werden.

### Methode:

Im Mittelpunkt steht die selbstständige Erschließung der Inhalte in einem spielerischen Kontext. Dabei steht das Erlebnis zunächst im Vordergrund. So soll ein hinreichender Praxisbezug zum Alltagsleben der Teilnehmenden hergestellt und eine zu theoretische Bearbeitung vermieden werden. Die Teilnehmenden nehmen die Angebote freiwillig in Anspruch und können somit auch selbst entscheiden, wie intensiv sie sich mit den Inhalten auseinandersetzen wollen.

Im Gegensatz zu einem klassischen Workshop-Format bietet dies den Vorteil, dass die Inhalte in der direkten Anwendung vermittelt werden. Darüber hinaus gestattet die Freiwilligkeit des Angebotes für Teilnehmende, die möglicherweise selbst Erfahrungen mit diskriminierendem Verhalten gemacht haben, die Möglichkeit, sich kritischen Inhalten nicht aussetzen zu müssen.

### Umsetzung:

Geplant ist ein offenes Angebot in Form einer multimedialen Installation mit verschiedenen themenbezogenen Partizipationsangeboten. An mehreren Stationen werden u.a. App-Spiele, eine Virtual Reality Simulation und Videos angeboten, die die Themen Hate Speech, Diskriminierung und Radikalisierung leicht zugänglich darbieten.

Die Durchführung soll in Kooperation und enger Abstimmung mit lokalen Jugendfreizeiteinrichtungen, Sportvereinen oder anderen Anbietern außerschulischer Jugendangebote erfolgen.

### Bestandteile:

- Virtual Reality (VR) Simulation zum Thema Diskriminierung und Zivilcourage
- App-Games (Invasion der Cybertrolle, Konterbunt)
- Meme-Generator
- Video „Interview mit einem\*r Aussteiger\*in“

### VR-Simulation:

2 Spieler\*innen ab 14 Jahre, Dauer: ca. 15 - 20 Minuten

*Beschreibung:* Die Simulation besteht insgesamt aus drei unterschiedlichen Szenarien. In einem Eröffnungsszenario treffen die Teilnehmenden auf eine Person, die vor einem Angriff von Hass-Trollen flüchtet und die Person um Unterstützung bei der Abwehr der Trolle bittet. Dafür ist es notwendig, dass die Teilnehmenden ein Training absolvieren, indem sie sich an den einzelnen Stationen zu Hate Speech und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit in Sozialen Netzwerken informieren und unterschiedliche Übungen zu Argumentation und Gegenrede absolvieren. Nachdem die Teilnehmenden die anderen Stationen besucht haben, haben sie die Möglichkeit den virtuellen Trollen in einem anderen Szenario direkt gegenüber zu treten und ihre Fähigkeiten zu testen, indem sie die von den Trollen verbreiteten Hassbotschaften bestmöglich zu kontern versuchen. Dafür werden verschiedene Reaktionsmöglichkeiten eingeblendet, aus denen die Teilnehmer\*innen auswählen und so den weiteren Verlauf der Simulation beeinflussen können. Zum Abschluss erhalten die Spieler\*innen in einem letzten Szenario virtuell und in Wirklichkeit als Abschluss eine Auszeichnung für ihre Hilfe überreicht. Neben dem Trainieren hilfreicher Argumentationsansätze werden auf spielerische Art und Weise auch Aspekte wie Solidarität und Zivilcourage vermittelt. Darüber hinaus kann die Simulation ggf. erweitert werden, indem man vor Ort mit den Teilnehmenden zusammen weitere Sequenzen aufnimmt.

*Material:* VR-Brille, VR-Kamera (um ggf. zusätzliches Material aufzunehmen), Laptop, Spielleiter, ggf. Beamer, Leinwand oder Projektionsfläche

### App-Games:

-> Konterbunt App

Ca. 3-4 Spieler\*innen ab 12 Jahren, Dauer: Ca. 30 Minuten



### *Beschreibung:*

Die Spieler\*innen treffen in verschiedenen alltäglichen Kontexten auf Konfliktsituationen, in denen eine Person diskriminierende Statements äußert und üben Argumentationsstrategien. Dabei stehen ihnen jeweils vier Antwortoptionen zur Auswahl, mit denen die Spieler\*innen ihr eigenes Verhalten kritisch reflektieren und neue Argumente kennenlernen können. Die Reaktion des Gegenübers wird den Spieler\*innen in einer Art „Stimmungsbarometer“ am oberen Bildschirmrand angezeigt. Wenn die Konfrontation gewaltfrei argumentativ gewonnen wird, können die Spieler\*innen neue Spielorte frei spielen.



*Material:*

Mobile Endgeräte (3-4 Tablets) mit vorinstallierter App oder Quelle zum Download (Das Spiel steht kostenlos im App-Store oder als Browser-Spiel zur Verfügung); Sitzgelegenheiten; Internet

-> Invasion der Cybertrolle

4 Spieler\*innen ab 12 Jahren, Dauer: Ca. 90 Min.



*Beschreibung:*

Kombination von Brett- und App-Spiel der Open Knowledge Foundation. Über die App werden die Spieler\*innen durch das Spiel und in die Regeln eingeführt. Die Spieler\*innen entscheiden sich für einen von vier Avataren mit unterschiedlichen Fähigkeiten mit dem sie argumentativ versuchen Trolle zu bekämpfen, die versuchen die Sozialen Netzwerke (Facebook, Instagram, Twitter & Youtube) zu erobern. Die Spieler\*innen erhalten ein Handbuch mit kurzen Informationen zu verschiedenen Arten von Trollen, wie sie im Internet vorkommen und in welchem Fall welche Argumentationsstrategie hilfreich sein kann.

*Material:*

Mobile Endgeräte mit vorinstallierter App; Spielbrett + Spielfiguren u. Würfel, „Troll-Handbuch“, Hocker, Tisch

Meme-Generator:

1-2 aktive\*r Teilnehmer\*innen, Dauer: Ca. 5-10 Minuten



*Beschreibung:*

Memes sind eine einfache und kreative Art, Hass im Internet durch Humor effektiv entgegen zu treten. Im Internet gibt es kostenlose Angebote ohne Registrierungszwang (z.B. [www.imgflip.com/memegenerator](http://www.imgflip.com/memegenerator)) zur Erstellung eigener Memes, welche anschließend gespeichert und/oder veröffentlicht werden können. Verbunden mit einer kurzen Erläuterung in welchen Situationen Memes hilfreich sein können und einigen Beispielen für gelungene Memes (Auswahl bspw. unter: [www.no-hate-speech.de/de/kontern/fuer-gegen-alle-hate-speech/](http://www.no-hate-speech.de/de/kontern/fuer-gegen-alle-hate-speech/)) können die Teilnehmer\*innen selbst kreativ werden und eigene Memes entwerfen. Diese können entweder an einem zentralen Ort gespeichert und veröffentlicht oder möglicherweise vor Ort (evtl. als Sticker) ausgedruckt und ggf. gesammelt werden.



*Material:*

Tablets, Möglicherweise Drucker, Internet

### Video „Interview mit einem\*r Aussteiger\*in“

*Video: unbegrenzte TN-Zahl, Dauerschleife; Instagram: 1 aktive\*r Teilnehmer\*in, Dauer: 5-10 Minuten*

*Beschreibung:* Die abstrakte Auseinandersetzung mit dem Thema Hate Speech soll verbunden werden mit einer persönlichen Geschichte einer oder mehrerer Personen, die selbst Erfahrungen mit ideologischer Radikalisierung gemacht haben. Diese Personen berichten in einem Videointerview darüber, wie der Prozess bei ihnen abgelaufen ist und welche Rolle gegebenenfalls Soziale Medien in diesem Zusammenhang gespielt haben. Bestenfalls besteht die Möglichkeit das Video auf eine größere Fläche zu projizieren. Die Teilnehmenden erhalten die Möglichkeit, ihre Fragen direkt per Instagram an die Personen zu schicken und von diesen beantworten zu lassen. Das Video kann so möglicherweise immer weiter erweitert werden.

*Material:* Monitor oder Laptop + Beamer, Tablet mit Instagram Projektprofil, Lautsprecher

### **Installation/Durchführung:**

#### Aufbau:

Im Raum verteilt werden die fünf Stationen als Rundgang aufgebaut. Der Einstieg erfolgt über die VR-Simulation. Als Rahmen dient das Szenario eines Angriffs von Hass-Trollen. Um gegen diese bestehen zu können müssen die Teilnehmer\*innen ein Argumentationstraining durchlaufen und dazu an den einzelnen Stationen üben, wie man sich gegen Hasskommentare zur Wehr setzen kann. Nach Beendigung des Trainings-Rundgangs gelangen die Teilnehmer\*innen wieder zu der VR-Station und versuchen sich in der direkten Konfrontation mit den Hass-Trollen. Wenn sie erfolgreich sind erhalten sie eine kleine Belohnung. In der Mitte wird eine Info- und Feedbackmauer aus Papphocker-Elementen aufgebaut. An dieser werden Banner mit Hintergrundinformationen zu Online Hate Speech und Counterspeech und Ausdrücke in Form von Kommentarfeldern in Facebook-Optik angebracht, wo die Teilnehmer\*innen die Installation bewerten können. Zusätzlich besteht die Möglichkeit der Bewertung mittels eines „like“ und „dislike“ - Stempels

#### Material:

- Papphocker (ca. 30 Stck.)
- Holz + Plane für Bau der Stationen
- Stencil mit ConTROLLe-Schriftzug + Sprühfarbe
- Info-Banner
- Ausdrücke Kommentarfelder + „like“ und „dislike“ – Stempel
- Verlängerungskabel, Kabeltrommel
- Ggf. mobiler Hotspot

Dauer für einen Durchlauf insg.: ca. 2-3 Stunden

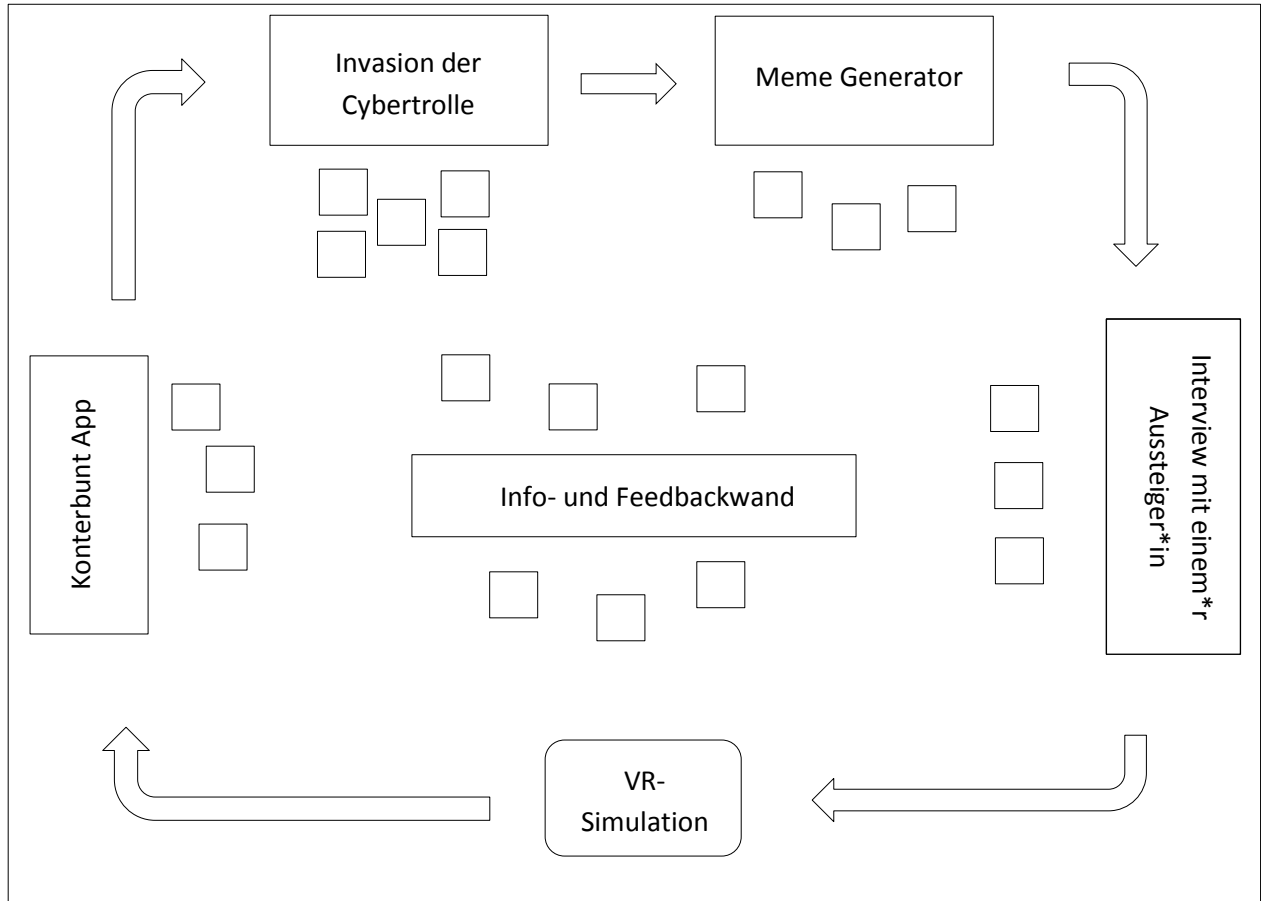


Abb.: Aufbauplan der Installation