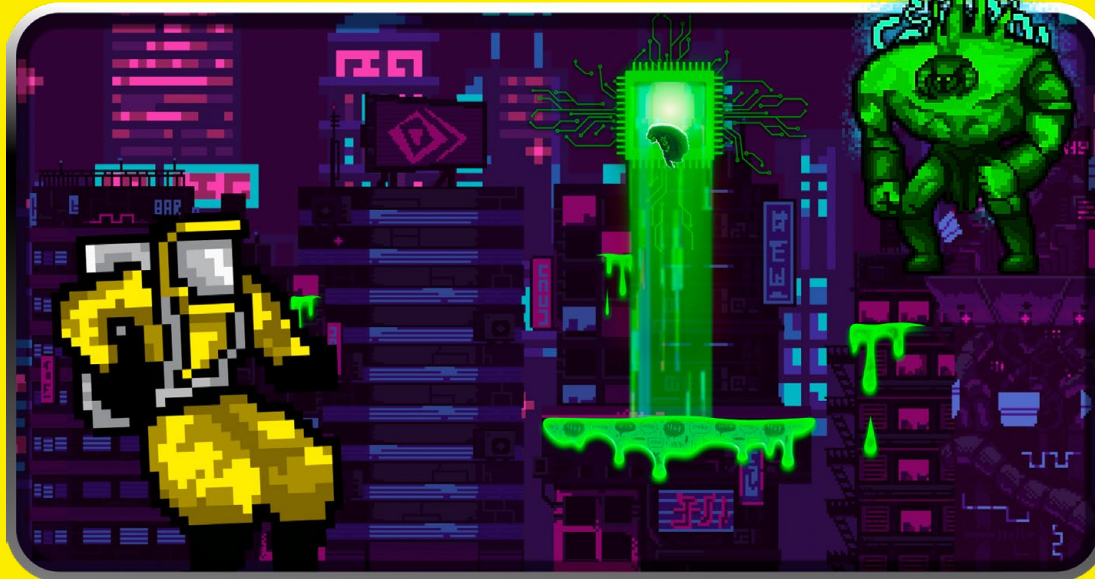


HATE HUNTERS

GAMING FOR DEMOCRACY
IM KONTEXT ZEITGENÖSSISCHER FORMEN
DES EXTREMISMUS



Copyright © 2023 bei boJA – Bundesweites Netzwerk Offene Jugendarbeit,
SCENOR, Internationale Hochschule, modus|zad, LAG Mobile Baden-
Württemberg, Danish Youth Team, Serious Games Interactive APS



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**



Erasmus+

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser
Veröffentlichung stellt keine Befürwortung des Inhalts dar, der ausschließlich
die Ansichten der Autoren*innen widerspiegelt.

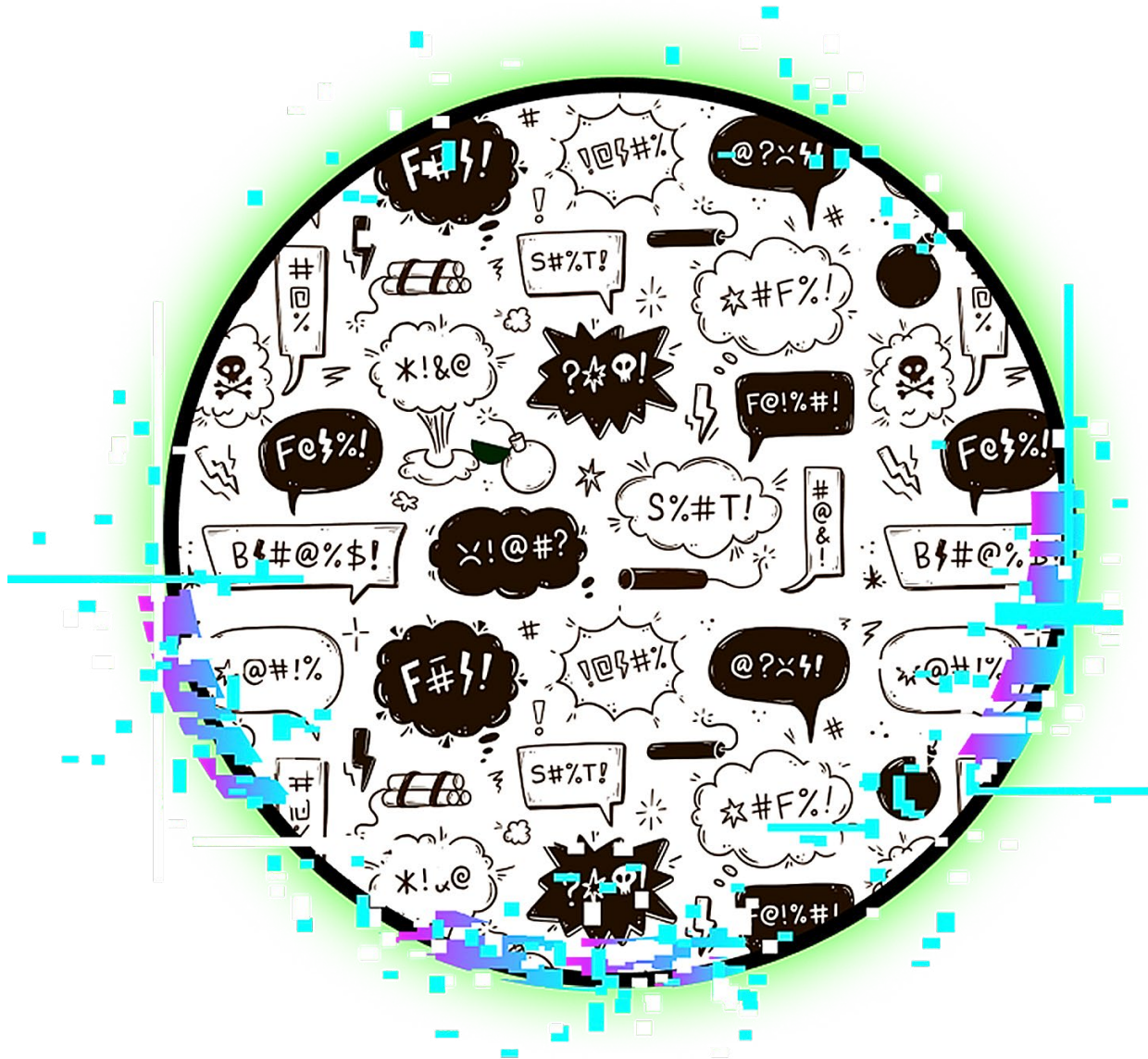
Die Europäische Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der
darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung und Hintergrund	3
Die Bedeutung von Gaming	5
HATE HUNTERS – Das Spiel	9
Hassrede und Extremismus im digitalen Raum	12
Das Spiel im Kontext des Empowerment-Konzepts	14
Das Storytelling – Begleitfragen für den pädagogischen Alltag	15
Das Game im Workshop-Setting – ein Beispiel	22
Gaming-Glossar	29
Literatur- und Inhaltsverzeichnis	32
Impressum	35





EINLEITUNG UND HINTERGRUND

Das Projekt: GameD – Gaming for Democracy im Kontext zeitgenössischer Formen von Extremismus



In einer Zeit, in der extremistische Organisationen geschickt die Schnittstelle von digitaler Technologie und ideologischem Einfluss nutzen, gibt ihnen die Gaming-Welt unerwartet ein neues Betätigungsfeld. Durch den geschickten Einsatz digitaler Technologien haben extremistische Organisationen ihre Inhalte, Formen und Marketingtechniken erfolgreich transformiert. Online-Gaming hat ihnen einen unerwarteten Schub gegeben, da es einer Reihe extremistischer Organisationen gelungen ist, ihre eigenen Spiele zu entwickeln oder Gaming-Plattformen zu „besetzen“.

Junge Menschen sind einerseits Ziel extremistischer Rekrutierung, können aber andererseits auch bedeutende Akteur*innen gegen Polarisierung sein. Nicht zuletzt, weil sie als Vorbilder für andere Jugendliche agieren können. Das EU-finanzierte Projekt GameD stellt sich diesen Herausforderungen. Im Rahmen des Projekts wurde gemeinsam mit Projektpartner*innen und Expert*innen aus dem Bereichen Jugendarbeit, Extremismusbekämpfung und Hassrede das Handy-Spiel HATE HUNTERS entwickelt.

Jugendliche waren in unterschiedliche Phasen der Spielentwicklung eingebunden. Sie haben die Handlungsstränge, Charakter-Namen und das Design des Spiels maßgeblich mitgestaltet.

Ziel des Spiels ist es, das Bewusstsein für kulturelle Stereotypen, Diskriminierung und Hassrede zu schärfen und gegen deren Ausnutzung durch extremistische Gruppen vorzugehen.

Aspekte wie Vorurteile, Rassismus oder Ausgrenzung von Minderheiten sind Vorstufen einer möglichen Radikalisierung und müssen daher so früh wie möglich bearbeitet werden, zum Beispiel und am besten spielerisch.



www.scenor.at/gamed





Pädagogische Ziele

Das Spiel HATE HUNTERS ist mehr als ein Spiel: Es kann als Instrument zur politischen Bildung genutzt werden.

Die Spieler*innen erfahren während des Spiels, welche Auswirkungen Hassrede hat, was sie dagegen tun können und wo sie Hilfe bekommen können, wenn sie von Hass im Netz betroffen sind oder Zeug*innen von Hass im Netz werden.

Ziele

- ▶ Jugendliche für extremistische und populistische Narrative sensibilisieren.
- ▶ Ihr Wissen und Ihre Fähigkeiten erweitern, um kulturelle Stereotype zu hinterfragen.
- ▶ Gemeinsame Visionen des Miteinanders im Kontext von Globalisierung und Vielfalt entwickeln.
- ▶ Jugendlichen ermöglichen, ein Spiel selbst aktiv mitzugestalten.
- ▶ Innovative Instrumente für die Jugendarbeit bereitstellen.
- ▶ Jugendarbeiter*innen in Online- und Offline-Praktiken im Zusammenhang mit Spielen schulen.

Zielgruppen

Primäre Zielgruppe des Spiels sind junge Menschen im Alter von 12–18 Jahren aus ganz Europa. Sekundäre Zielgruppe sind Jugendarbeiter*innen und Pädagog*innen aus ganz Europa, die das Spiel in ihrer Arbeit mit Jugendlichen als Tool nutzen können, um für die Themen Hassrede und Extremismus zu sensibilisieren.

DIE BEDEUTUNG VON GAMING

Gaming-Kultur und ihre Bedeutung für Jugendliche

Gaming und Gaming-Plattformen sind zu einem wichtigen Sozialraum für Kinder und Jugendliche geworden und prägen die Art und Weise, wie Jugendliche miteinander interagieren. In Österreich spielen 76% aller Jugendlichen regelmäßig Videospiele ¹ (in Deutschland 72% ², in Dänemark 93–96% ³). Zu den beliebtesten Spielen gehören sogenannte Ego-Shooter ⁴ und „Role-playing Games“ (RPG). ⁵ Darüber hinaus werden Gaming-Livestreams wie Twitch oder DLive immer beliebter. Weltweit nutzen rund 160 Millionen Menschen täglich etwa eine halbe Stunde lang Twitch. Auf Online-Gaming-Plattformen wie Discord und Steam sind täglich fast 130 Millionen Menschen aktiv – auf Steam verbringen sie fast eine Stunde täglich. Diese Plattformen bieten aber nicht nur die Möglichkeit zu spielen, sondern werden auch dazu genutzt, sich auszutauschen und miteinander zu kommunizieren. Extremist*innen nutzen diese Möglichkeit, um hasserfüllte Ideologien und Nachrichten gezielt bei Jugendlichen zu platzieren und sie für „ihre Sache“ zu rekrutieren. Games können dabei helfen, dem entgegenzutreten und positive Gegenerzählungen gegenüberzustellen. Sie befördern das Verständnis bei Jugendlichen, welche



Auswirkungen verletzende und abwertende Meinungen und Äußerungen auf andere haben und was sie dagegen tun können.



1 Manu Bhachoo (2023): Controller statt Kontrolle: Gaming-Sucht (https://www.meinbezirk.at/salzburg-stadt/c-gesundheit/controller-statt-kontrolle-gaming-sucht_a6373230)

2 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2023): JIM-Studie 2023 (https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf)

3 Statista (2018): Internet activities among children in Denmark in 2018, by gender (<https://www.statista.com/statistics/1111045/internet-activities-among-children-in-denmark-by-gender/>)



4 Eine Umfrage bei Jugendlichen im Rahmen des Projekts GameD im Jahr 2022 ergab, dass etwa 60% der Befragten Ego-Shooter Games spielen.

5 Bezüglich „Serious Games“, also Spiele mit zwar ernsthaften, aber dennoch unterhaltsamen Inhalten, ergab eine Umfrage im Rahmen von GameD im Jahr 2022, dass die Erfahrung Jugendlicher mit dieser Art von Spielen eher negativ geprägt war. Sie wurden als langweilig beschrieben und konnten bezüglich Grafik, Wettbewerb und Levelsysteme nicht mit anderen Games mithalten.



Mehr Informationen dazu:

- ▶ Initiative Games machen Schule. Stiftung Digitale Spielekultur. Online verfügbar unter: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/games-schule-unterricht/>
- ▶ Handbuch: Spielen. Lernen. Wissen. Einsatzmöglichkeiten von Games in der Bildung. Stiftung digitale Spielekultur. Online verfügbar unter: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/publications/handbuch-spielen-lernen-wissen-einsatzmoeglichkeiten-von-games-in-der-bildung/>

Wusstest Du, dass ...



- ... die Anzahl der Gamer*innen weltweit in diesem Jahr rund 3,38 Milliarden betragen wird? ⁶
- ... sieben von zehn Österreicher*innen Videospiele spielen, das sind 5,3 Millionen Gamer*innen in Österreich? ⁷
- ... fast die Hälfte der Menschen in Deutschland, die Games spielen, weiblich sind? ⁸
- ... die durchschnittliche Spielzeit pro Woche ca. 9 Stunden beträgt? ⁹
- ... Games Einflüsse auf verschiedene Bereiche haben (z. B. Musik, Kunst, Film, Mode, Sport und Gesundheitswesen)?
- ... E-Sport aktuell in mehr als 60 Ländern von den etablierten Sportverbänden als Sportart anerkannt wird (z. B. Südkorea, USA, Schweden, den Niederlanden, Großbritannien, Frankreich und Dänemark)? ¹⁰

6 Newzoo, Global Games Market Report, Oktober 2023, abrufbar unter: <https://tinyurl.com/3bet4cbk>

7 Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware (ÖVUS), Gaming in Austria 2021, GfK 2021, abrufbar unter: <https://www.ovus.at/news/sieben-von-zehn-oesterreicherinnen-und-oesterreicher-spielen-videospiele/>

8 Game, Verband der deutschen Gamesbranche, Spielerinnen und Spieler in Deutschland, GfK 2023, abrufbar unter: <https://www.game.de/marktdaten/spielerinnen-und-spieler-in-deutschland/>

9 <https://www.videogame-europe.eu/games-in-society/>

10 <https://www.barmer.de/gesundheits-verstehen/sport/e-sport/>



Extremismus im digitalen Raum



Zeitgenössische extremistische Bewegungen und Szenen sind dynamischer als je zuvor, wobei die Grenzen zwischen extremistischen Ideologien immer mehr verschwimmen. Aktivitäten verlagern sich vermehrt ins Internet und in soziale Medien. Eine Entwicklung hierzu ist die kontinuierliche Dezentralisierung extremistischer Szenen: Etablierte Gruppen verlieren an Bedeutung zugunsten von lockeren Netzwerken/Bewegungen und Einzelpersonen, die als „Influencer*innen“ agieren. Extremismus ist nicht mehr ausschließlich an Gruppen gebunden.

Die von Extremist*innen am häufigsten genutzten sozialen Medienplattformen, um junge Menschen anzulocken, sind die Mainstream-Plattformen **TikTok**, **Instagram**, **Twitter**, **Telegram** und in geringerem Maße **YouTUBE**. In letzter Zeit sind sogar Streaming-Plattformen wie Twitch, spielebezogene Plattformen wie Steam und Discord sowie Podcasts und „Let’s Plays“ häufiger geworden.

Wissenswertes

Als Radikalismen werden im Allgemeinen politische und religiöse Ideologien verstanden, die den Werten und Überzeugungen einer Gesellschaft diametral entgegenstehen, die also am äußersten Rande der Gesellschaft verortet sind. Was jedoch die jeweiligen Werte, also die „Norm“, ausmacht, auf die sich eine Gesellschaft geeinigt hat, hängt vom historischen, politischen, sozialen und globalen Kontext ab.

Extremismen wiederum sind Ideologien, die demokratische Werte und Prozesse, wie etwa Menschenrechte oder Wahlen, nicht anerkennen. Es gibt folgende Gemeinsamkeiten in extremistischen Ideologien:

- ▶ Ungleichwertigkeitserzählungen
- ▶ Absolutheitsanspruch
- ▶ Dichotomes Weltbild
- ▶ Freund-Feind Schema
- ▶ Verschwörungstheorien
- ▶ Fanatismus
- ▶ Autoritarismus
- ▶ eine Gemeinschaft, unter der sich der/die Einzelne* unterzuordnen hat

Gaming und Extremismus

Auch extremistische Gruppen nutzen die Attraktivität von Games zunehmend aus. Seit dem Livestream-Angriff in Christchurch (Neuseeland) im Jahr 2019¹² wird die Verbindung von Gaming und Radikalisierung vermehrt von der Wissenschaft in den Blick genommen. Extremistische Akteur*innen nutzen Spiele auf verschiedene Weisen, einschließlich der Entwicklung eigener Videospiele (Games), der Modifikation bestehender Videospiele, der Nutzung von In-Game-Chats, der Aktivität auf Spieleplattformen sowie der Verwendung von Videospieldreferenzen und Ästhetik in ihrer Propaganda. Digitale Technologien werden dazu genutzt zu polarisieren, und Botschaften werden durch Social-Media-Algorithmen auf Plattformen, die von Hass profitieren, verstärkt. Junge Menschen sind nicht nur bevorzugte Rekrutierungsziele für Extremist*innen, sondern können auch eine widerstandsfähige Kraft gegen polarisierende Bemühungen und Hass sein. Dieses Potenzial wird jedoch derzeit nicht vollständig genutzt.¹³ Wie eine Umfrage im Rahmen von GameD im Jahr 2022 ergab, nutzen beispielsweise in Österreich nur rund 28% der Befragten Spiele im schulischen Kontext.



Zum gesamten Bericht

https://www.scenor.at/_files/ugd/f9c7a_9f5f3687937b4f3384e2b0a7eac8c33f.pdf

12 <https://www.belltower.news/rechtsextremer-terror-christchurch-als-bitterboeses-meme-82559/>

13 Schlegl, Linda (2022): Playing Against Radicalization Why extremists are gaming and how P/CVE can leverage the positive effects of video games to prevent radicalization.



Hate Hunters

HATE HUNTERS

Das Spiel

Es beginnt mit der Ankündigung eines Hate-Raids (einer gemeinsamen Aktion von Spieler*innen). Ein verzweifelter Bitizen (Einwohner*in der virtuellen Stadt BitCity) bittet um die Hilfe und fordert die Spieler*innen auf, sich zu involvieren.



Universum/Welt

Die Spieler*innen tauchen ein in die faszinierende virtuelle Welt von BitCity, einer Stadt am Rande der Dunkelheit.

Sie erleben die einzigartigen Viertel der Stadt, von denen jedes seinen eigenen besonderen Charakter hat und aus verschiedenen Spielelementen besteht.

Spielbarer Charakter (PLAYER)

In HATE HUNTERS schlüpfen die Spieler*innen in die Rolle von Beschützer*innen von BitCity, einer virtuellen Welt, die von Bitizens bewohnt wird.



Nicht spielbare Charaktere (NPC)

Bedrohliche Monster (Toxicator und Crawler) erzeugen Symbole und Graffiti, die sie als „Hate Tracks“ in BitCity verteilen. Hate Tracks sind Symbole und Zeichen, die überall in der Stadt entstehen können. Diese Symbole infizieren die Bewohner*innen der Stadt und machen sie krank oder sogar besinnungslos.



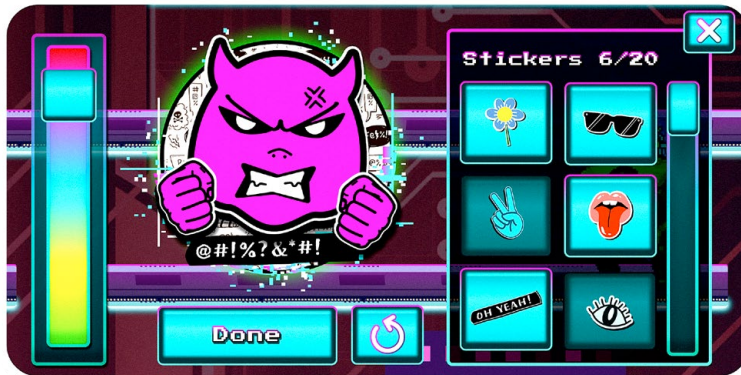
Toxicator (Monster 1): Diese giftigen Kreaturen verkörpern die zerstörerische Natur von Online-Hass. Sie platzieren ihre „Hate Tracks“ überall in der Stadt.

Crawler (Monster 2): Sie sind schnell und durchstreifen die Stadt und hinterlassen Hassspuren. Vorsicht, denn sie sind kaum greifbar und sehr gefährlich.

Last Toxicator (Endboss): Der ultimative Gegner/Die ultimative Gegnerin* erwartet die Spieler*innen auf der letzten Ebene und prüft ihre Fähigkeiten im Kampf gegen Hass.



Quest (Aufgabe): Die Hauptmission als HATE HUNTERS (Hass-Jäger*innen) besteht darin, die Bitizens vor den böartigen Monstern zu schützen, welche die Stadt heimsuchen.



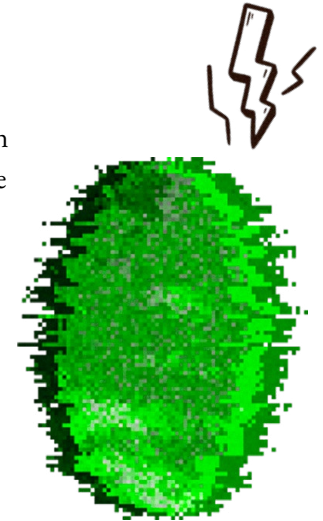
Key-Target (Hauptziel):

Um den negativen Auswirkungen der „Hate Tracks“ entgegenzuwirken, muss der/die Spieler*in sie finden und mit Stickers überkleben. Der/die Spieler*in läuft durch die Straßen, Gassen und versteckten Ecken der Stadt, um die Bitizens zu schützen.



Upgrades und Crafts

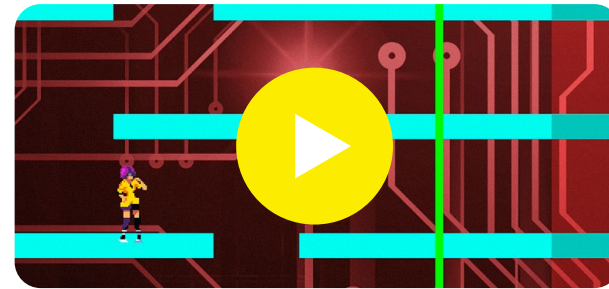
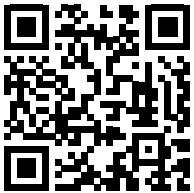
Spieler*innen können sich mit einer Vielzahl von Stickers ausrüsten, die bei der Bekämpfung und Umgestaltung von Hassrede helfen. Zudem können Punkte für ein Online-Ranking erzielt werden.



HASSREDE UND EXTREMISMUS IM DIGITALEN RAUM

Durch informative und bewusstseinsbildende Videos für Jugendliche soll die Sensibilisierung für Hassrede gefördert, die negativen Auswirkungen auf die Gesellschaft aufgezeigt und Strategien zur Bekämpfung von Extremismus vermittelt werden. Die Videos sind Teil des in Kapitel 6 vorgestellten Workshop-Settings und decken die inhaltliche Rahmung des Spiels ab.

- ▶ Alle Videos mit deutschen Untertiteln sind hier abrufbar: <https://www.scenor.at/gamed-resources>



Video 1

„*What is Hate Speech? / Was ist Hassrede?*“

Dieses Video definiert Hassrede, beleuchtet verschiedene Formen von Hassrede und illustriert die negativen Auswirkungen auf Individuen und Gesellschaft. Es betont, wie wichtig es ist, Hassrede zu erkennen und zu verstehen.

Video 2

„*Social Impacts of Hate Speech /*

Gesellschaftliche Auswirkungen von Hassrede“

Hier werden die Folgen von Hassrede auf soziale Zusammenhänge, Gemeinschaften und die Gesellschaft im Allgemeinen beleuchtet. Dieses Video soll Bewusstsein für die destruktive Kraft von Hassrede schaffen.

Video 3

„*Hate Speech in the Context of Extremism / Hassrede im Kontext von Extremismus*“

Das Video verdeutlicht die Verbindung zwischen Hassrede und Extremismus. Es zeigt, wie Hassrede extremistische Ideologien fördern kann und wie sie zu Radikalisierung und Gewalt führen kann.

Video 4

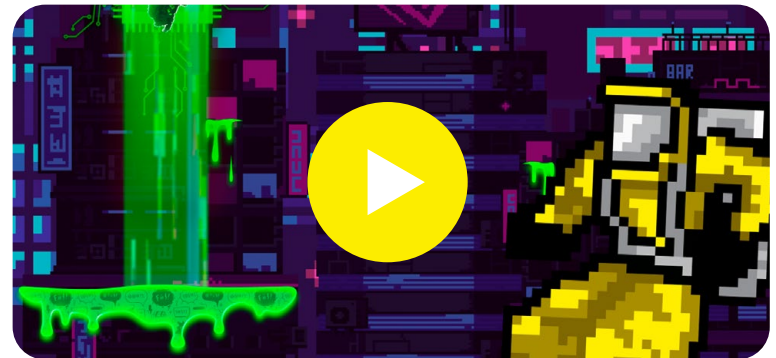
„*Strategies for Combating Hate Speech / Strategien zur Bekämpfung von Hassrede*“

Dieses Video präsentiert positive Ansätze zur Bekämpfung von Hassrede. Es gibt Tipps, wie man Hassrede erkennen und melden kann, und ermutigt zu einem respektvollen und toleranten Umgang miteinander.

Video 5

„*Digital Responsibility: Your Influence Online / Digitale Verantwortung: Dein Einfluss online*“

Das Internet ist ein Ort, an dem sich Menschen verbinden, austauschen und voneinander lernen können. Aber dieser Ort hat auch seine dunklen Seiten. Es ist wichtig, dass wir alle unseren Teil dazu beitragen, Hassrede zu bekämpfen und das Internet zu einem Ort zu machen, an dem wir respektvoll miteinander umgehen.



DAS SPIEL IM KONTEXT DES EMPOWERMENT-KONZEPTS

Ein zentrales Handlungskonzept in der Arbeit mit Jugendlichen ist das Konzept des Empowerments.

Das Konzept orientiert sich an den Stärken und Kompetenzen der Menschen zur Lebensbewältigung. Im Empowerment-Konzept sollen Personen ermutigt werden, ihre eigenen Stärken zu entdecken, eigene Ressourcen zu erkennen und diese für die Lösung von Problemen anzuwenden. Es stärkt Menschen, in einem gesellschaftspolitischen Umfeld solidarische Formen der Selbsthilfe und Selbstorganisation zu entwickeln, um die eigene Selbstbestimmung aber auch soziale Gerechtigkeit und demokratische Teilhabe zu erlernen, entdecken und umzusetzen.¹⁴



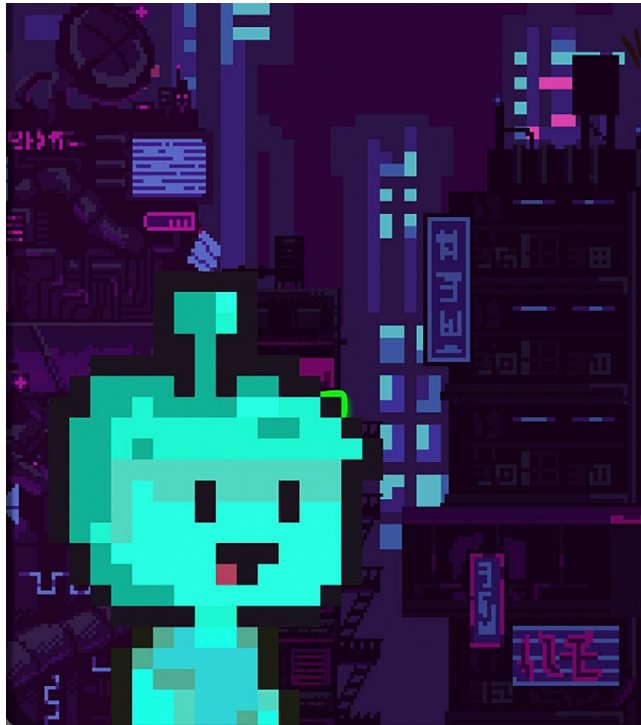
Das Spiel setzt in vielerlei Hinsicht auf genau jene Lernprozesse, indem es Jugendliche zu solidarischen Prozessen animiert und ihnen Formen der Partizipation, aber auch des Engagements gegen Ungleichwertigkeitserzählungen (wie Hassrede, Ausgrenzung, Rassismen) näherbringt. Die Storyline und pädagogische Begleitfragen des Spiels zielen darauf ab, einen Raum zur Reflektion eigener Denkmuster, Handlungen und Interventionen zu bieten.

In weiterer Folge fördert dies die Fähigkeit, eigene Problemlösungen zu entdecken und Prozesse der Selbsthilfe zu gestalten.

Nicht zuletzt ist es wichtig, eigene Autonomiebestrebungen zu unterstützen, damit Jugendliche lernen, eigenverantwortliche Entscheidungen treffen zu können, um positive Erfahrungen von Selbstwert, aktiver Gestaltungskraft sowie sozialer Anerkennung zu erfahren. Der Rückgriff auf positive Erfahrungen macht es Menschen möglich, sich ihrer Umwelt weniger ausgesetzt zu fühlen und Mut für ein offensives Sich-Einmischen zu sammeln.¹⁵

14 Universität Hamburg (2003): Institut für Deutsche Gebärdensprache. FAchgebärdenlexikon Sozialarbeit/ Sozialpädagogik. Empowerment. Online verfügbar unter: <https://www.sign-lang.uni-hamburg.de/projekte/slex/seitendvd/konzepte/151/15111.htm>

15 Herriger, Norbert (2014): Empowerment in der Sozialen Arbeit. Eine Einführung. 5. Auflage. Stuttgart: Kohlhammer. S.20ff



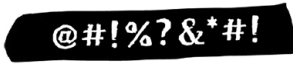


DAS STORYTELLING




Begleitfragen für den pädagogischen Alltag

Das Spiel arbeitet mit einer Vielzahl an Metaphern, die im Laufe des Games vorkommen. Viele Game-Elemente zielen darauf ab, Themen rund um Hassrede und Extremismus spielerisch darzustellen, ohne direkt darauf einzugehen. Dies ermöglicht einerseits einen guten Game-Flow, andererseits bietet es auch die Möglichkeit, die Inhalte zu kontextualisieren und in ein pädagogisches Setting zu setzen sowie mittels diverser Reflexionsfragen zu diskutieren. Folgend findet sich eine Auflistung aller verwendeten Metaphern und deren Bedeutungen. In den zur Verfügung gestellten Reflexions- und Diskussionsfragen kann auf die Metaphern eingegangen werden.

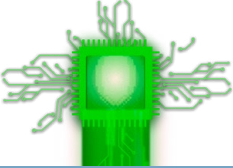
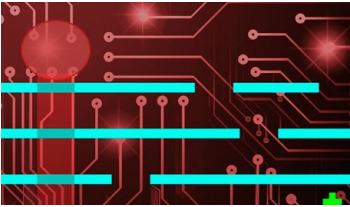
Das 2D Jump'n'Run Universum von BitCity



DARSTELLUNG	METAPHER	BEDEUTUNG	PÄD. BEGLEITFRAGEN
<p>BitCity und das Universum</p> 	<p>Digitalisierung und soziales Netzwerk als eigene Welt</p>	<p>Wir alle leben in einer digitalen, aber auch nicht- digitalen Welt (offline und online)</p>	<p>Wie bewegst du dich im Internet? Was tust du da? Was ist dir dabei wichtig? Gibt es etwas, was dich dabei stört? Erlebst du Hassrede im Internet?</p>
<p>Grüner Müll/Schleim</p> 	<p>Symbolisiert die Gefährlichkeit von Hassrede für die Gesellschaft/Welt, so wie ein Virus</p>	<p>Wenn nichts gegen Hassrede unternommen wird, kann es zu einer Überflutung davon im Internet kommen, sodass nur negative Aussagen/Kommentare etc. sichtbar bleiben</p>	<p>Warum ist es für uns wichtig, etwas gegen Hassrede im Internet zu tun? Was kann passieren, wenn nur noch Hassrede im Internet sichtbar ist?</p>
<p>Hassrede Symbol/ Hate Tracks</p> 	<p>Symbolisiert die Nutzung von Hassrede als ideologisches Kernelement von extremistischen Gruppierungen</p>	<p>Strategie von extremistischen Gruppierungen, um menschenfeindliche Ansichten einer Öffentlichkeit zu präsentieren und damit eine „Normalität“ herzustellen</p>	<p>Was sind Elemente des Extremismus? Wie äußert sich Extremismus? Woran erkenne ich Extremismus? Worin besteht die Verbindung zwischen Hassrede und Extremismus?</p>

Die Charaktere


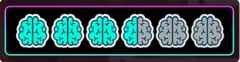
DARSTELLUNG	METAPHER	BEDEUTUNG	PÄD. BEGLEITFRAGEN
 <p>HATE HUNTER (Spieler*in)</p>	User*in im Internet, der/die gegen ein Virus kämpft	Wir alle können etwas gegen Hassrede tun	Hast du schon mal etwas gegen Hassrede unternommen?
 <p>Bitizens (NPC)</p>	Andere User*innen/Nutzer*innen im Internet, die von Hassrede betroffen sind	Hassrede kann sehr gefährlich sein, wenn du ständig Ziel davon bist (Mobbing, Depressionen, Angst bis zu suizidalen Absichten)	Was sind negative Effekte von Hassbotschaften? Welche Auswirkungen kann Hass im Netz für Betroffene haben?
 <p>Toxicator und Crawler</p>	Hassrede Nachrichten in sozialen Netzwerken, auf Plattformen etc.	Das Problem, das im Spiel im Vordergrund steht, ist das Phänomen von Hassrede an sich, unabhängig von den Personen, die Hassrede verbreiten	Hast du selbst schon einmal Hassrede erlebt? Wenn ja, wo? Was ist Hassrede für dich? Welche Gründe kann es dafür geben, dass Menschen Hassrede im Internet verbreiten?
 <p>The Last Toxicator/Endboss</p>	Anhäufung von einer großen Anzahl von Hassrede, die von Nutzer*innen aus dem Internet kommt	Eine Unmenge von Hassrede kann dazu führen, dass es irgendwann als Normalität angesehen wird. Dies ist für demokratische Prozesse gefährlich	Wozu kann Hassrede führen? (Diskriminierende Gesetze, autoritäre Politik, antidemokratische Ideologien, extremistische Erzählungen)



Die Spielelemente

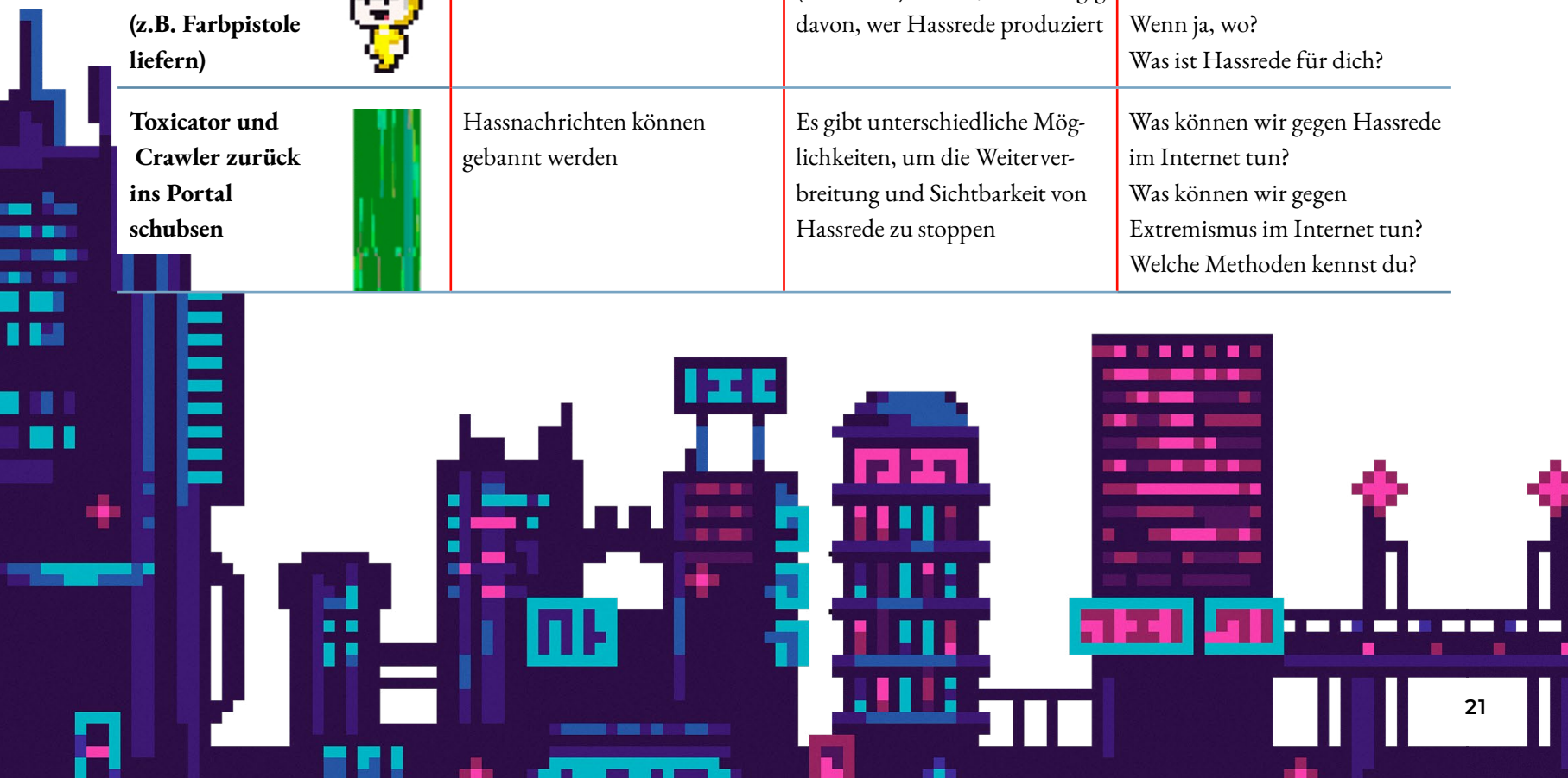
DARSTELLUNG	METAPHER	BEDEUTUNG	PÄD. BEGLEITFRAGEN
<p>Grünes Portal</p> 	<p>Kanal, durch den Hassrede verbreitet wird (Plattformen)</p>	<p>Hassrede ist omnipräsent, manchmal aber nicht so eindeutig erkennbar</p>	<p>Wo hast du Hassrede schon beobachtet?</p>
<p>Die Kabel (Endboss)</p> 	<p>Lan Kabel, durch welche Hassrede geschickt wird (Kontakt zur realen „Außenwelt“)</p>	<p>Hassrede wird von realen Nutzer*innen produziert, oftmals anonym. Jede Person kann Hassrede produzieren, egal was oder wer er/sie ist</p>	<p>Hast du selbst schon einmal Hassrede verbreitet? Wenn ja, wie ist es dir damit ergangen? Warum produzieren Menschen überhaupt Hassrede? Welche Gründe kann dies haben? Welche Funktionen kann Hassrede haben?</p>

DARSTELLUNG	METAPHER	BEDEUTUNG	PÄD. BEGLEITFRAGEN
Gesundheitsstationen 	Interventionen, die genutzt werden, um vulnerable Personen von Hassrede zu schützen	Nicht jede Person hat die Möglichkeit, sich selbst vor Hassrede zu schützen. Personen brauchen auch Unterstützung von ihrem Umfeld. Zusammenhalt und zivilgesellschaftliches Engagement ist wichtig	Hast du schon einmal Personen unterstützt, die von Hass betroffen waren? Wenn ja, was hast du getan? Wenn nein, warum nicht?
Farbbomben 	Diversität im Internet und der Gesellschaft	Hassrede unterscheidet zwischen „Wir“ und „Die Anderen“. Die Welt ist nicht nur schwarz und weiß, sondern bunt, genau wie wir Menschen	Was sind Gegenerzählungen und warum sind sie für unsere Gesellschaft wichtig? Warum ist es wichtig, gegen extremistische Erzählungen aufzutreten?

Die Aktionen

DARSTELLUNG	METAPHER	BEDEUTUNG	PÄD. BEGLEITFRAGEN
<p>Hate Tracks umgestalten</p> 	<p>Hassrede bleibt im öffentlichen Raum sichtbar und schafft somit Reproduktion, wenn nichts dagegen unternommen wird</p>	<p>Hassrede bleibt im öffentlichen Raum sichtbar und schafft somit Reproduktion, wenn nichts dagegen unternommen wird</p>	<p>Was hast du schon gegen Hassrede getan? Hast du schon einmal Leute erlebt, die etwas gegen extremistische Gruppierungen gemacht haben? Wenn ja, was und wie?</p>
<p>Lebensleiste</p> 	<p>Benutze auch dein Gehirn, wenn es um die Reproduktion und/oder Beseitigung von Hate Speech geht</p>	<p>Hassrede (und extremistische Erzählungen) zielen auf die Emotionen von Personen ab. Um sich gut davor schützen zu können, ist es auch wichtig, seinen Kopf zu benutzen (über Strategien und Interventionen nachdenken etc.)</p>	<p>Was braucht es, damit Hassrede nicht mehr produziert wird? Was braucht es, damit extremistische Erzählungen nicht mehr so erfolgreich sind?</p>

DARSTELLUNG	METAPHER	BEDEUTUNG	PÄD. BEGLEITFRAGEN
Bitizens, die unterstützen (z.B. Farbpistole liefern) 	Hassrede Nachrichten in sozialen Netzwerken	Das Problem ist Hassrede (der Inhalt) an sich, unabhängig davon, wer Hassrede produziert	Hast du selbst schon einmal Hassrede erfahren? Wenn ja, wo? Was ist Hassrede für dich?
Toxicator und Crawler zurück ins Portal schubsen 	Hassnachrichten können gebannt werden	Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, um die Weiterverbreitung und Sichtbarkeit von Hassrede zu stoppen	Was können wir gegen Hassrede im Internet tun? Was können wir gegen Extremismus im Internet tun? Welche Methoden kennst du?



EIN BEISPIEL

Das Game im Workshop-Setting

Basics

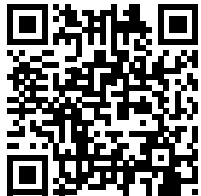
Umfang: ca. 2 Stunden

Spielzeit des Games: 30–40 Minuten

Technische Voraussetzungen: benötigt werden Tablets oder Smartphones (Android oder iPhone) mit Internetzugang

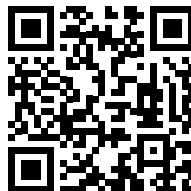
Benötigte Materialien: Reflexionskarten, Notizblock, Stifte

► Spiele Download Google
<https://play.google.com/store/apps/details?id=net.seriousgames.hatehunters&pli=1>



► Spiele Download Apple
<https://apps.apple.com/app/hate-hunters/id6464066785>

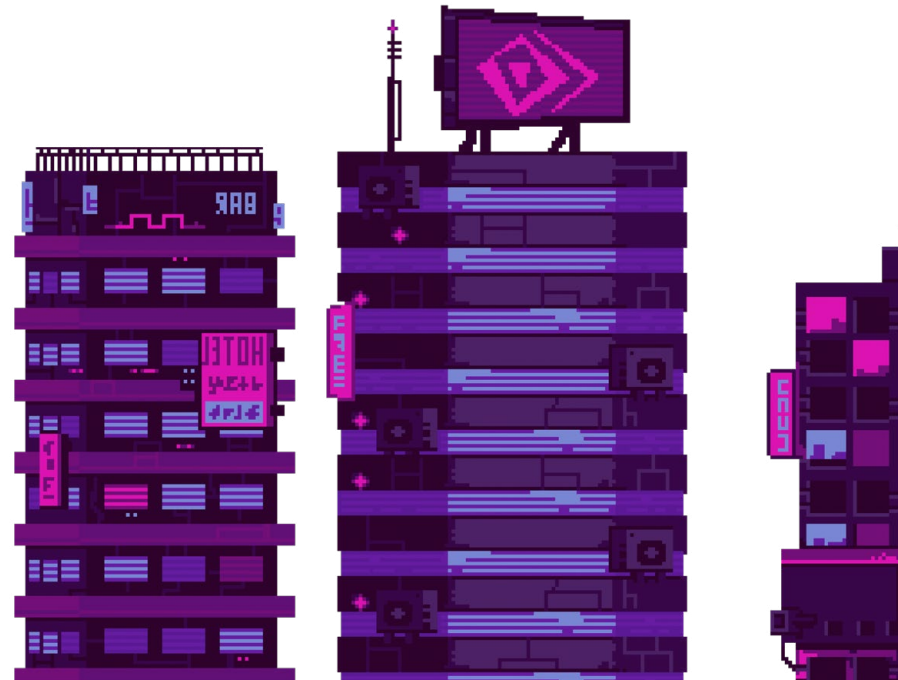
► Erklärvideos abrufbar unter
<https://www.scenor.at/gamed-resources>



Von Level zu Level

Gemeinsame Anleitung durch das Spiel

Gemeinsam mit den Jugendlichen wird das Spiel Schritt für Schritt durchgespielt. Nach jedem Level (inkl. Tutorial und Videosequenz) wird das Spiel kurz unterbrochen.



Phase 1

Intro – Die persönliche Ebene

Zu Beginn des Spiels wird der/die Spieler*in in das Universum des Spiels hineingezogen. Er/sie findet sich in einer zerstörten Stadt voller Giftmüll wieder und stellt fest, dass die Stadt durch Hassrede und Symbole verseucht ist, die die Bewohner*innen der Stadt krank machen.



Mögliche Diskussionsfragen:

- ▶ Welche Gefühle haben die Bilder, die ihr im Intro gesehen habt, bei euch ausgelöst?
- ▶ Welche Arten von Hassreden und Symbolen sind in der Stadt präsent und wie wirken sie sich auf die Bewohner*innen aus?
- ▶ Habt ihr im Internet, auf Social Media, in Games etc. schon einmal Hassbotschaften gesehen/erlebt?
- ▶ Wenn ja, wo habt ihr Hassbotschaften/ Hassrede schon einmal erlebt und wie ist es euch damit gegangen?

Nun können die Merkmale mit dem

Erklärvideo Nr. 1

(*What is Hate Speech?* / Was ist Hassrede?)
gerahmt und erklärt werden.



Phase 2

Die Gesellschaft und wir

Im ersten Level lernt der/die Spieler*in, wie er/sie Hassreden ändern/beseitigen kann. Er/sie entdeckt, dass die Änderung von Hassreden in neutrale oder positive Symbole/Parolen eine positive Auswirkung auf die Stadt und die Gesundheit ihrer Bewohner*innen hat (was durch eine abnehmende Giftmüllleiste signalisiert wird). Wenn es dem/der Spieler*in nicht gelingt, rechtzeitig genügend Hass-Symbole umzuwandeln und die Giftmüllleiste einen bestimmten Wert überschreitet, verliert er/sie das Spiel.

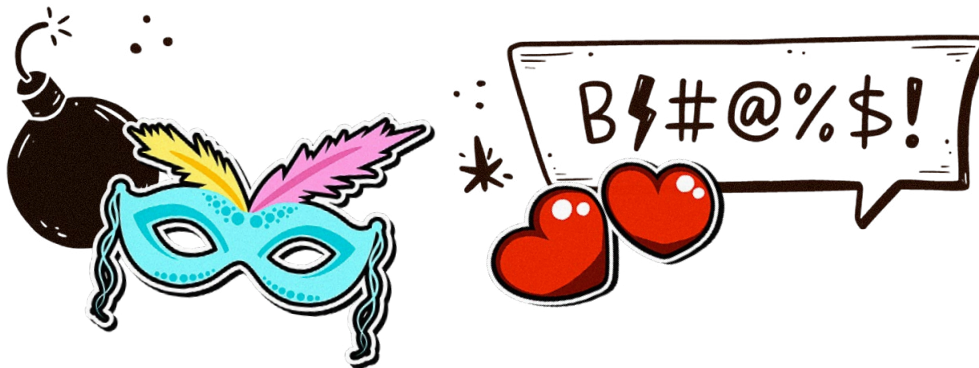
Der/die Spieler*in erfährt auch, wer für den Giftmüll und die Symbole verantwortlich ist: Hassrede Monster verbreiten immer wieder Hassbotschaften und verschmutzen und schädigen so der Stadt. Der/die Spieler*in lernt, die hasserzeugenden Monster zu bekämpfen, indem er/sie diese in ein Portal stößt.



Mögliche Diskussionsfragen:

- ▶ Wie kann der/die Spieler*in die Hass-Symbole im Level 1 des Spiels ändern oder beseitigen, und welchen Einfluss hat dies auf die Stadt und ihre Bewohner*innen?
- ▶ Womit würdet ihr auf Hassrede im Internet reagieren?
- ▶ Habt ihr schon einmal etwas gegen Hate Speech im Internet gemacht? Wenn ja, was?

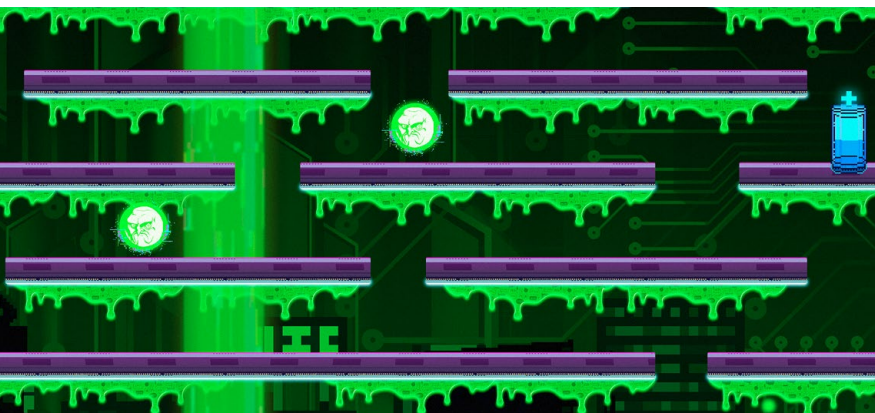
Nun können die Merkmale mit den **Erklärvideos Nr. 2** (*Social Impacts of Hate Speech / Gesellschaftliche Auswirkungen von Hate Speech*) gerahmt und erklärt werden.



Phase 3

Das soziale Umfeld

Im weiteren Verlauf des Spiels (Level 2) erfährt der/die Spieler*in, dass die Bewohner*innen von der giftigen Atmosphäre der Stadt betroffen sind. Wenn sie mit den Hate-Tracks in Kontakt kommen, werden sie krank und fallen schließlich in Ohnmacht. Der/die Spieler*in lernt, wie er/sie die Bewohner*innen retten kann. Der/die Spieler*in muss sie heilen, indem er/sie diese in ausgewiesene Gesundheitszonen schiebt, wofür er/sie mit Aufklebern belohnt wird, die er/sie zum Verändern der Symbole verwenden kann. Am Ende des Levels erscheinen die geretteten Bewohner*innen und erzählen eine kurze Geschichte darüber, wie Hassrede sie beeinflusst hat. Hier werden die Ergebnisse der im Rahmen des Projekts geführten Story Entwicklung mit Jugendlichen berücksichtigt. Jugendliche gestalten eigene fiktive Geschichten ihrer Erfahrungen mit Hassrede, Diskriminierung und Extremismus.



Mögliche Diskussionsfragen:

- ▶ Wie wirkt sich die giftige Atmosphäre der Stadt auf die Bewohner*innen aus, wenn sie mit Hassreden in Kontakt kommen und welche Bedeutung kann dies im Zusammenhang mit Online-Hassreden haben?
- ▶ Habt ihr schon einmal selbst Hassrede erfahren? Wenn ja, was hat das mit euch gemacht?
- ▶ Habt ihr schon einmal selbst jemanden im Internet beschimpft/angegriffen/abgewertet etc.? Warum habt ihr das gemacht?

Nun wird den Jugendlichen der Raum gegeben, sich selbst für 10–15 Minuten mit den Bitizen-Geschichten, welche im Hauptmenü zu finden sind, auseinanderzusetzen und diese durchzulesen.



Phase 4

Dein Engagement im Internet

In Level 3 taucht eine andere Art von Monstern (Crawler) auf. Der/die Spieler*in lernt, die Hass produzierenden Monster zu bekämpfen, indem er/sie diese mit Farbbomben betäubt und dann das betäubte Monster durch das Portal schiebt. Gelingt es dem/der Spieler*in nicht, ein Monster mit dem richtigen Mechanismus zu bekämpfen, verliert er/sie persönliche Gesundheit, die durch einen Gesundheitsbalken angezeigt wird. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels nimmt zu und der/die Spieler*in muss die Vergiftung der Stadt bekämpfen, indem er/sie die Hate Tracks verändert und Crawler besiegt.

Mögliche Diskussionsfragen:

- ▶ Wie kämpft der/die Spieler*in gegen die hasserzeugenden Monster und was geschieht, wenn er/sie diese in das Portal stößt?
- ▶ Wie kann der/die Spieler*in die Hass produzierenden Monster im dritten Level bekämpfen und welche Rolle spielen Farbbomben dabei?
- ▶ Wie würdet ihr Hassrede umgestalten? Schreibt Ideen auf eure Moderationskarten
-> Folgefrage: Erkläre den anderen dein Symbol, Crossing etc.
- ▶ Welche Arten kennt ihr, um Hassrede im Internet zu melden?

Nun können die Merkmale mit dem **Erklärvideo Nr. 4** (*Strategies for Combating Hate Speech / Strategien zur Bekämpfung von Hassrede*) gerahmt und erklärt werden.



Phase 5:

Zusammenhalt und Soziales Engagement

Schließlich erreicht der/die Spieler*in den Endboss (Last Toxicator). Der/die Spieler*in erfährt, dass der Endboss für die Produktion der kleinen Monster verantwortlich ist, die die Stadt weiterhin verpesten. Nachdem der/die Spieler*in versucht hat, den Endboss zu besiegen, erfährt er/sie, dass er/sie allein nicht stark genug ist. Nach und nach tauchen die geretteten Bewohner*innen (Bitizens) auf und bekämpfen den Endgegner* an der Seite des/der Spieler*in. Der/die Spieler*in erfährt, dass der Endgegner* sich von dem Hass ernährt, den Menschen aus der realen Welt im Internet verbreiten, und lernt, den Endgegner* von diesen Menschen zu trennen, damit er schwächer wird und langsam verschwindet.



Mögliche Diskussionsfragen:

- ▶ Welche Strategien oder Fähigkeiten muss der/die Spieler*in entwickeln, um die Vergiftung der Stadt effektiv zu bekämpfen und die Ziele des Levels zu erreichen?
 - ▶ Warum glaubt ihr, dass es wichtig ist, gemeinsam etwas gegen Hassrede zu tun?
 - ▶ Was glaubt ihr, welche Folgen es hat, wenn wir nichts dagegen tun?
- (Thema Extremismus)**
- ▶ Wie könntet ihr euren Freund*/eure Freundin* unterstützen, der/die von Hassrede betroffen ist?

Nun können die Merkmale mit dem **Erklärvideo Nr. 3** (*Hate Speech in the Context of Extremism* / Hassrede im Kontext von Extremismus) gerahmt und erklärt werden.



Phase 6

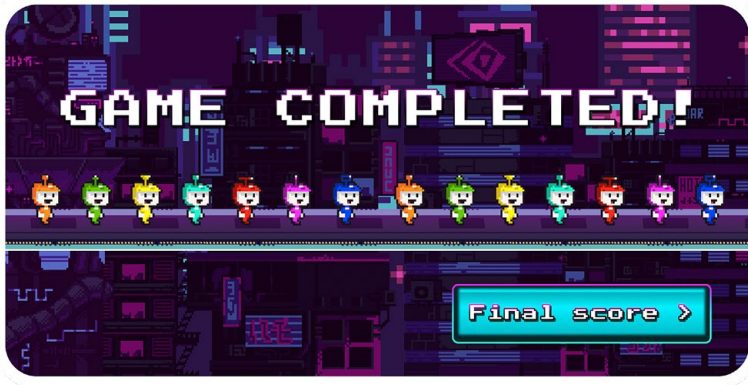
Outro – Gemeinsam gegen Hass und Extremismus

Nachdem der Endgegner* besiegt ist, findet sich der/die Spieler*in mit den geretteten Bitizens in einer von Schmutz befreiten Stadt wieder. Nun ist die Stadt wieder ruhig und friedlich und alle können in Ruhe zusammenleben. Aber wie lange noch?

Mögliche Diskussionsfragen:

- ▶ Welche Konsequenzen hat es, wenn der/die Spieler*in ein Monster nicht mit dem richtigen Mechanismus bekämpft und seine persönliche Gesundheit verliert?
- ▶ Warum ist es wichtig, sich gegen Hassrede zu engagieren?
- ▶ Warum ist unser Engagement für die Gesellschaft so wichtig?
- ▶ Was würdet ihr euch für die Zukunft wünschen?

Nun können die Merkmale mit dem **Erklärvideo Nr. 5** (*Digital Responsibility: Your Influence Online / Digitale Verantwortung: Dein Einfluss online*) gerahmt und erklärt werden.



GAMING- GLOSSAR

In der Welt des Gamings werden viele Abkürzungen und Begriffe aus dem Englischen verwendet. Mittlerweile hat sich eine eigene „Gamer-Sprache“ entwickelt, die auch immer mehr Eingang in den Alltag und die Sprache von Jugendlichen findet.

Aim: ist der englische Begriff für „Ziel“ und bezeichnet meist jenes Ziel, das Spieler*innen treffen oder erreichen sollen. Spieler*innen mit einem „guten *Aim*“ haben eine hohe Zielgenauigkeit.

Aimen: bedeutet übersetzt „zielen“ und beschreibt den Versuch eines/einer Spieler*in, ein Ziel zu treffen oder erreichen.

Character: bezeichnet eine Figur im Spiel.

Craften: beschreibt das Herstellen von Gegenständen (Crafts oder Items) im Spiel.¹⁶

Crafts: sind Gegenstände oder Ressourcen, die im Spiel hergestellt und verwendet werden.

Ego-Shooter: der/die Spieler*in agiert aus der Egoperspektive in einer frei begehbaren, dreidimensionalen Spielwelt und bekämpft, meist mit Schusswaffen, andere Spieler*innen.

Endboss: ist jener oder jene besonders starke*r Gegner*in, den/die Spieler*innen am Ende eines Spieles oder Spielabschnitts (Levels) besiegen müssen. Alternativ werden auch die Begriffe Endgegner*in oder Final Boss verwendet.

Gamer: siehe auch Player, ist die Bezeichnung für eine*n Spieler*in, also jene Person, die ein Spiel spielt.

Hidden: ist die eingedeutschte Version des englischen „*to hide*“ und bedeutet „verstecken“.

Hitten: bezieht sich auf das englische Wort „*to hit*“ und meint das Treffen von Zielen.

In-Game: bezeichnet all jenes, das Teil eines Spiels ist oder innerhalb eines Spiels passiert.

In-Game-Chat: ist der Ort im Spiel, an dem Spieler*innen sich untereinander unterhalten und Nachrichten schicken können.

¹⁶ Der Standard (20.11.2022): Games-Vokabel: Von „Aimbot“ bis „Zerg“. Das große Gaming-Glossar. <https://www.derstandard.de/story/2000140893566/von-aimbot-bis-zerg-das-grosse-gaming-glossar>

Items: ist englisch für „Gegenstand“ und bezeichnet Gegenstände, die von Spieler*innen gesammelt, gefunden und/oder verwendet werden können.

Jump 'n' Run: ist ein Sammelbegriff für jene Computer- und Videospiele, bei denen sich die Spielfigur (Character) laufend oder springend fortbewegt. In den meisten Fällen ist eine besonders genaue oder schnelle Ausübung eben dieser Bewegung das Ziel des Spiels.¹⁷

Jumpen: bezeichnet das Springen von Spielfiguren.

Key-Target: ist das zentrale oder Schlüssel-Ziel in einem Spiel.

Level: beschreibt die Erfahrungsstufe eines/einer Spieler*in oder auch die Stärke eines bestimmten Abschnitts in einem Spiel.^{18 19}

Leveln: bezeichnet das Aufsteigen einer Erfahrungsstufe in einem Spiel. Manchmal werden auch die Begriffe „level-up“ oder die Abkürzungen „lvln“ oder „Lvl up“ verwendet.²⁰

Loot: meint vor allem Sammelobjekte, Beute oder Belohnung, meist in Form von Items oder Gold/Geld, in einem Spiel.^{21 22}

Looten: beschreibt das Sammeln (und Horten) von Gegenständen (Loots).²³

Mission: wird synonym für „Quest“ verwendet und beschreibt eine Aufgabe oder Herausforderungen in einem Spiel. Diese kann groß und spielübergreifend („Mission“) oder auch eine Teilaufgabe („Seitenmission“) sein.²⁴

NPC: ist die Abkürzung für „Non-Player Character“ oder „Non-Playable Character“ und bedeutet übersetzt „nicht spielbarer Charakter“. Das sind jene Spielfiguren, die nicht von Spieler*innen steuer- und spielbar sind.^{25 26}

17 Netzdurchblick (2018): Jump 'n' Run. <https://www.netzdurchblick.de/jump-n-run.html>

18 Der Standard (20.11.2022): Games-Vokabel: Von „Aimbot“ bis „Zerg“: Das große Gaming-Glossar. <https://www.derstandard.de/story/2000140893566/von-aimbot-bis-zerg-das-grosse-gaming-glossar>

19 Giga (25.8.2022): Gaming-Begriffe – Wichtigste Abkürzungen und Ausdrücke der Gamer-Sprache. <https://www.giga.de/tipp/gaming-begriffe-wichtigste-abkuerzungen-und-ausdruecke-der-gamer-sprache/#a>

20 Ebd.

21 Ebd.

22 Ebd.

23 Giga (21.7.2022): Loot – Bedeutung des Begriffs im Gaming. <https://www.giga.de/tipp/loot-bedeutung-des-begriffs-im-gaming/>

24 USK (o.J.): Quest. <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/quest/>

25 Ebd.

26 Ebd.

Online-Ranking: sortiert und gruppiert Spieler*innen von Online-Spielen nach ihrem Spielerfolg.

Player: ist englisch für „Spieler*in“ und meint jene Person, die ein Spiel spielt.

Quest: siehe auch „Mission“. Ein „Quest“ ist eine Aufgabe oder Herausforderung in einem Spiel. Diese kann groß und spielübergreifend („Quest“) oder auch eine Teilaufgabe („Sidequest“) sein.²⁷

Raid: bezeichnet im Englischen einen „Raubzug“ und ist im Gaming eine gemeinsame Plünderaktion mehrerer Spieler*innen. Raids zielen darauf ab, durch gemeinsames Handeln eine Aufgabe zu lösen, die für einzelne oder wenige Spieler*in kaum schaffbar sind. Teilnehmer*innen eines eben solchen Überfalls werden als „Raider“ bezeichnet.^{28 29}

RPG: sind Rollenspiele („role-playing games“), in denen sich die Spieler*innen in erdachten oder adaptierten Welten bewegen und dabei Charakterrollen mit bestimmten Fähigkeiten übernehmen

Saven: bezieht sich auf das englische Verb „to save“ und bedeutet das (zwischen-)speichern eines Spielstands während des Spiels.

Serious Games: sind Spiele mit zwar ernsthaften, aber dennoch spaßigen Inhalten. Sie dienen dazu, lehrreiche Inhalte spielerisch zu vermitteln.

Shooten: meint das Schießen auf Ziele im Spiel.³⁰

Shooter: sind jene Spielkonzepte, die das Schießen auf gegnerische Spielfiguren – sowohl als Angriff als auch Schutz und Abwehr – im Fokus haben.

Speed-running: ist die Art und Weise, ein Spiel möglichst schnell durchzuspielen.

Target: ist der englische Begriff für „Ziel“ und beschreibt in Computer- und Videospielen jene Objekte oder Orte, die mittels „shooten“ getroffen werden sollen.

Upgrades: sind neue, verbesserte Versionen von bereits vorhandenen Software-Programmen, wie beispielsweise einem Online-Spiel.³¹

27 USK (o.J.): Quest.
<https://usk.de/alle-lexikon-begriffe/quest/>

<https://www.netzwelt.de/abkuerzung/182455-bedeutet-raid-bedeutung-verwendung.html>

28 Der Standard (20.11.2022): Games-Vokabel: Von „Aimbot“ bis „Zerg“: Das große Gaming-Glossar.
<https://www.derstandard.de/story/2000140893566/von-aimbot-bis-zerg-das-grosse-gaming-glossar>

30 USK (o.J.): Shooter.
<https://usk.de/alle-lexikon-begriffe/shooter/>

29 Netzwelt (26.11.2020): Was bedeutet „Raid“? Bedeutung und Verwendung.

31 Giga (6.8.2015): Unterschied zwischen Update & Upgrade. <https://www.giga.de/downloads/windows-10/specials/was-ist-der-unterschied-zwischen-update-und-upgrade-einfach-erklart/>

LITERATUR- UND QUELLENVERZEICHNIS

- ▶ Initiative Games machen Schule. Stiftung Digitale Spielekultur. Online verfügbar unter: <https://www.stiftung-digitale-spiele-kultur.de/project/games-schule-unterricht/>
- ▶ Handbuch: Spielen. Lernen. Wissen. Einsatzmöglichkeiten von Games in der Bildung. Stiftung digitale Spielekultur. Online verfügbar unter: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/publications/handbuch-spielen-lernen-wissen-einsatzmoeglichkeiten-von-games-in-der-bildung/>
- ▶ Manu Bhachoo (2023): Controller statt Kontrolle: Gaming-Sucht https://www.meinbezirk.at/salzburg-stadt/c-gesundheit/controller-statt-kontrolle-gaming-sucht_a6373230
- ▶ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2023): JIM-Studie 2023 (https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf)
- ▶ Statista (2018): Internet activities among children in Denmark in 2018, by gender <https://www.statista.com/statistics/1111045/internet-activities-among-children-in-denmark-by-gender/>
- ▶ Eine Umfrage bei Jugendlichen im Rahmen des Projekts GameD im Jahr 2022 ergab, dass etwa 60% der Befragten Ego-Shooter Games spielen.
- ▶ Bezüglich „Serious Games“, also Spiele mit zwar ernsthaften, aber dennoch unterhaltsamen Inhalten, ergab eine Umfrage im Rahmen von GameD im Jahr 2022, dass die Erfahrung Jugendlicher mit dieser Art von Spielen eher negativ geprägt war. Sie wurden als langweilig beschrieben und konnten bezüglich Grafik, Wettbewerb und Levelsysteme nicht mit anderen Games mithalten.
- ▶ Newzoo, Global Games Market Report (2023): Oktober 2023, online verfügbar unter: <https://tinyurl.com/3bet4cbk>
- ▶ Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware (2021): Gaming in Austria 2021. GfK 2021. Online verfügbar unter: <https://www.ovus.at/news/sieben-von-zehn-oesterreicherinnen-und-oesterreicher-spielen-videospiele/>

- ▶ Game, Verband der deutschen Gamesbranche, Spielerinnen und Spieler in Deutschland (2023): GfK 2023, online verfügbar unter: <https://www.game.de/marktdaten/spielerinnen-und-spieler-in-deutschland/>
- ▶ Video Games Europe. The typical stereotype of a gamer is no longer valid. Online verfügbar unter: <https://www.videogameseurope.eu/games-in-society/>
- ▶ Barmer. E-Sport und Gaming. Online verfügbar unter: <https://www.barmer.de/gesundheitsverstehen/sport/e-sport/>
- ▶ Belltower News (2019): Christchurch als bitterböses Meme. Online verfügbar unter: <https://www.belltower.news/rechtsextremer-terror-christchurch-als-bitterboeses-meme-82559/>
- ▶ Schlegl, Linda (2022): Playing Against Radicalization Why extremists are gaming and how P/CVE can leverage the positive effects of video games to prevent radicalization. Online available: https://www.scenor.at/_files/ugd/ff9c7a_9f5f3687937b4f3384e2b0a7eac8c33f.pdf
- ▶ Universität Hamburg (2003): Institut für Deutsche Gebärdensprache. Fachgebärdlexikon Sozialarbeit/Sozialpädagogik. Empowerment. Online verfügbar unter: <https://www.sign-lang.uni-hamburg.de/projekte/slex/seitendvd/konzepte/l51/l5111.htm>
- ▶ Herriger, Norbert (2014): Empowerment in der Sozialen Arbeit. Eine Einführung. 5. Auflage. Stuttgart: Kohlhammer. S. 20ff
- ▶ Der Standard (20.11.2022): Games-Vokabel: Von „Aimbot“ bis „Zerg“: Das große Gaming-Glossar. Online verfügbar unter: <https://www.derstandard.de/story/2000140893566/von-aimbot-bis-zerg-das-grosse-gaming-glossar>
- ▶ Netzdurchblick (2018): Jump ‘n’ Run. Online verfügbar unter: <https://www.netzdurchblick.de/jump-n-run.html>
- ▶ Giga (25.8.2022): Gaming-Begriffe – Wichtigste Abkürzungen und Ausdrücke der Gamer-Sprache. Online verfügbar unter: <https://www.giga.de/tipp/gaming-begriffe-wichtigste-abkuerzungen-und-ausdruecke-der-gamer-sprache/#a>

- ▶ Giga (21.7.2022): Loot – Bedeutung des Begriffs im Gaming.
Online verfügbar unter: <https://www.giga.de/tipp/loot-bedeutung-des-begriffs-im-gaming/>

- ▶ USK (o.J.): Quest. Online verfügbar unter:
<https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/quest/>

- ▶ Netzwelt (26.11.2020): Was bedeutet „Raid“? Bedeutung und Verwendung. Online verfügbar unter: <https://www.netzwelt.de/abkuerzung/182455-bedeutet-raid-bedeutung-verwendung.html>

- ▶ USK (o.J.): Shooter. Online verfügbar unter:
<https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/shooter/>

- ▶ Giga (6.8.2015): Unterschied zwischen Update & Upgrade.
Online verfügbar unter: <https://www.giga.de/downloads/windows-10/specials/was-ist-der-unterschied-zwischen-update-und-upgrade-einfach-erklaert/>

IMPRESSUM

Produktion und Gestaltung

Beratungsstelle Extremismus – bOJA

Autor*nnen:

Alexander Fontó, Verena Fabris,
Flora Messerklinger (bOJA),
Judith Jaskowski (modus|zad),
Erik Hacker, Stefan Meingast,
Anna Hirschhuber (SCENOR),
Karim Saleh (LAG Mobile),
Jens Ostwaldt (iu)

Grafik Handbuch

fernbedienen . graphic design bureau

Spielentwicklung

Serious Games Interactive Aps

Projektpartner*Innen



Beratungsstelle Extremismus – bOJA: www.beratungsstelleextremismus.at

Scenor: www.scenor.at

Lag Mobile: www.lag-mobil.de

Modus Zad: www.modus-zad.de

Danish Youth Team: www.danishyouthteam.com

International University: www.iu.de

Serious Games Interactive Aps: www.seriousgames.net/enTa volore consequuntia sam



GAME OVER

PLAY AGAIN?

NO

YES