



Gaming Against Extremism

Workshop, 12. Dezember 2024

Anna-Lena Köng & Milena Giordano



Ziel des heutigen Workshops



- Diskussion Rolle der Jugendarbeit in der Radikalisierungsprävention
- Sensibilisierung für digitale Kompetenzen und deren Rolle in der Meinungsbildung
- Einblicke zu Mechanismen der Radikalisierung und die Rolle von Gamification
- Vorstellung des Projekts «Gaming against Extremism»
- Diskussion & Feedback

Unser Projektteam



Milena Giordano



Anna-Lena Köng
Risiko-Dialog



Kristina Koch
Risiko-Dialog



Norma De Min
Risiko-Dialog



Yann Bartal
Dezentrum



Gesa Feldhusen
Dezentrum



Elena De Carlo
Dezentrum

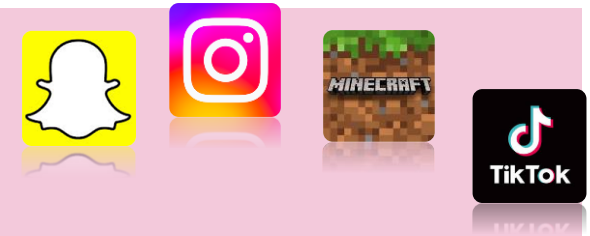


5 am Games

Gaming against Extremism - Hintergrund

Digitaler Raum & Meinungsbildung

- Informationsbeschaffung und Meinungsbildung findet im digitalen Raum statt
- Soziale Plattformen und Games spielen zentrale Rolle
- Zentrale Bedeutung von Phänomenen wie Desinformation, Trolls und Bots für die digitale Diskussionskultur
- www.digital-literacy.live



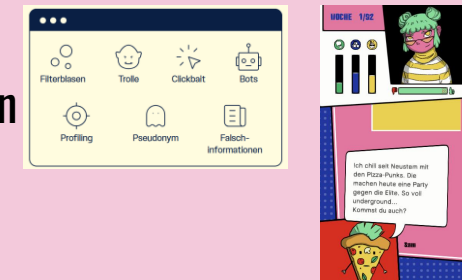
Jugendliche & Radikalisierung

- Zunehmende Radikalisierung und Extremismus – Jugendliche sind besonders vulnerabel
- Online Radikalisierung auch im Gaming-Bereich



Kompetenzen & Gamification: Radical Choices

- Jugendliche lernen Mechanismen von Radikalisierung zu erkennen und ihnen entgegenzuwirken
- Förderung der digitalen Kompetenzen, Sensibilisierung für Gefahren in digitalen Räumen



Digitale Kompetenzen

- Meinungsbildungsprozesse laufen oft unbewusst ab und verlagern sich in die digitalen Räume
- Jugendliche bewegen sich täglich bis zu mehreren Stunden im digitalen Raum
- Zentrale Bedeutung von Phänomenen wie Desinformation und Trolls für die digitale Diskussionskultur

Was braucht es?

- ✓ Sensibilisierung für digitale Phänomene: Bewusstsein für Motivationen hinter Absender:innen etc.
- ✓ Gestärkte Reflexions-, Medien- und Informationskompetenzen
- ✓ Strategievermittlung für eigenverantwortliche, digitale Diskussionskultur



Digitale Kompetenzen und Radikalisierung

Third Person-Effekt

Der Dritte-Personen-Effekt besagt, dass die Menschen im Allgemeinen davon ausgehen, dass andere stärker von den Massenmedien beeinflusst werden als sie selbst. Mit der Überschätzung des Einflusses auf andere geht einher, dass die meisten Menschen eine Wirkung der Medien auf sich selbst zurückweisen. (Huck & Brosius, 2007)

Hostile Media-Effekt

Der Hostile Media-Effekt tritt auf, wenn Befürwortende oder Gegner*innen eines Themas eine identische, ausgewogene Berichterstattung über dieses Thema als voreingenommen gegenüber der eigenen Seite empfinden. Unparteiische hingegen würden dieselben Inhalte als relativ unvoreingenommen ansehen. (Feldman, 2017)



Wieso sind Jugendliche vulnerabel?



Push-Faktoren: Was treibt Menschen in die Radikalisierung?

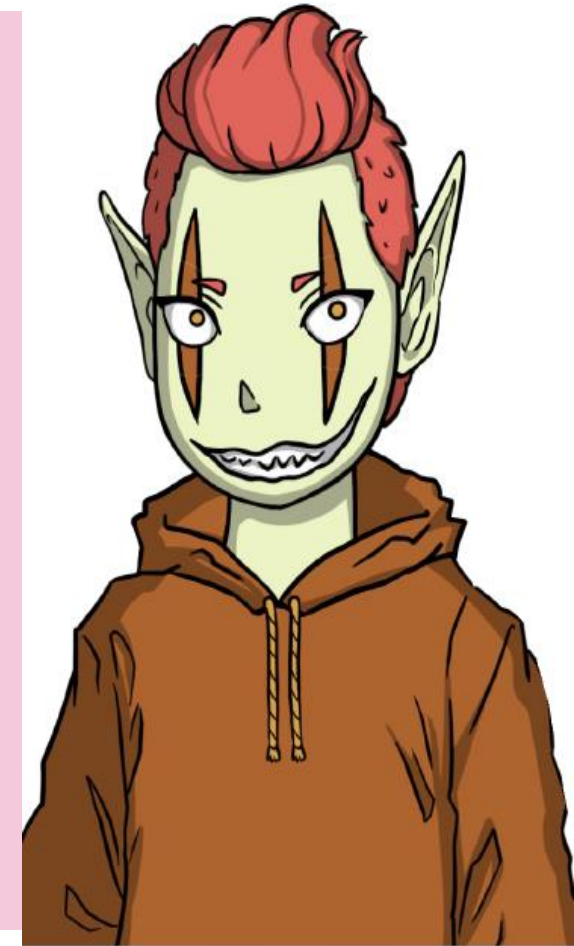
- Identitätskrisen
- politische, sozioökonomische oder gesellschaftliche Ängste
- Frustration / Entfremdung
- kollektive Erfahrung von Diskriminierung
- Anfeindung, Erniedrigung (z.B. aufgrund der Religionszugehörigkeit oder Herkunft)
- Suche nach Gemeinschaft, Zugehörigkeit, Abenteuer, Heldentum

Pull-Faktoren: Was zieht Menschen in extremistische Gruppen?

- Ideologische Argumente
- Sozialer Halt
- Erwartete Belohnung
- Saubere Einteilung der Welt in Opfer und Täter:innen (resp. Feind:innen/Freund:innen)
- Versprechen von Gemeinschaft, Zugehörigkeit, Abenteuer, Heldentum

Warum Gamification?

- **Hohe Motivation:** Interaktive Spielelemente fesseln Aufmerksamkeit.
- **Komplexität verständlich:** Szenarien fördern Empathie und kritisches Denken.
- **Fehlerfreundliches Lernen:** Jugendliche experimentieren und lernen risikolos.
- **Soziale Dynamik:** Kooperation und Wettbewerb stärken Gemeinschaft.
- **Digitaler Zugang:** Attraktive Formate sprechen Jugendliche in ihrer Lebenswelt an.
- **Radikalisierung dort bekämpfen, wo sie stattfindet!**



Projektübersicht – «Gaming against Extremism»



Ziel

zunehmender Radikalisierung präventiv entgegenwirken

- Online Serious Game «Radical Choices» (ZG: Jugendliche)
- Website: Game, Support-Kit (ZG: Fachpersonen «Jugend»)

Umsetzung

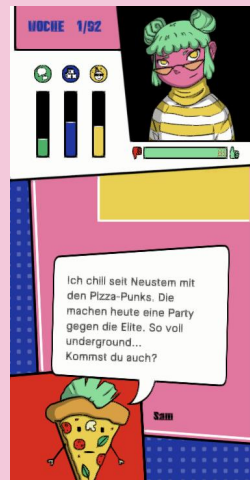
- Kooperation Risiko-Dialog, Dezentrum, 5am Games
- Austausch mit Begleitgruppe und Fachpersonen Gewaltprävention/Radikalisierung
- Partizipative Entwicklung mit Jugendlichen

Finanzierung

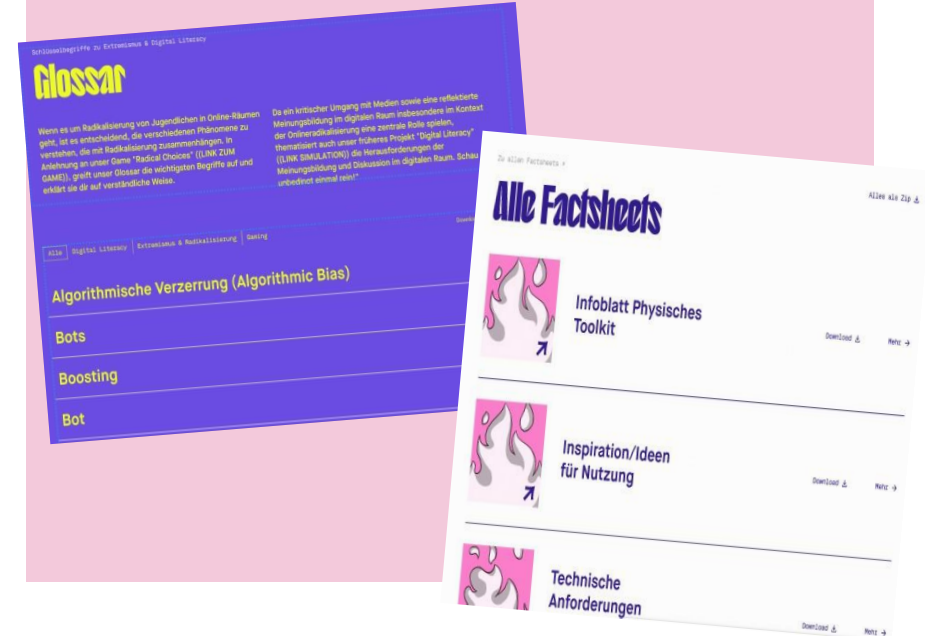
- Sicherheitsverbund Schweiz, Palatin Stiftung, div. Lotteriefonds

Unser Projekt «Gaming against Extremism»

Spiel «Radical Choices»



«Support-Kit»





Gaming against Extremism



<https://www.radical-choices.ch/>

Radical Choices: Hintergrund & Spielzweck



- Jugendlichen schlüpfen in die Rolle fiktiver Charaktere
- Durch Interaktionen werden Mechanismen der Radikalisierung erlebbar
- Es wird aufgezeigt, welche emotionalen Zustände die Anfälligkeit für extremistische Einflüsse erhöhen

- **Ziel:** Anstoss zur Reflexion und zum Dialog über Radikalisierung mit Jugendlichen

Let's play 😊



Training

<http://radical-choices.dezentrum.ch/>



Let's play 😊



Turnier

<http://radical-choices.dezentrum.ch/>



High Score



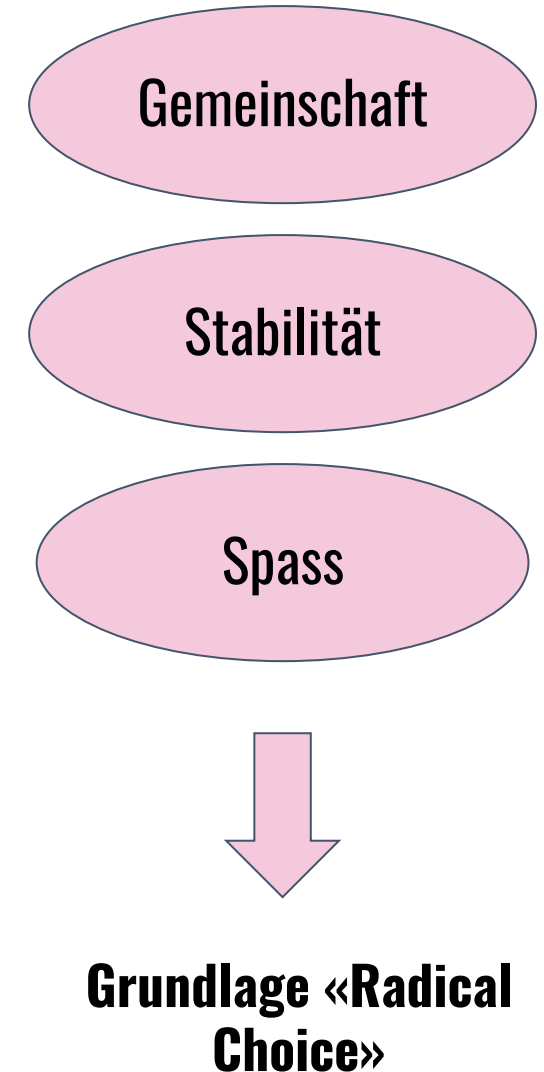
Push- und Pull-Faktoren

Push-Faktoren: Was treibt Menschen in die Radikalisierung?

- Identitätskrisen
- politische, sozioökonomische oder gesellschaftliche Ängste
- Frustration / Entfremdung
- kollektive Erfahrung von Diskriminierung
- Anfeindung, Erniedrigung (z.B. aufgrund der Religionszugehörigkeit oder Herkunft)
- Suche nach Gemeinschaft, Zugehörigkeit, Abenteuer, Heldentum

Pull-Faktoren: Was zieht Menschen in extremistische Gruppen?

- Ideologische Argumente
- Sozialer Halt
- Erwartete Belohnung
- Saubere Einteilung der Welt in Opfer und Täter:innen (resp. Feind:innen/Freund:innen)
- Versprechen von Gemeinschaft, Zugehörigkeit, Abenteuer, Heldentum



Radical Choices - Kontext & Setting



Setting / Kontext: Begleitetes Spielen, Spiel in der Gruppe, (...)

Rolle der Fachperson: Vertrauensperson, Moderator:in, Befähiger:in, (...)

Let's discuss!



Vielen Dank!



Kontakt

info@radical-choices.ch

