AFS Arbeits- und Forschungsstelle Demokratieförderung und Extremismusprävention

Gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms Demokratie leben!

DJI Deutsches Jugendinstitut

2. Schwerpunktbericht

Sally Hohnstein & Maren Zschach (Hrsg.)

Digitale Extremismusprävention international – Anregungspotenziale für die deutsche Praxis?

Arbeits- und Forschungsstelle Demokratieförderung und Extremismusprävention

Forschung zu Kindern, Jugendlichen und Familien an der Schnittstelle von Wissenschaft, Politik und Fachpraxis

Das Deutsche Jugendinstitut e.V. (DJI) ist eines der größten sozialwissenschaftlichen Forschungsinstitute Europas. Seit über 50 Jahren erforscht es die Lebenslagen von Kindern, Jugendlichen und Familien, berät Bund, Länder und Gemeinden und liefert wichtige Impulse für die Fachpraxis.

Träger des 1963 gegründeten Instituts ist ein gemeinnütziger Verein mit Mitgliedern aus Politik, Wissenschaft, Verbänden und Einrichtungen der Kinder-, Jugend- und Familienhilfe. Die Finanzierung erfolgt überwiegend aus Mitteln des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und den Bundesländern. Weitere Zuwendungen erhält das DJI im Rahmen von Projektförderungen vom Bundesministerium für Bildung und Forschung, der Europäischen Kommission, Stiftungen und anderen Institutionen der Wissenschaftsförderung.

Aktuell arbeiten und forschen ca. 480 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter (davon rund 260 Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler) an den beiden Standorten München und Halle (Saale).

Impressum

© 2023 Deutsches Jugendinstitut e.V.

Deutsches Jugendinstitut
Nockherstraße 2
81541 München

Deutsches Jugendinstitut
Außenstelle Halle
Franckeplatz 1, Haus 12/13
06110 Halle

Ansprechpartner:
Dr. Björn Milbradt
Telefon +49 345 68178-37
E-Mail milbradt@dji.de

Datum der Veröffentlichung: Februar 2023
ISBN: 978-3-86379-436-1
DOI: 10.36189/DJI202220

Inhalt

Vorwort			5
Kurzfassung			6
I	Digitalisierung und Digitale Arbeit in der Extremismusprävention – eine Standortbestimmung (Sally Hohnstein)		10
1	Einleitung		11
	1.1	Was ist digitale Extremismusprävention?	13
	1.2	Zum Entwicklungsstand digitaler Extremismusprävention in Deutschland	13
	1.3	Die COVID-19-Pandemie als „Brennglas“	15
	1.4	Weiteres Vorgehen	18
2	Beschreibung des Rechercheauftrages		19
3	Ergebnisse		23
	3.1	Das recherchierte internationale Angebotsfeld im Überblick	23
	3.2	Aktionsfelder/Ansätze	28
	3.2.1	Bildungs- und Sensibilisierungsarbeit	28
	3.2.1.1	Digitale Bildungsinhalte	28
	3.2.1.2	Partizipative Bildungsangebote	30
	3.2.2	Gegen- und Alternativnarrativkampagnen	31
	3.2.3	Aufsuchende Online-Sozialarbeit	36
	3.2.4	Betroffenenunterstützung und -beratung	38
	3.2.5	Serious Games	39
	3.2.6	Fachkräftefortbildung	42
	3.2.6.1	Onlinebildungsportale für Präventionsfachkräfte	42
	3.2.6.2	Fallberatung für Präventionsfachkräfte	43
	3.2.7	Erweiterung der extremismuspräventiven Expertise von IT-Dienstleistern	45
	3.2.8	Präventive Web Analytics	46
4	Schlussfolgerungen		48
5	Ausblick		55
6	Literaturverzeichnis		57

II Recherche zum Thema „Digitalmedienbasierte internationale PVE- und CVE-Praxis: Angebotsrecherche“ (Maral Jekta & Götz Nordbruch) 60

1. Recherchestrategie und Ergebnisse 61

2 Online-Streetwork 65

3 Kampagnen/Gegenöffentlichkeit 67

4 Games 77

5 Qualifizierung und Unterstützung von Präventionsangeboten 84

6 Technikgestützte PVE-Ansätze 89

Anhang 92

Die Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung des BMFSFJ oder des BAFzA dar. Für inhaltliche Aussagen trägt das veröffentlichende Institut die Verantwortung.
.

Vorwort

Die Arbeits- und Forschungsstelle Demokratieförderung und Extremismusprävention hat wie ihre Vorgängerprojekte die Erfahrung gemacht, dass für Arbeitsbereiche der Extremismusprävention, die sich in einer Art „Pionierphase" befinden, in der viel entwickelt und ausprobiert wird, der Blick über nationale Grenzen hinaus lohnenswert ist. Dies gilt auch für die Digitalisierung der bzw. die digitale Arbeit in der Extremismusprävention. Für das Themenfeld „Digitale Extremismusprävention" wurde daher in der Arbeits- und Forschungsstelle im Jahr 2021 ein Arbeitsschwerpunkt zur internationalen Praxislandschaft initiiert. Hierzu wurde eine internationale Projektrecherche konzipiert und extern vergeben. Anschließend wurden die Rechercheergebnisse gesichtet und systematisiert.

Ergebnisse aus diesem Arbeitsschwerpunkt werden in diesem Bericht vorgelegt. Und – um es vorweg zu nehmen – es hat sich gelohnt, den Blick über die nationalen Praxen im Umgang mit Herausforderungen im Themenfeld „Digitale Extremismusprävention" zu weiten, internationale Präventionsaktivitäten in den Blick zu nehmen und diese auf Anregungspotenziale hin zu befragen. Es hat sich einmal mehr bestätigt, dass der internationale Blick insofern fruchtbar ist, als dortige Entwicklungen vor dem Hintergrund gesellschaftlicher Entwicklungen sowie entsprechend gelagerter Präventionskulturen vor Ort für die bundesdeutsche Praxis wichtige Impulse setzen können. Mitunter stellt sich die Arbeit außerhalb von Deutschland zwar anders dar und verfolgt auch andere Schwerpunkte, aber daraus können sich interessante Perspektiven ergeben – insbesondere hinsichtlich neuer Arbeitsansätze und Methoden.[1]

Der Bericht umfasst zunächst eine Standortbestimmung von Sally Hohnstein zur Digitalisierung und digitalen Arbeit in der Extremismusprävention. Sie bezieht sich auch auf die von Maral Jekta und Götz Nordbruch vorgelegten Ergebnisse des bereits benannten Rechercheauftrages. Die Ergebnisse der Angebotssichtung werden systematisierend dargestellt und diskutiert und hinsichtlich ihrer Anregungspotenziale für die hiesige Extremismuspräventionspraxis analysiert. Dies schließt mit ein, dass besondere Entwicklungspotenziale, aber auch damit verbundene Herausforderungen, aufgezeigt werden. Neben dieser Standortbestimmung umfasst der vorliegende Bericht die Auftragsarbeit von Maral Jekta und Götz Nordbruch. Beiden sei an dieser Stelle noch einmal ausdrücklich und herzlich gedankt.

1 Trotz allem lassen sich andernorts erprobte oder etablierte Ansätze der Arbeit nicht grundsätzlich und auch nicht immer vollumfänglich auf Deutschland übertragen. So variieren beispielsweise Kontextfaktoren wie politische Kulturen und Organisationsprinzipien sowie Praxistraditionen und -handlungsnormen bei der Erbringung von Sozialdienstleistungen (z. B. bei Fragen des Umgangs mit Datenschutz oder von Kooperationsbezügen zwischen Zivilgesellschaft einerseits und Staat oder Wirtschaft andererseits) von Land zu Land.

Kurzfassung

Der vorliegende Bericht hat die internationale Praxis digitaler Extremismusprävention zum Gegenstand. Er basiert auf den Ergebnissen eines Rechercheauftrages, der im Jahr 2021 an Maral Jekta und Dr. Götz Nordbruch vergeben worden ist. Mit dieser Recherche wurde die Datengrundlage für den Bericht geschaffen, sie ist diesem beigefügt. Ziel des Berichtes ist es, einen Überblick über die internationale Praxislandschaft digitaler Extremismusprävention zu geben und sie anschließend daraufhin zu befragen, ob sie Anregungspotenziale für die deutsche Praxis bieten kann. Hintergrund ist die immer stärkere Relevanz von Online-Radikalisierung. Dies betrifft etwa Online-Agitation durch extremistische Akteur:innen, die nahezu allgegenwärtige digitale Verfügbarkeit von entsprechendem Content wie etwa Propagandavideos auf Videoplattformen, die Etablierung digitaler Echokammern oder die Vernetzungsmöglichkeiten mit radikalen Akteur:innen. Extremismusprävention bewegt sich daher verstärkt auch in digitalen Medien und bezieht diese in ihr Handeln ein. Dies umfasst ein breites Spektrum von Aktivitäten wie etwa die Produktion sogenannter Counter-Narratives, Maßnahmen zur Zielgruppenerreichung wie digitaler Streetwork oder die digitale Vernetzung und Weiterbildung von Fachkräften der Präventionsarbeit. Der Bericht bietet einen Überblick über diese Ansätze und Entwicklungen, ordnet diese ein und formuliert schließlich Schlussfolgerungen und Empfehlungen, die beispielsweise zur (Weiter-)Entwicklung entsprechender Programme und Förderstrategien genutzt werden können

Datengrundlage und Vorgehen

Zur Exploration der internationalen Praxislandschaft im Bereich der digitalen Extremismusprävention konzeptionierte die Arbeits- und Forschungsstelle Demokratieförderung und Extremismusprävention im Frühjahr 2021 folgenden externen Rechercheauftrag: „Digitalmedienbasierte internationale PVE[2]- und CVE[3]-Praxis: Angebotsrecherche“. Ziel des Auftrages war es, Maßnahmen und Angebote zusammenzutragen, die laut Selbstdarstellung (auf Webseiten, in Projektberichten, Artikeln etc.) oder aufgrund anderweitiger Feldkenntnisse der Auftragsnehmerin bzw. des Auftragnehmers digitale Extremismusprävention praktizieren. Gefragt wurde daher ausdrücklich nach „digitalmedienbasierten“ Angeboten der Extremismusprävention, die ihre Arbeit digital umsetzen und digitale Medien beispielsweise zur Erreichung von Adressatengruppen oder im Zuge der Ausgestaltung von Inhalten nutzen (wie Online-Beratungen, virtuelle/3-D-Lernumgebungen, virtuelle Ansprachen von Einzelnen oder Gruppen usw.). Marketing und Public Relations-Aufgaben zählen hier ausdrücklich nicht zur digitalmedienbasierten Präventionsarbeit.

Die recherchierten Präventionsaktivitäten und -angebote sollten dann in Einzeldarstellungen stichpunktartig vorgestellt werden. Zu allen recherchierten Angeboten

2 Preventing Violent Extremism.
3 Countering Violent Extremism.

sollten – sofern zugänglich – folgende Informationen stichpunktartig in Angebotsblättern zusammengetragen werden:

- Name des Angebots
- Land, Ort
- Institutionelle Ansiedlung
- Finanzierung
- Zielsetzung
- Ansatz und Vorgehensweisen
- Adressatengruppen
- Kontaktinformationen, insbesondere Webseiten
- Zugehörige Quellen (z. B. Veröffentlichungen der Angebote), über die die zusammengetragenen Informationen nachvollzogen werden können.

Auch durften weitere, nach Einschätzung der Auftragnehmer:innen interessante Informationen zur Maßnahme bzw. zum Angebot aufgenommen werden. Eine darüberhinausgehende Systematisierung wurde nicht gefordert. Auf dieser Datenbasis sowie eigenen Nachrecherchen und der Hinzuziehung von ausgewählter Fachliteratur erfolgte dann durch die beiden Autor:innen eine inhaltliche Beschreibung der Ergebnisse der Recherche, deren Einordnung bzw. eine Auseinandersetzung damit.

Zentrale Schlussfolgerungen und Empfehlungen

Als vielversprechend werden Kooperationen von Extremismuspräventionsangeboten und IT-Unternehmen eingeschätzt. Entscheidend ist hier das Zusammenspiel inhaltlich-pädagogischer und technologischer Expertise bei der Konzeption und Entwicklung von Angeboten.

Anregungen kann der sogenannte Serious Gaming-Ansatz bieten. Spiele mit extremismuspräventiven Themen und Zielsetzungen verknüpfen Bildung und Unterhaltung. Sie können Möglichkeiten des lebensweltnahen, niedrigschwelligen, spielerischen Lernens eröffnen und die Chance bergen, auch herausforderungsvolle Themen jugendlichen Adressatengruppen zugänglich zu machen. Modellprojektförmige, wissenschaftlich begleitete Vorhaben könnten Entwicklungen anstoßen.

Aufsuchende Onlinearbeit wird bisher (auch international) kaum realisiert. Auch hier könnten beispielsweise Modellprojekte zur Einschätzung von Möglichkeiten und Grenzen solcher Ansätze beitragen.

Digitale Bildungsformate können partizipativ und interaktiv gestaltet werden. So werden Formate, die auf Konsum bzw. Abruf orientiert sind, durch solche ergänzt, in denen sich Nutzer:innen verstärkt beteiligen und sie interagieren können.

Perspektivisch ebenfalls interessant ist der Aufbau von digitalen Portalen, die eine Vernetzung und den professionellen Austausch von Fachkräften und Feldexpertinnen und -experten ermöglichen. Solche Angebote könnten nicht nur wichtige Informationen und Hilfsangebote für Fachkräfte bündeln, sondern selbst auch Vernetzung und Beratung ermöglichen, z. B. durch Bereitstellung technischer Strukturen (beispielsweise für Chat-, Video- oder Telefonberatung).

Einen besonderen inhaltlichen Stellenwert hat unter den recherchierten Angeboten die pädagogische Förderung einer kritischen Auseinandersetzungs- und Einordnungsfähigkeit im Umgang mit extremistischen, Hass- und Verschwörungsphänomenen im Netz inne. Im Fokus steht das Verstehen manipulativer Mechanismen vor dem Hintergrund spezifischer Ordnungslogiken, Strukturen und Darstellungsformen in digitalen Medien

Auch bei pädagogischen Fachkräften sind digitale Kompetenzen im Sinne von Technik- und Bedienkompetenzen Grundvoraussetzung für digitales Arbeiten sowie eigene kritische Medienkompetenzen und zentral für eine qualifizierte Ausgestaltung pädagogischer Bildungsangebote. Erforderlich sind daher systematische medienkompetenzfördernde Fortbildungsangebote auch für Fachkräfte.

Im Themenbereich „Gegen- und Alternativnarrative" empfiehlt sich eine stärkere Fokussierung auf Bildungsangebote, die insbesondere junge Menschen in allen Phasen der Medienproduktion und -distribution mit einbinden.

Angebote für Ehrenamtliche und Peers in der digitalen Extremismusprävention sollten unbedingt ausreichend Ressourcen für eine umfassende und sozialpädagogisch fundierte Ehrenamtlichenausbildung sowie für professionelle Reflexions- und Supervisionsangebote vorhalten.

Zu berücksichtigen sind außerdem auch im digitalen Kontext Fragen zur Nachhaltigkeit von Angeboten. Zunächst einmal gilt es, ausreichend Zeit und Ressourcen für die Planung und Umsetzung von digitalen Angeboten einzuplanen, gerade dann, wenn technische Strukturen erst entwickelt bzw. bereitgestellt werden müssen. Darüber hinaus ist es gerade auch bei digitalen Bildungsinhalten wichtig, über die Produktion hinaus Fragen des Transfers von Produkten zu den Adressat:innen in der Projektarbeit mit zu berücksichtigen. Deren Distribution erfordert auch die Mitwirkung von Multiplikator:innen, z. B. aus schulischen und außerschulischen Bildungskontexten, aber auch vonseiten anderer digitaler Angebote.

Zwei vielversprechende Ansätze digitaler Extremismusprävention konnten in der Recherche nicht mit internationalen Beispielen untersetzt werden. Einmal handelt es sich hierbei um Online-Beratungsformate für von Extremismus betroffenen Menschen. Wie in Kap. 1 in aller Kürze dargestellt, handelt es sich hierbei nach wie vor um ein Erprobungsfeld, für dessen Weiterentwicklung ergänzende internationale Praxisbeispiele und Erfahrungsberichte hilfreich gewesen wären. Keine Beispiele fanden sich außerdem für den Bereich der multimedialen, sozialräumlichen und digitalen (mobile Lernwelten miteinander verknüpfenden) Lernanwendung, wie sie vor allem im Bereich der historisch-politischen Bildung entwickelt und eingesetzt wird. Ähnliches könnte im extremismuspräventiven Bereich z. B. zur Auseinandersetzung mit extremistischen Gewalttaten und -orten entwickelt werden.

Eine zentrale Aufgabe kommt im Zuge der Erprobung digitaler extremismuspräventiver Maßnahmen der wissenschaftlichen Begleitung, Evaluation und praxisbezogenen Forschung zu. Vereinzelte Beispiele aus dem internationalen Angebotsfeld zeigen, dass Selbstevaluationen mitunter kritischer Reflexion ermangeln und ihren Erfolg an Kriterien bemessen, die einer fundierten wissenschaftlichen Evaluation

nicht standhalten. Von großer Bedeutung sind daher wissenschaftsseitig durchgeführte Einzelprojektevaluationen, aber auch feldübergreifende Praxisforschungen, die oben aufgeführte sowie darüber hinausweisende Fragen aufgreifen und empirisch untersuchen. Eine besondere Chance bieten dabei aktuell die im Rahmen der zwangsweisen Digitalisierung unter der COVID-19-Pandemie gewonnenen Erfahrungen.

I Digitalisierung und Digitale Arbeit in der Extremismusprävention – eine Standortbestimmung

(Sally Hohnstein)

1 Einleitung

Als (sozial-)pädagogisches Handlungsfeld ist Extremismusprävention nicht statisch, sondern steht im Wechselverhältnis mit dem gesellschaftlichen Umfeld, in dem sie stattfindet. Neue gesellschaftliche Entwicklungen, Wandlungsprozesse und Diskurse wirken sowohl innerhalb extremistischer Bewegungen als auch gesamtgesellschaftlich auf Themen und Praxen von Extremismusprävention zurück und konfrontieren das Handlungsfeld kontinuierlich mit immer wieder neuen bzw. veränderten Aufgaben und Herausforderungen.

Aufgabe der **Arbeits- und Forschungsstelle Demokratieförderung und Extremismusprävention** (AFS) am **Deutschen Jugendinstitut** (DJI) in Halle (Saale) ist es u. a., solche aktuellen Entwicklungen fortlaufend in den Blick zu nehmen, diese auf ihre Relevanz für die (sozial-)pädagogische Demokratieförderung und Extremismusprävention sowie die damit verbundenen Handlungsbedarfe und -möglichkeiten hin zu befragen und dazu verfügbares Phänomen- wie auch Handlungswissen zu bündeln, aufzubereiten und in die fachlichen Debatten einzuspeisen. Vor diesem Hintergrund werden in der AFS u. a. Analysen der Praxislandschaft im Bereich der Extremismusprävention und Demokratieförderung mit wechselnden thematischen Schwerpunkten durchgeführt.

Eine nicht ganz neue, aber noch immer aktuelle gesellschaftliche Entwicklung, die für das Feld der Extremismusprävention nach wie vor mit besonderen Entwicklungsbedarfen und Herausforderungen verbunden ist, stellt der fortschreitende digitale Wandel bzw. die Digitalisierung und Mediatisierung von Alltags- und Arbeitswelten dar. Für das Feld der Extremismusprävention ist Digitalisierung dabei in mehrfacher Hinsicht relevant: **Erstens** spiegelt sie sich im Wandel extremistischer Phänomene: Digitale Medien haben sich als bedeutender Mobilisierungs- und Rekrutierungsort extremistischer Akteur:innen mittlerweile fest etabliert. Ebenso haben extremistische Ideologien längst mediale digitale Räume erobert, besetzen sowohl öffentlich breit zugängliche digitale Mediendiskurse als auch Nischendiskursräume und stellen staatliche, zivilgesellschaftliche und wirtschaftliche Akteure vor große Herausforderungen in der Auseinandersetzung und im Kampf mit menschenfeindlichen, extremistischen Bestrebungen.

Zweitens birgt Digitalisierung Risiken für die Alltagswelten der Menschen, insbesondere auch der von Kindern und Jugendlichen. Digitaltechnologische Entwicklungen nehmen Einfluss auf die Lebenswelten und Praktiken junger Menschen und verändern die Art und Weise, wie sie interagieren, kommunizieren und sich informieren. Digitale Medien und vor allem Social Media sind zu bedeutsamen Orientierungs- und Informationskontexten avanciert und bieten damit auch verstärkt Berührungsflächen zu menschenfeindlichen und extremistischen Inhalten. Die „Jugend, Information, Medien"-Studie (JIM) aus dem Jahr 2020 verdeutlicht, dass junge Menschen häufig mit entsprechenden Botschaften in digitalen Medien in Kontakt kommen. So sahen sich 53% der befragten Jugendlichen mit Hassbotschaften, 45% mit extremen politischen Ansichten, 43% mit Verschwörungsideologien und 34% mit Fake News konfrontiert (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2020, S. 63) – wobei dies diejenigen jungen Menschen sind, die einschlägige

problematische Inhalte als solche erkennen; offen bleibt, wie viele junge Menschen Hass, Fake News, Menschenfeindlichkeit und Extremismus im Netz nicht bemerken und entsprechend einordnen. Und wenngleich Kontakte mit extremistischen Angeboten im Netz nicht automatisch mit gleichzeitigem Interesse einhergehen und damit auch nicht per se in Hinwendungs- und Radikalisierungsprozessen münden, so können sie doch bei affinen Jugendlichen erste positive und subjektiv sinnhafte Berührungspunkte mit Extremismus darstellen.

Drittens nimmt Digitalisierung in einem doppelten Sinne Einfluss auf das institutionelle Handeln von Fachkräften. Zum einen sehen diese sich angesichts der Herausforderungen und Risiken, die mit extremistischen digitalen Phänomenen einhergehen, mit neuen inhaltlichen und methodischen Fragen und Themen konfrontiert: Aktuell sind dies u. a. der Umgang mit Verschwörungsideologien, die Coronaleugnung und Staatsfeindlichkeit (Hohnstein 2021, S. 81f.), Hate Speech, aber auch Debatten um neue, geeignete Wege im Umgang mit Extremismus und Menschenfeindlichkeit im Netz sowie in der Prävention von und Intervention bei (auch) digitalen Assoziierungs-, Affinisierungs- und Radikalisierungsprozessen junger Menschen (Hohnstein/Glaser 2017). Zum anderen stellt sich für eine lebensweltlich orientierte (sozial-)pädagogische Extremismusprävention (Hohnstein 2021, S. 82) wie auch für alle anderen Bereiche Sozialer und pädagogischer Arbeit (Beranek 2021, S. 118; Eßer 2020, S. 24; Rösch 2019, S. 128ff.) die Frage nach der Digitalisierung von Arbeitsprozessen – vor allem auch mit Blick auf Formen der digitalen Leistungserbringung und der Nutzung digitaler Kommunikationstechniken in der (sozial-)pädagogischen Interaktion mit den Klient:innen (Beranek 2021, S. 118; Eßer 2020, S. 24).

Digitalisierung ist verstärkt seit den 2010er-Jahren Thema in der Fachdebatte um Möglichkeiten und Ansatzpunkte von Extremismusprävention. Hintergrund ist, dass Internet, Social Media und Apps in hybridisierten Alltagswelten in allen Altersgruppen, allen voran unter jungen Menschen, lebensweltlich bedeutsam sind. Damit sind digitale Medien auch zum relevanten Kontext von extremistischen Assoziierungs- und Affinisierungsprozessen geworden. Einerseits nutzen extremistische Akteurinnen und Akteure digitale Medien für ihre Kommunikationszwecke, um gezielt junge Menschen mit virtuellen Angeboten anzusprechen, andererseits haben sich digitale Medien bereits als wichtige Orientierungs-, Informations- und Vergesellschaftungsräume etabliert (Hohnstein/Glaser 2017, S. 244).

Angesichts dessen muss der Digitalisierung in zweifacher Hinsicht in der Prävention von bzw. Auseinandersetzung mit Extremismus Rechnung getragen werden. Zum einen gilt es, Digitalisierung als inhaltliche Dimension – genauer die extremistischen Manifestationen in digitalen Kontexten – in den Blick zu nehmen. Zum anderen steht auch die strukturelle Dimension von Digitalisierung im Sinne einer digitalen (das heißt digitalmedienbasierten oder -gestützten) Präventionsarbeit im Fokus der Diskussion.

1.1 Was ist digitale Extremismusprävention?

Gegenstand der folgenden Betrachtungen sind Angebote der digitalen Extremismusprävention. Darunter zu verstehen sind Angebote der digitalen bzw. IT-basierten Leistungserbringung im Handlungsfeld der Extremismusprävention, die sich digitale Technologien in der (sozial-)pädagogischen Interaktion zu Nutze machen. Gemeint ist demnach nicht nur die Präventionsarbeit im Internet oder in Social Media, sondern jegliche Form der Leistungserbringung, bei der die Interaktion mit Adressat:innen sowie die Vermittlung von Inhalten mittels Einsatz digitaler Technologien erfolgt. Dies schließt auch andere digitale Technologien wie Apps oder digitale Spiele mit ein.

Wenngleich Digitalisierungsprozesse durchaus eigene, ganz neue Formen digitaler Leistungserbringung hervorbringen können, beziehen sich Diskussionen um digitale Arbeit aktuell zumeist auf digitalisierte, das heißt ins Digitale transformierte, bislang analog angebotene Arbeit (Rösch 2019, S. 91f.). In diesem Sinne beschriebene digitalisierte Arbeit meint den Transfer bestehender Ansätze der Kommunikation bzw. Interaktion in digitale Formate, wobei die Grundprämissen, die Zielsetzungen und zentralen Handlungsstrategien dieser Ansätze in der Regel erhalten bleiben, spezielle Arbeitsprozesse und Techniken jedoch Veränderungen unterliegen und sich dabei auch fachliche Anforderungen an die Umsetzung der jeweiligen sozialen Dienstleistung verändern. So bleiben beispielsweise die grundlegenden Annahmen und Prinzipien einer lebensweltlich und menschenrechtlich orientierten Erinnerungspädagogik auch dann erhalten, wenn ihre Bildungsinhalte ins Digitale überführt und als virtuelle Zeitzeugnisse einsetzbar sind oder Zeitzeuginnen und -zeugen im Digitalen interaktiv als Hologramm oder mittels Film und audiovisuellen Dokumentensammlungen mit jungen Menschen ins Gespräch gebracht werden. Gleiches gilt für Formen der Beratung, deren grundsätzliche Zielsetzungen und Vorgehensweisen auch bei Online-Beratungsformaten weiterbestehen. Trotz allem gehen entsprechende Transformationsprozesse – so auch im Bereich der Extremismusprävention – mit einer Vielzahl fachlicher Herausforderungen einher. Verwiesen sei u. a. auf Fragen rund um die Übersetzung professioneller Debatten und Standards, z. B. hinsichtlich Datenschutz, Nähe und Distanz etc. Digitale Technologien sind, so Campayo, eben keine reinen „Behälter", die Inhalte konservieren und übermitteln, sondern sie formen und überprägen professionelles Handeln durch die je eigenen Strukturen und Logiken (Campayo 2020, S. 296).

1.2 Zum Entwicklungsstand digitaler Extremismusprävention in Deutschland

Während in der bundesdeutschen Extremismusprävention seit einigen Jahren sowohl forschungs- als auch praxisseitig eine verstärkte Auseinandersetzung mit extremistischen Phänomenen in digitalen Kontexten stattfindet (u. a. El-Wereny 2021; Hamachers/Weber/Jarolimek 2020; Klevesath u.a. 2019; Reinemann u.a. 2019; Kiefer u.a. 2018; Hohnstein/Glaser 2017; Hohnstein/Glaser 2017 sowie die zahlreichen Berichte von jugendschutz.net und der Amadeu Antonio Stiftung im Themenfeld), sind Angebote der digitalen Präventionsarbeit nach wie vor selten. Dies

gilt vor allem dann, wenn sie über mittlerweile etablierte Formen der digitalen Wissensvermittlung zu Extremismus hinausgehen (Hohnstein 2021, S. 85). Eine besondere Rolle nehmen hier modellhafte Erprobungen und Einzelprojekte ein, die sich in den letzten Jahren mit unterschiedlichen neuen Formen digitaler Präventionsarbeit auseinandergesetzt und Ansätze im Feld entwickelt haben. So finden sich:

- Online-Meldestellen und Monitoringstellen für extremistische Vorfälle und Menschenfeindlichkeit, Hass und Gewalt im Netz, beispielsweise über die Webseite von jugendschutz.net[4] oder die App „MeldeHelden" des Vereins Hate Aid in Kooperation mit dem Hessischen Ministerium der Justiz[5],
- vereinzelte Vorstöße digitaler aufsuchender Arbeit, die gezielt in virtuellen Foren und sozialen Communitys und Gruppen auf junge Menschen, die dort durch extremistische Affinitäten und menschenfeindliche Haltungen erkennbar werden, zugeht (z. B. ufuq.de 2016, S. 22ff.; Amadeu Antonio Stiftung o.J., S. 19ff.). Aktuell sind dies beispielsweise die Projekte „Sabil Streets" der Türkischen Gemeinde in Schleswig-Holstein (TGS-H) und „Local Streetwork Online/Offline" von AVP e.V.,
- Projekte im Bereich der Onlineberatung für extremistisch orientierte Adressatengruppen sowie Angehörige und andere Betroffene wie die „Online-Beratung gegen Rechtsextremismus" des Vereins gegen Vergessen für Demokratie e.V.[6] und „Emel", die Onlineberatung zu religiös begründetem Extremismus der Türkischen Gemeinde Schleswig-Holstein in Zusammenarbeit mit der Landespräventions- und Beratungsstelle gegen religiös begründeten Extremismus PROvention Schleswig-Holstein,
- erste multimediale und interaktive digitale Lernangebote im Bereich der Universalprävention in der Auseinandersetzung mit dem historischen Nationalsozialismus und dem Holocaust wie der Stolpersteine-Guide als App oder die virtuellen Angebote des Anne-Frank-Hauses,
- mit Hate Aid ein Angebot der auch digitalen, App-basierten Beratung für Betroffene von digitalem Hass und digitaler Gewalt,
- virtuelle Trainingsmodule wie das Angebot „Click!" des Vereins Drudel 11 e.V.

Für die Erprobung und Implementierung digitaler Extremismusprävention stellt das Bundesprogramm „Demokratie leben!" des BMFSFJ eine wichtige Rahmenbedingung dar, da es seit 2015 modellhafte Projekte im Themenfeld gezielt und systematisch fördert. Im Förderaufruf zum Programmstart wurde hier erstmals zur „Erprobung von Maßnahmen zur Radikalisierungsprävention im Internet/in den Social Media" (BMFSFJ 2014, S. 4) aufgerufen. Anschließend wurde 2017 – im Zuge der Programmerweiterung von „Demokratie leben!" – ein eigener Programmbereich eingerichtet, in dem Modellprojekte „zur Stärkung des Engagements im Netz – gegen Hass im Netz" gefördert wurden (BMFSFJ 2017). Dabei wurde im Themenfeld „Radikalisierungsprävention im Netz" dieses Programmbereichs u. a. die Förderung von Modellprojekten mit folgenden Schwerpunkten im Bereich digitaler Extremismusprävention angestrebt:

4 www.jugendschutz.net/verstoss-melden (04.08.2022).

5 Siehe hierzu die Website zum Angebot: https://hateaid.org/meldehelden-app/ (04.08.2022). Die App selbst ist kostenlos downloadbar im Google-Play Store und im App Store von Apple.

6 www.online-beratung-gegen-rechtsextremismus.de/startseite (04.08.2022).

- die „Entwicklung innovativer pädagogischer Interventionsansätze im Netz, die geeignet sind, Einfluss auf ideologische Radikalisierungsprozesse zu nehmen",
- die „Erprobung von Ansätzen der Verschränkung der On- und Offline-Arbeit mit einstiegsgefährdeten und/oder ideologisch radikalisierten Jugendlichen",
- die „Entwicklung und Erprobung unterschiedlicher Zugangswege in geschlossenen sowie offenen Plattformen und Foren im Netz zur Arbeit mit einstiegsgefährdeten oder durch Radikalisierung gefährdeten Jugendlichen (z. B. Online-Streetwork)" sowie
- die „Entwicklung von innovativen webbasierten Angeboten zur Ausstiegs- und Distanzierungsarbeit mit politisch oder religiös begründeten radikalisierten Jugendlichen" (BMFSFJ 2017, S. 6).

Auch in der Modellprojektförderung der zweiten Umsetzungsphase von „Demokratie leben!" wurde das Thema „digitale Extremismusprävention" erneut in den Förderaufrufen forciert. Besonders prominent findet es sich im Förderaufruf für die Modellprojekte im Handlungsfeld Extremismusprävention: Wiederholt wird zur „Entwicklung und Erprobung zur Verschränkung von Online- und Offline-Arbeit" mit einstiegsgefährdeten Jugendlichen und mit rechtsextrem oder „islamistisch-extremistisch orientierten" sowie „gewaltbereiten linken extremen Jugendlichen" aufgerufen (BMFSFJ 2017, S. 7, 9). „Erwünscht sind", so der Förderaufruf weiter, „die Erprobung unterschiedlicher Zugangswege im Netz sowie die Entwicklung entsprechender pädagogischer Methoden, (Online-)Beratungsangebote im Umgang mit islamistisch-extremistischer Radikalisierung" (Böhmer 2019, S. 7) sowie die „Entwicklung und Erprobung von (Online-)Schulungen für Sozialarbeiter:innen, (Sozial-)Pädagoginnen und Pädagogen sowie vergleichbare Fachkräfte" (BMFSFJ 2019a, S. 10). Auch in den Handlungsfeldern „Demokratieförderung" und „Vielfaltgestaltung" des Programms werden digitale Arbeitsformate als förderwürdig benannt (BMFSFJ 2019b, S. 4; Böhmer 2019, S. 4). Der damit markierte besondere politische Förderbedarf kann als (weiterer) Hinweis darauf gewertet werden, dass das Thema „digitale Arbeit" nach wie vor ein Entwicklungs- und Lernfeld pädagogischer Extremismusprävention darstellt.

1.3 Die COVID-19-Pandemie als „Brennglas"

Die COVID-19-Pandemie hat im Sinne des vielzitierten „Brennglases" mit besonderer Stärke auf die Relevanz digitaler Angebote der Extremismusprävention aufmerksam gemacht. Nicht nur ist die Relevanz digitaler Lebens- und Lernwelten für junge Menschen im Zuge digitalen oder hybriden Schulunterrichts und wegbrechender sozialer Kontakte während der Shut Down-Phasen gestiegen (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2020, S. 15; Rathgeb 2020)[7] und extremistische

7 So verzeichnete die JIM 2020-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest (MPFS) für das „Corona geprägte Jahr 2020 über fast alle Medien hinweg einen Anstieg der Nutzungshäufigkeit" mit nochmals deutlichen Anstiegen bei der Nutzung digitaler Medien, darunter auch Informationsmedien wie den Online-Angeboten von Tageszeitungen und Zeitschriften (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2020, S. 15; Haase 2021, S. 28).

Akteur:innen haben ihre Aktivitäten weiter ins Netz verlagert (Orhon 2021), sondern es haben sich über die Corona-Proteste demokratiefeindliche, verschwörungsideologische und rechtsextreme Phänomene auch in digitalen Kontexten noch einmal anders und neu formiert (Ministerium des Innern des Landes Nordrhein-Westfalen 2021, S. 56ff.; jugendschutz.net 2020). Vor allem bedeutete die Pandemie wie in allen anderen Bereichen (sozial-)pädagogischer Arbeit eine gravierende Zäsur im Alltag der professionellen Praxis, nicht nur hinsichtlich der eigentlichen Leistungserbringung, sondern auch mit Blick auf die Verwaltungsorganisation, Steuerungsaufgaben und Kooperationen (Hufer/Oeftering/Oppermann 2021; Holthusen/Hoops/Willems 2021; Mairhofer u.a. 2021; Schmoll 2021; Meyer/Buschle 2020; Rummler, Klaus/Aßmann, Sandra/Bettinger, Patrick/Wolf, Karsten D. 2020).

Auch für den Bereich der Extremismusprävention sowie angrenzende Handlungsfelder wie Demokratieförderung und politische Bildung hat die wissenschaftliche und disziplinäre Reflexion der Arbeit unter Pandemiebedingungen begonnen (Hufer/Oeftering/Oppermann 2021; Hohnstein 2021; Langer/Hemmann/Sammet 2021; Pelzer/Johann 2021). Insbesondere die aktuellen Schwerpunktberichte der Programmevaluation des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ zeigen sich dazu empirisch aussagekräftig: Die Corona-Pandemie wird hier u. a. als Unterbrechung und Bremse (Herding u.a. 2021, S. 5, 22), Verzögerungsfaktor (Ehnert u.a. 2021, S. 60) und professionelle „Krise“ (Haase 2021, S. 27) beschrieben. Probleme in der Arbeit zeigten sich aus Sicht der Evaluationsteams z. B. hinsichtlich der Erreichbarkeit der Adressat:innen (Ehnert u.a. 2021, S. 5; Figlestahler/Schau 2021, S. 12; Haase 2021, S. 28; Herding u.a. 2021, S. 30), bei der Realisierung von zentralen Arbeitsinhalten – z. B. bei psychosozialen Beratungen und „solidarischen Prozessbegleitungen“ (Haase 2021, S. 6) oder beim Übergangsmanagement im Strafvollzug (Herding u.a. 2021, S. 30) – sowie bei der Neuakquise von Kooperationspartnerinnen und -partnern (Ehnert u.a. 2021, S. 35) bzw. der Pflege bestehender Kooperationsbeziehungen (Herding u.a. 2021, S. 30). Herausforderungsvoll gestaltete sich darüber hinaus die Aufrechterhaltung grundlegender Arbeitsprinzipien wie Niedrigschwelligkeit (vor allem im Sinne von Alltagsnähe). Bisweilen wurden im Corona-Alltag auch Arbeitsstandards unterlaufen, um arbeitsfähig zu bleiben (Haase 2021, S. 28f.).

Trotz aller Probleme können die Evaluationsberichte der Arbeit unter Corona auch Positives abgewinnen: Die Corona-Krise sei, so Haase, auch „Innovationstreiber“ (Haase 2021, S. 27) bzw., wie Ehnert und Mitarbeitende konstatieren, auch als „Digitalisierungsschub“ (Ehnert u.a. 2021, S. 9, 61) zur Kompensation der professionellen Krise insofern zu begreifen, als durch die Pandemie den Projekten ein gewisser Zwang zur Auseinandersetzung mit Digitalisierung auferlegt wurde (ebd., S. 9). So wurde in technische Infrastrukturen investiert (Haase 2021, S. 27), konzeptionelle Prozesse zu Digitalisierungsmöglichkeiten angestoßen (Herding u.a. 2021, S. 31), neue Strategien der Adressatengewinnung erprobt (Ehnert u.a. 2021, S. 35) sowie auf mediale und digitale Formate umgestellt – so in den Bereichen Beratung (Haase 2021, S. 27), Bildung (Pelzer/Johann 2021, S. 125) und Fortbildung (Herding u.a. 2021, S. 31) sowie Öffentlichkeitsarbeit (Ehnert u.a. 2021, S. 35).

Die Voraussetzungen dafür waren von Handlungsfeld zu Handlungsfeld, aber auch von Projekt zu Projekt verschieden (Ehnert u.a. 2021, S. 35; Haase 2021, S. 6). Diejenigen Angebote, die bereits vor der Pandemie Arbeitsschwerpunkte im Bereich digitaler bzw. medienpädagogischer Arbeit gesetzt hatten, wurden aufgrund ihrer Expertise nunmehr verstärkt und aktiv von anderen Akteur:innen im Feld nachgefragt (Pelzer/Johann 2021, S. 124). Von den im Feld nun in der Breite erworbenen Kompetenzen zum Thema Digitalisierung dürften die Träger und Fachkräfte auch dann noch weiter profitieren, wenn Arbeit in Präsenz wieder vollumfänglich möglich ist.

Deutlich geworden ist im Zuge der COVID-19-Pandemie aber auch, dass nicht alle Ansätze und Formate in der Extremismusprävention in gleicher Weise fachlich fundiert und zügig ins Digitale transferiert werden können. So zeigten sich besonders dort Schwierigkeiten, wo aufwendige und langfristige sozialpädagogische Beratungs- und Begleitprozesse erforderlich sind (Figlestahler/Schau 2021, S. 12; Haase 2021, S. 6), wo in stärker restriktiven Kontexten, z. B. in Haftanstalten, gearbeitet wird (Kompetenznetzwerk Islamistischer Extremismus 2021, S. 44), Adressatenzugänge vor allem über Schulen vorgesehen waren, die phasenweise stark von Lock down-Maßnahmen betroffen waren (Figlestahler/Schau 2021, S. 12) oder mit jüngeren Kindern gearbeitet wird (Pelzer/Johann 2021, S. 125). Bildungs- und Fortbildungsformate, die über Workshops, Tagungen und medienbasierte Information realisiert werden, konnten dagegen in der Regel leichter auf die neuen Bedingungen reagieren (Hohnstein 2021, S. 88).

Darüber hinaus zeigen sich spezifische Bedarfe hinsichtlich weiterer Digitalisierungsprozesse in der Extremismusprävention. Im Fokus steht zunächst die Qualifikation der Fachkräfte bzgl. digitaler Arbeitsweisen in den verschiedenen Handlungsfeldern, z. B. hinsichtlich eines breiteren und abwechslungsreichen methodischen Repertoires bei digitalen Bildungs- und Fortbildungsworkshops (Kompetenznetzwerk Islamistischer Extremismus 2021, S. 31) oder professioneller Standards in der Online-Beratung (Haase 2021, S. 27). Des Weiteren werden die technischen Voraussetzungen problematisiert – nicht nur mit Blick auf die Angebote der Extremismusprävention, sondern auch auf die digitale Infrastruktur der kooperierenden Institutionen (zu Haftkontexten vgl. Herding u.a. 2021, S. 30). Darüber hinaus stellen sich grundsätzlich Fragen des Persönlichkeits- und Datenschutzes (Haase 2021, S. 27; Hohnstein 2021, S. 88), der Fachlichkeit (Deutsches Institut für Jugendhilfe und Familienrecht e.V. 2020, S. 1) oder auch adressat:innen- und nutzungsbezogene Fragen (Haase 2021, S. 8). Zentral ist hier die Berücksichtigung unterschiedlicher Nutzungsgewohnheiten und -präferenzen, damit Adressat:innen gleichermaßen und vollumfänglich erreicht werden können. Es empfiehlt sich daher auch bei digitalen Formaten in der Extremismusprävention vermehrt Adressatenforschung, die die Teilnehmenden zu ihren Erfahrungen mit und Erwartungen an die Angebote sowie zum jeweiligen eigenen Nutzungsverhalten befragt. Perspektivisch dürfte daher außerdem mit Blick auf Digitalisierung vor allem die Hybridisierung des extremismuspräventiven Leistungsspektrums im Mittelpunkt stehen, also die parallele Bereitstellung **gleichwertiger, das heißt gleichermaßen fachlich fundierter** physischer und digitaler Angebote, um den unterschiedlichen Nutzungsaffinitäten der Adressat:innen gerecht zu werden und zugleich Fachstandards in der Arbeit aufrechtzuerhalten und abzusichern.

1.4 Weiteres Vorgehen

Im Folgenden wird zunächst auf den Rechercheauftrag und dessen Realisierung durch die Auftragnehmenden Maral Jekta und Götz Nordbruch eingegangen. Anschließend werden die Ergebnisse der Angebotssichtung systematisierend dargestellt und diskutiert. In den beiden abschließenden Kapiteln werden die Befunde noch einmal übergreifend auf ihre Anregungspotenziale für die hiesige Extremismusprävention spraxis untersucht und besondere Entwicklungspotenziale, aber auch damit verbundene Herausforderungen aufgezeigt.

2 Beschreibung des Rechercheauftrages

Zur Exploration der internationalen Praxislandschaft im Bereich der digitalen Extremismusprävention konzeptionierte die Arbeits- und Forschungsstelle Demokratieförderung und Extremismusprävention im Frühjahr 2021 folgenden externen Rechercheauftrag; „Digitalmedienbasierte internationale PVE- und CVE-Praxis: Angebotsrecherche". Ziel des Auftrags war es, Maßnahmen und Angebote zusammenzutragen, die laut Selbstdarstellung (auf Webseiten, in Projektberichten, Artikeln etc.) oder aufgrund anderweitiger Feldkenntnisse der Auftragsnehmerin bzw. des Auftragnehmers digitale Extremismusprävention praktizieren.

Für den Rechercheauftrag wurden zur Abgrenzung des Feldes die englischen Begrifflichkeiten „Prevention of Violent Extremism" (PVE, Übers.: Prävention von gewaltorientiertem Extremismus) und „Countering Violent Extremism" (CVE, Übers.: Gewaltorientiertem Extremismus entgegentreten) eingeführt. Zwar sind diese im deutschen Kontext wenig etabliert, im internationalen Extremismusprävention sdiskurs sind sie jedoch sehr gängig. Es handelt sich hierbei um Konzepte, die aus der internationalen politischen Auseinandersetzung mit Terrorismus und gewaltorientiertem Extremismus hervorgegangen sind. Ausgangspunkt der Entwicklung beider Konzepte war die Idee, dass extremistischen Phänomenen allein durch die international in den ersten beiden Jahrzehnten des 21. Jahrhunderts dominierende sicherheitsbasierte Counter-Terrorism-Strategie (CT) nicht beizukommen sei. Zum einen erschien der Begriff des Terrorismus selbst als ungeeignet, um die Breite an extremistischen Manifestationen – trotz der bestehenden Zusammenhänge zwischen beiden Phänomenen – zu beschreiben (United Nations, General Assembly 2015, S. 2). Zum anderen verschob sich die Aufmerksamkeit der Diskussion auf stärker präventive „collective efforts, including preventing radicalization, recruitment and mobilization of individuals" (ebd., S. 2). In den Fokus rückten daher in den 2010er-Jahren international nunmehr auch „systematic preventive measures which directly address the drivers of violent extremism that have given rise to the emergence of these new and more virulent groups" (ebd., S. 2).

Eine zentrale Schwierigkeit hinsichtlich der Nutzung von PVE und CVE liegt in ihrer begrifflichen Unschärfe, die sich nicht zuletzt in ihrer simultanen Verwendung in der Konstruktion „P/CVE" manifestiert (Pearson/Winterbotham/Brown 2020, S. 5f.). Pearson und Kolleginnen beispielsweise verweisen kritisch – insbesondere für den internationalen Politikkontext – auf eine gleichzeitige, synonyme Verwendung von PVE und CVE, erkennen aber zumindest für den Praxisbereich mitunter nuancierte Verwendungen: So präferierten in einer empirischen Studie der Autorinnen zumindest einzelne Praxisakteure den präventiv ausgerichteten und aus deren Sicht weniger sicherheitspolitisch gerahmten PVE-Begriff (ebd.), andere Befragte wiederum differenzierten hier nicht (ebd.).

Trotz genannter begrifflicher Schwierigkeiten dienen uns PVE und CVE an dieser Stelle dennoch als Bezugspunkte, da beide Begriffe sich in der internationalen Debatte um die Auseinandersetzung mit Extremismus etabliert haben (United Nations,

General Assembly 2015). Sie beziehen sich im weiteren Sinne des UN Aktionsplans zur Prävention von gewaltorientiertem Extremismus auf alle Politiken und Praktiken, die der Prävention von gewaltorientiertem Extremismus bzw. der Auseinandersetzung mit extremistischen Gruppen und deren Aktivitäten dienen. Ausgehend von der politisch-strategischen Programmatik haben sich außerdem im engeren Sinne die Bezeichnungen PVE und CVE auch als praxisbezogene Begrifflichkeiten – für Angebote, Projekte und Maßnahmen der Extremismusprävention – etabliert (Williams 2021).

An dieser Stelle stehen nur PVE- und CVE-Maßnahmen als Formen der praktischen Auseinandersetzung mit Extremismus im Fokus: Es geht um PVE- und CVE-Angebote bzw. Maßnahmen und deren Vorgehensweisen, nicht aber um politische Strategien, Aktionspläne, Gesetzgebungen, (Förder-)Programme und Ähnliches. Unter PVE und CVE sollen hier demnach Maßnahmen gefasst werden, die Extremismus präventiv zu verhindern versuchen oder bereits vorhandenen extremistischen Manifestationen entgegenzuwirken versuchen. Zwar können PVE und CVE sicherheits-, bildungs-, sozial-, wirtschafts-, entwicklungspolitische u. a. Perspektiven integrieren. Aus Sicht der Arbeits- und Forschungsstelle Demokratieförderung und Extremismusprävention, die vorrangig jugendspezifische Dimensionen von Extremismus und darauf bezogene Ansätze der (sozial-)pädagogischen Präventions- und Förderpraxis zum Gegenstand der Forschung hat, sind jedoch (politisch) bildende und sozialarbeiterische Angebote von besonderem Interesse. Bezüglich der durch die recherchierte Praxis adressierten Phänomene gab es keine Einschränkungen, wenngleich davon auszugehen war, dass sich Angebote vor allem mit islamistischem Extremismus und Rechtsextremismus beschäftigen dürften.

Im Bereich von CVE und PVE sollten weiterhin nur diejenigen Angebote und Maßnahmen recherchiert werden, die ihre Präventionsarbeit durch den Einsatz digitaler Medien und Kommunikationstechniken realisieren. Gefragt wurde daher ausdrücklich nach „digitalmedienbasierten" Angeboten der Extremismusprävention, die ihre Arbeit digital umsetzen und digitale Medien beispielsweise zur Erreichung von Adressatengruppen oder im Zuge der Ausgestaltung von Inhalten nutzen (wie Online-Beratungen, virtuelle/3-D-Lernumgebungen, virtuelle Ansprachen von Einzelnen oder Gruppen usw.). Marketing und Public Relations-Aufgaben zählen hier ausdrücklich nicht zur digitalmedienbasierten Präventionsarbeit.

Die recherchierten Präventionsaktivitäten und -angebote sollten dann in Einzeldarstellungen stichpunktartig vorgestellt werden. Zu allen recherchierten Angeboten sollten – sofern zugänglich – folgende Informationen stichpunktartig in Angebotsblättern zusammengetragen werden:

- Name des Angebots,
- Land, Ort,
- institutionelle Ansiedlung,
- Finanzierung,
- Zielsetzung,
- Ansatz und Vorgehensweisen,
- Adressatengruppen,
- Kontaktinformationen, insbesondere Webseiten,

– zugehörige Quellen (z. B. Veröffentlichungen der Angebote), über die die zusammengetragenen Informationen nachvollzogen werden können.

Darüber hinaus durften auch weitere, nach Einschätzung der Auftragnehmer:innen interessante Informationen zur Maßnahme bzw. zum Angebot aufgenommen werden. Eine darüberhinausgehende Systematisierung wurde nicht gefordert.

Für die Realisierung des Rechercheauftrags konnten mit Maral Jekta und Götz Nordbruch vom zivilgesellschaftlichen Bildungsträger Ufuq.de zwei feldkundige Praktiker:innen mit Erfahrungen in der Medienbildung und Präventionsarbeit sowie mit beruflichen Erfahrungen und Kontakten zu internationalen Netzwerken gewonnen werden. Gemeinsam erarbeiteten sie ein Recherchepapier, das Anfang November 2021 abschließend übergeben wurde.

Nach eigener Einschätzung der Auftragnehmenden hatte sich die Recherche insofern herausforderungsvoller als erwartet gestaltet, als zu vielen Angeboten im Themenfeld kaum ausführliche Informationen zur Verfügung standen oder zu bereits abgelaufenen Projekten Webseiten nicht mehr zugänglich waren. Solche Angebote wurden von der Autorin und dem Autor nicht in das Dokument aufgenommen. Dennoch gelang es ihnen, abschließend ein Dokument mit Projektskizzen zu 22 Angeboten bzw. Initiativen zusammenzutragen, die den thematischen Rubriken (1) Online-Streetwork, (2) Kampagnen/Gegenöffentlichkeit, (3) Games, (4) Qualifizierung und Unterstützung von Präventionsangeboten und (5) technikgestützte PVE-Ansätze zugeordnet waren (Recherche Jekta/Nordbruch, ab S. 63 in diesem Bericht).[8] Die recherchierten Angebote wurden deutsch-, englisch- und französischsprachigen Quellen entnommen.

Insgesamt gilt es bei der Einordnung der vorliegenden Ergebnisse zu berücksichtigen, dass die hier dargestellte „Landschaft" internationaler digitaler Extremismusprävention keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. Berücksichtigt wurden Angebote, die durch die Auftragnehmenden sprachlich zugänglich waren, die mit dem unternommenen Aufwand recherchierbar waren und die der internationalen Öffentlichkeit die erforderlichen Informationen bereitstellten. Nach eigener Aussage der Auftragnehmenden lag ein „geographischer Schwerpunkt" auf Europa und Nordamerika (Recherche Jekta/Nordbruch, S. 63 in diesem Bericht). Außerdem konzentrierten sie sich auf primär- und sekundärpräventive Angebote in der Prävention von Islamismus und Rechtsextremismus (ebd.).

Zu beachten ist darüber hinaus, dass sich die Informationen in der Regel auf Angebotszielsetzungen und -ansätze beziehen und nur in Ausnahmefällen (z. B. bei Vorhandensein externer Evaluationen) Informationen zu Umsetzungserfahrungen zugänglich sind. Wie sich demnach die tatsächliche Alltagspraxis in den Angeboten

8 Darüber hinaus verwiesen die Autor:innen auf eine aktuelle Ausschreibung des UNESCO MGIEP zum Thema „Digital Games for Peace: Creativity, Innovation & Resilience" (https://mgiep.unesco.org/gamesforpve (08.08.2022)), die für zukünftige Beschäftigungen mit dem Thema interessant werden könnte (Nordbruch, Götz. E-Mail vom 26.09.2021).

gestaltet und wie Angebotsziele und -aktivitäten letztlich realisiert werden, kann daher nicht erfasst und beurteilt werden.

Auf der Basis des Recherchepapiers erfolgte anschließend in der Arbeits- und Forschungsstelle Demokratieförderung und Extremismusprävention eine weitere Beschäftigung mit den Rechercheergebnissen: Zunächst erfolgten Nachrecherchen zu den gelisteten Angeboten, um eine möglichst einheitliche Informationsbasis zu projektbezogenen Strukturdaten zu erhalten, z. B. zu Finanzierungen, Laufzeiten, Trägern (siehe Tab. 3.1). Anschließend erfolgte eine inhaltliche Auseinandersetzung mit den Einzelangeboten. Dazu wurden die in der Recherche zusammengestellten Informationen genutzt und um weitere aus angebotseigenen Selbstdarstellungen (vor allem auf Homepages) sowie – sofern verfügbar – aus Berichten und Dokumentationen ergänzt. Außerdem wurden die im Bereich „(3) Games" der Recherche aufgelisteten Serious Games – soweit kostenlos verfügbar – testweise angespielt, um ihren Aufbau und ihre Spielelogik kennenzulernen.[9] Diese Aktivitäten bildeten die Basis für die Beschreibung und Strukturierung eines Angebotsfeldes internationaler digitaler Extremismusprävention sowie für die Diskussion der Ergebnisse. Die Systematisierung der Projektrecherche bot in diesem Schritt zwar erste Anregungen, jedoch wurden eigene Kategorisierungen und Angebotszuordnungen vorgenommen, die von dem Systematisierungsvorschlag der Auftragnehmenden abweichen. Außerdem wurden in den Fällen, in denen ein Träger mehrere unterschiedliche Projekte verantwortet, diese Projekte als Einzelangebote betrachtet.[10]

Des Weiteren fanden einzelne in der Recherche aufgeführte Angebote in der weiteren Betrachtung und Diskussion der Landschaft keine Berücksichtigung. Entweder verfolgten diese Angebote keine extremismuspräventiven Zielsetzungen wie das kommerzielle Strategiespiel „Democracy 4" oder aber sie realisierten keine digitale Arbeit im hier definierten Sinne. Zu diesen Angeboten zählen die kanadischen Someone-Projekte „In the Community", „Danse en Ligne", „Landscape of Hate" und „Landscape of Hope".

9 Nicht erspielt werden konnten das kommerzielle Spiele „Democracy 4" sowie das Spiel „Newscraft", das über den Appstore nicht gefunden werden konnte.

10 Dies gilt jedoch nicht für mehrere Module eines Projekts.

3 Ergebnisse

3.1 Das recherchierte internationale Angebotsfeld im Überblick

Nach Sichtung und Prüfung der recherchierten Angebote stellt sich das Feld internationaler digitaler Extremismusprävention folgendermaßen dar: Für die Systematisierung im Bericht wurden 25 verschiedene Angebote aufgeschlüsselt. In Tab. 3.1 sind alle Angebote mit Angaben zu Laufzeit, Träger, Land der Umsetzung und Finanzierung sowie mit ihren Homepages aufgeführt.

Diese 25 Angebote konzentrieren sich im Wesentlichen auf den europäischen Kontext. Insgesamt prominent vertreten sind Angebote aus Frankreich, neben anderen europäischen Ländern wie der Schweiz, Deutschland, Österreich oder Großbritannien. Süd-, ost- und südosteuropäische Länder sind insbesondere über länderübergreifende europäische Kooperationsverbünde in der Trägerstruktur vertreten, für die sich verschiedene EU-Förderinitiativen – wie das EU-Rights, Equality and Citizenship Programme (2014-2020), das EU-Horizon 2020 research and innovation programme oder der Internal Security Fund (ISF) der Europäischen Kommission – mitverantwortlich zeichnen. Darüber hinaus finden sich einzelne nichteuropäische internationale Angebote. Vertreten sind hier jeweils mit einem Angebot Kanada, Abu Dhabi/Vereinigte Arabische Emirate über das UN-Projekt Hedayah sowie die USA.

Verantwortlich für die Angebote zeichnen zivilgesellschaftliche Träger, Mischkooperationen staatlicher und zivilgesellschaftlicher Akteure und, besonders im Gaming- und Webanalystics-Bereich, IT-Unternehmen.

Tab. 3.1: Überblick über diejenigen Angebote, die dem Bericht zugrunde gelegt wurden

	Angebot/Projekt	Laufzeit	Träger	Land	Finanzierung	Homepage
1	Les Promeneurs du Net	seit 2016	*Caisse nationale des Allocations familiales* (CNAF) (staatliche Einrichtung u.a. für die Unterstützung von Familien in Fragen der Erziehung und Bildung) in Kooperation mit dem *Ministère de la Cohésion des territoires et des Relations avec les collectivités territoriales*, dem *Ministère de la ville de la jeunesse et des sports*, dem Institut *MSA – Santé, famille, retraite, services* und lokalen Bildungsträgern	Frankreich	EU-Kommission und CNAF	www.promeneursdunet.fr/
2	What the fake	seit 2016	*Civic_Fab* in Zusammenarbeit mit der zivilgesellschaftlichen Organisation *France Fraternités* (F), den staatlichen *Comité Interministériel de Prévention de la Délinquence et de la Radicalisation* (F), der *Délégation Interministérielle à la Lutte Contre le Racisme, l'Antisémitisme et la Haine anti-LGBT* (DILCRAH), dem *Institute for Strategic Dialogue* (GB) und der Präventionsplattform *seriously* (F)	Frankreich		https://what-the-fake.com/
3	Sens critique	2018	*Civic_Fab* in Kooperation mit dem frankoalgerischen Schriftsteller Karim Amellal	Frankreich		https://civic-fab.fr/sens-critique/
4	Debrief de l'Actu	2020	*Civic_Fab*	Frankreich		https://civic-fab.fr/debrief-lactu/
5	Et toi, le Jihad?/ Reparlons Jihad	seit 2017	Zivilgesellschaftliches Kollektiv, unterstützt von Institute for Strategic Dialogue	Frankreich		www.facebook.com/etljihad/
6	RETHINK-Before Act. Alternative Narratives to Violent Extremism	2018–2020	Universidade Lusófona (Portugal), Universität von Uppsala (Schweden) und die NGOs Cesie (Italien), CAPRI (Frankreich), Patrir (Rumänien) und Subjective Values Foundation (Ungarn)	Portugal, Italien, Frankreich, Rumänien, Schweden und Ungarn	International Security Fund Police (ISFP) Programm der EU	www.rethinkproject.eu/

	Angebot/Projekt	Laufzeit	Träger	Land	Finanzierung	Homepage
7	Seriously – CEMÉA	seit 2015	Renaissance Numérique (Entwicklung); Centres d`Entraînement aux Méthodes d`Education Active (CEMÉA) (Weiterbetrieb seit 2019)	Frankreich		
8	jesuislà – contre la haine en ligne	seit 2018	AJC Paris/ Répondre aux Préjugés (Initiation); unterstützt von der Online Civil Courage Initiative	Frankreich	selbstorganisiert	www.facebook.com/jesuisl%C3%A0-contre-la-haine-en-ligne-100587941625104/
9	Winfluence	2017–2018	Jugendinfo Winterthur, Verein JASS, Kinder- und Jugendbeauftragte der Stadt Winterthur, Fachstelle Extremismus und Gewaltprävention Winterthur	Schweiz	Nationale Plattform Jugend und Medien des Bundesamts für Sozialversicherungen (BSV) im Im Rahmen des Schwerpunktthemas 2017–2018 „Extremismus und Radikalisierung“	https://jugend.win/winfluence/
10	PositivIslam	2017–2018	Zentrum für Islam und Gesellschaft der Universität Fribourg in Zusammenarbeit mit dem muslimischen Verein Frislam	Schweiz	Nationale Plattform Jugend und Medien des Bundesamts für Sozialversicherungen (BSV) im Im Rahmen des Schwerpunktthemas 2017–2018 „Extremismus und Radikalisierung“	https://www.positivislam.ch/
11	Divide et Impera (Projekt Play your role)	2019–2021	Game-Design: Mauro Vanetti (independent game developer), Pino Panzarella and Pietro Polsinelli von Open Lab Società Cooperativa Sociale Zaffiria, COSPE – Cooperazione per lo Sviluppo dei Paesi Emergenti ONLUS, VsI Edukaciniai Projektai, Universidade do Algarve (CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação), JFF – Institute for Media Education, Fundacja Nowoczesna Polska, Savoir Devenir	Italien	European Union’s Rights, Equality and Citizenship Programme (2014–2020)	www.playyourrole.eu/

	Angebot/Projekt	Laufzeit	Träger	Land	Finanzierung	Homepage
12	YouTuber Simulator	2019–2021	Game-Design: Mateusz Seredyński (Yocat Games studio), Katarzyna Jaszewska, Jakub Sampławski Società Cooperativa Sociale Zaffiria, COSPE – Cooperazione per lo Sviluppo dei Paesi Emergenti ONLUS, VsI Edukaciniai Projektai, Universidade do Algarve (CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação), JFF – Institute for Media Education, Fundacja Nowoczesna Polska, Savoir Devenir	Polen	European Union's Rights, Equality and Citizenship Programme (2014–2020)	www.playyourrole.eu/youtuber-simulator/
13	Social Threads	2019–2021	Game-Design: Damien Kermel, Fabien Salvalaggio und Loïk Puyo Società Cooperativa Sociale Zaffiria, COSPE – Cooperazione per lo Sviluppo dei Paesi Emergenti ONLUS, VsI Edukaciniai Projektai, Universidade do Algarve (CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação), JFF – Institute for Media Education, Fundacja Nowoczesna Polska, Savoir Devenir	Frankreich	European Union's Rights, Equality and Citizenship Programme (2014–2020)	www.playyourrole.eu/social-threads/
14	deplatforming	2019–2021	Game-Design:Gameoverhate.eu Società Cooperativa Sociale Zaffiria, COSPE – Cooperazione per lo Sviluppo dei Paesi Emergenti ONLUS, VsI Edukaciniai Projektai, Universidade do Algarve (CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação), JFF – Institute for Media Education, Fundacja Nowoczesna Polska, Savoir Devenir	Deutschland	European Union's Rights, Equality and Citizenship Programme (2014–2020)	www.playyourrole.eu/deplatforming/
15	Call of Prev	2021–2023	Cultures Interactive	Deutschland	Bundesbeauftragte für Kultur und Medien (BKM)	https://cultures-interactive.de/de/call-of-prev.html
16	DECOUNT	2020	Bloodirony Games, Bundesministerium für Inneres, Bundesweites Netzwerk offene Jugendarbeit (bOJA) – Beratungsstelle Extremismus, DERAD Netzwerk sozialer Zusammenhalt, Prävention und Dialog, Institut für Rechts- und Kriminalsoziologie (IRKS), NEUSTART, Österreichisches Institut für Internationale Politik (oiip), SUBOTRON	Österreich	Internal Security Fund (ISF) der Europäischen Kommission	www.extremismus.info/spiel

	Angebot/Projekt	Laufzeit	Träger	Land	Finanzierung	Homepage
17	Hidden Codes	2021	Bildungsstätte Anne Frank in Zusammenarbeit mit dem Spieleentwickler „Playing History“	Deutschland	Bundesprogramms „Demokratie leben! des BMFSFJ“, Stiftung Erinnerung, Verantwortung, Zukunft	www.hidden-codes.de/
18	Newscraft	2020	Universität Lille in Zusammenarbeit mit der Produktionsfirma Vertical im Rahmen des EFUS-Projektes PRACTICIES - Partnership Against Violent Radicalisation in Cities		Horizon 2020 research and innovation programme (EU)	https://newscraft seriousgame.com/en/
19	STOP – Support. Training. Offer capacity-building. Progress	aktuell laufend	Hedayah, Global Internet Forum to Counter Terrorism (GIFCT),	International, Abu Dhabi/Vereinigte Arabische Emirate	UN	www.hedayahcenter.org/ programs/stop_ve_online/
20	CHAMPIONs Project – Cooperative harmonized action model to stop polarization in our nations		Institutul Roman Pentru Actiune, Instruire Si Cercetare In Domeniul Pacii (Peace Action, Training & Research Institute Of Romania), Rumänien; Fundacja Instytut Bezpieczenstwa Spolecznego, Polen; Alapitvany A Nepirtas Es Tomeges Atrocitasok Nemzetkozi Megelozeseert (Budapest Center For The Prevention Of Mass Atrocities), Ungarn; Political Capital Szolgaltato Korlatolt Felelossegu Tarsasag, Ungarn; Technische Universität Darmstadt; Synyo Gmbh, Österreich; Cultures Interactive E.V. – Verein Zur Interkulturellen Bildung und Gewaltprävention; Hochschule Niederrhein	Deutschland, Ungarn, Polen, Rumänien, Österreich	Internal Security Fund - Police	www.championsproject.eu/de/ www.firstlinepractitioners.com/ alert/ www.firstlinepractitioners.com/ arena-2/ www.firstlinepractitioners.com/ training-yard/

Quelle: Recherche zum Thema „Digitalmedienbasierte internationale PVE- und CVE-Praxis: Angebotsrecherche“ (Maral Jekta & Götz Nordbruch)

3.2 Aktionsfelder/Ansätze

3.2.1 Bildungs- und Sensibilisierungsarbeit

Unter den recherchierten Maßnahmen finden sich einerseits Angebote zur Bildung, Aufklärung und Sensibilisierung gegenüber menschenfeindlichen, extremistischen und verschwörungsideologischen Phänomenen, andererseits zu kritischen Umgangsweisen damit. Die Recherche von Jekta und Nordbruch führt hierfür eine Reihe von Beispielen aus der internationalen Praxis auf:

3.2.1.1 Digitale Bildungsinhalte

Einen Schwerpunkt bilden hierbei digitale Bildungsinhalte, die auf Projektseiten sowie auf gängigen Social Media-Sites bereitgestellt werden.

RETHINK

In der Bildungskampagne „Critical Thinking Tools" des europäischen Kooperationsprojekts RETHINK werden beispielsweise in Netzvideos Informationen zum Charakter und zur Funktionsweise von Falsch- bzw. Desinformationen sowie Propaganda vermittelt, historische sowie aktuelle globale Einordnungen des Phänomens vorgenommen und Handlungsweisen im Umgang mit Fake News aufgezeigt. Die Videos sind auf der Homepage des Projekts einsehbar[11], finden sich aber ebenso auf Videoportalen wie YouTube.

Im Kampagnenprojekt „Conspiracy Theories" desselben Trägerverbundes stehen des Weiteren Verschwörungsideologien im Fokus: Ein Aufklärungsvideo in englischer Sprache erklärt, wie Verschwörungsideologien entstehen, welche Funktionen sie im Kontext menschlicher Sinnsuche und -deutung einerseits und für politische Akteur:innen andererseits erfüllen und zeichnet historische Linien von Verschwörungsmythen nach. Weitere Videos in den jeweiligen Landessprachen der Kooperationspartner erzählen Geschichten über alltägliche Situationen, in denen Menschen Verschwörungsideologien zur Deutung ihrer Lebenssituationen heranziehen.

What the Fake

Das Projekt „What the fake" des französischen zivilgesellschaftlichen Trägers „Civic_Fab", das in Kooperation mit weiteren französischen zivilgesellschaftlichen und staatlichen Institutionen sowie mit dem britischen Thinktank Institute for Strategic Dialogue (ISD) umgesetzt wird, befasst sich insbesondere mit Falschinformationen und Hass im Netz, mit Verschwörungsideologien und Extremismus. Hierzu stellt es plattformübergreifend, auf einer Homepage sowie auf verschiedenen Social Media-Plattformen mittels Kurzartikeln und Videoclips aus eigener sowie Drittproduktion, kritisch hinterfragende Hintergrundinformationen zu diesen Phänomenen

11 http://criticalthinking.rethinkproject.eu/en/ (07.02.2022).

bereit, bemüht sich um deren Dekonstruktion, stellt diesen pluralistische Sichtweisen entgegen und informiert über gesellschaftliches Gegenengagement und Projekte in Frankreich.

Seriously

Auf der französischen Bildungsplattform „Seriously" der Organisation „Centres d`Entraînement aux Méthodes d`Education Active" (CEMÉA) werden, aufbereitet in einem sehr spielerischen Stil, Anregungen für die Auseinandersetzung mit bzw. Argumentation gegen gruppenbezogene menschenfeindliche Positionen sowie kurze, versachlichende Informationen zur Untermauerung der eigenen Gegenpositionen bereitgestellt. Exemplarisch wird an diesen Angeboten deutlich, dass eine Platzierung pädagogischer Angebote in digitalen Kontexten nicht per se auch Reichweite bedeutet.[12]

Des Weiteren sind Bildungs- und Sensibilisierungsangebote in der Regel stark auf die jeweiligen nationalen Kontexte zugeschnitten. Sie befassen sich häufig mit regionalen und nationalen Ausprägungen extremistischer Phänomene sowie mit länderspezifischen Akteuren, Ereignissen und Entwicklungen. Damit sind ihre Inhalte nur bedingt für Aufklärungszwecke in anderen Länderkontexten nutzbar. Sie sind zudem nur für Adressat:innen mit Kompetenzen in der jeweiligen Veröffentlichungssprache zugänglich. Zwar haben insbesondere Angebote in französischer und englischer Sprache eine große internationale Reichweite, für den deutschen Kontext dürfte jedoch für viele die Sprache ein zentrales Zugangshindernis darstellen. Interessant sind solche Angebote bzw. die durch sie bereitgestellten Inhalte hierzulande daher weniger für die Adaption in der Bildungsarbeit, sondern vielmehr als Anregung für die mediale und inhaltliche Aufbereitung von digitalen Bildungsinhalten.

Die grundsätzliche Relevanz solcher digitaler Formen zur Aufklärung und Sensibilisierung gegenüber demokratiefeindlichen und antipluralistischen Phänomenen wurde in Deutschland bereits zunehmend erkannt und bildete in den vergangenen Jahren einen Schwerpunkt bei der Entwicklung und Implementierung digitaler Extremismusprävention (Hohnstein 2021, S. 85). Sie wird im universalpräventiven Bereich, in der politischen Bildungsarbeit und in der Medienpädagogik unter Rückgriff auf unterschiedlichste Webplattformen umgesetzt. Verwiesen sei hier u. a. auf digitale und multimedial aufbereitete Angebote der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb), die Webportale der Landes-Demokratiezentren der Bundesländer

12 Dies sei am Beispiel des Critical Thinking Tools aus dem Rethink-Projekt verdeutlicht: Das Bildungsvideo „How to manufacture and spread Fake News?" erreichte seit seinem Upload auf YouTube am 05.09.2019 gerade einmal 757 Aufrufe (Stand 03.12.2021), das Video „What is Fake News?" seit seiner Veröffentlichung auf Youtube am 24.06.2019 922 Aufrufe (Stand 03.12.2021), das Video „How to detect and debunk Fake News?" 291 Aufrufe seit seiner Premiere am 07.08.2019 (Stand 03.12.2021) und das Video „How to manipulate people with Propaganda?" 156 Aufrufe seit seinem Upload am 25.09.2019 (Stand 03.12.2021). Das nach Klickzahlen auf YouTube erfolgreichste Video der Kampagne mit dem Titel „What Is A Conspiracy Theory?" erreichte 7.873 Aufrufe seit Premiere am 10.03.2020 (Stand 03.12.2021).

(LDZ) und der Kompetenznetzwerke im Bundesprogramm „Demokratie leben!“ oder das Portal von jugendschutz.net.

Zur tatsächlichen Nutzung digitaler Informations- und Sensibilisierungsangebote gibt es allerdings bislang kaum Erkenntnisse. Ein kürzlich vorgelegter Bericht des Kompetenzzentrums „Islamistischer Extremismus“ (KN:IX) liefert jedoch erste Eindrücke. Laut einer nicht-repräsentativen Umfrage von KN:IX unter Präventionsfachkräften im Handlungsfeld islamistischer Extremismus (Kompetenznetzwerk Islamistischer Extremismus 2021)[13] konnte auf die Frage hin, welche „digitalen Informationsquellen (z. B. Accounts/Online-Akteur:innen/Social Media-Kanäle) die befragten Praktiker:innen ihrer Zielgruppe empfehlen würden“ zwar einerseits die Mehrheit der Befragten konkrete Angebote benennen – allen voran, neben zahlreichen anderen Angeboten, der YouTube-Kanal „datteltäter“, die Mediendienste der bpb, die Homepage von ufuq.de und das Portal islam-ist.de. Allerdings konnten wiederum einige Befragte gar keine Webbildungsangebote benennen (ebd., S. 22), sodass hier durchaus eine intensivere Bekanntmachung von digitalen Bildungs- und Sensibilisierungsportalen unter Fachkräften und Multiplikator:innen zu empfehlen ist, und zwar nicht nur unter Präventionsfachkräften, sondern auch in der Breite der Offenen Kinder- und Jugendarbeit sowie im schulischen Bildungsbereich und innerhalb der Vereins- und Jugendverbandsarbeit.

3.2.1.2 Partizipative Bildungsangebote

Debrief de l’Actu

Ein sehr interessantes, stärker partizipatives Format der digitalen Aufklärungs- und Sensibilisierungsarbeit zu Extremismus sind Bildungsworkshops, die im Projekt 4 Debrief de l’Actu („Nachrichten besprechen“) des französischen Trägers Civic_Fab umgesetzt werden. Die Webinar-Serie für Jugendliche wurde im Zuge der COVID-19-Pandemie vor dem Hintergrund einer als zunehmend polarisiert wahrgenommenen französischen Gesellschaft initiiert. Annahme ist hier, dass angesichts einer „Beschleunigung und Verdichtung des Zugangs zu Informationen“, von „Desinformation“ und wachsendem „Misstrauen gegenüber traditionellen Medien“ insbesondere junge Menschen kaum noch in der Lage sind, die verfügbaren Informationen objektiv und kritisch zu bewerten (Civic_Fab 2022). In den Webinaren wurde Jugendlichen daher die Möglichkeit eröffnet, in „geschützten Diskussionsräumen“ mit verschiedenen Expertinnen und Experten aus Journalismus, Wissenschaft, Wirtschaft usw. ins Gespräch zu kommen und mit diesen gemeinsam Nachrichten und Themen rund um aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen wie die COVID-19-Pandemie nachzubesprechen und zu diskutieren. Im Fokus stehen hier demnach mediale Anschlussdiskurse, denen aus Projektsicht eine bedeutende Funktion im kritischen Denken und Medienhandeln beigemessen wird, sowie (Wieder-)Annäherungen junger Menschen an Expertenwissen.

13 An der Befragung nahmen 81 Fachkräfte im Bereich der zivilgesellschaftlichen und staatlichen Präventionsarbeit mit Erfahrungen im Themenfeld „Islamistischer Extremismus“ teil.

Digitale Bildungsangebote dieser Art, in denen junge Menschen nicht nur Informationen rezipieren, sondern aktiv eingebunden sind, bergen ein größeres Anregungspotenzial. Wie in Kapitel 2 dargestellt wurde, sind digitale Workshop-Kontexte hierzulande noch nicht umfassend etabliert und aktuell eher aus der „pandemischen Not" heraus geboren. Zu erproben wäre z. B., welche Adressatengruppen sich für Online-Workshops begeistern lassen, ob möglicherweise auch neue, in Präsenz eher schwer erreichbare Gruppen aktiviert werden können, welche Wege der Ansprache hierfür notwendig wären und wie sich solche Formate besonders partizipativ und lebensweltlich relevant, wie im Fall des Projekts Debrief de l'actu, gestalten lassen. Hier besteht nach wie vor Erprobungs- und Entwicklungsbedarf.

3.2.2 Gegen- und Alternativnarrativkampagnen

Den Rechercheergebnissen von Jekta und Nordbruch zufolge stehen Angebote, die ihren Schwerpunkt auf Gegen- bzw. Alternativnarrative legen, international (nach wie vor) hoch im Kurs. Bereits im Jahr 2017 beobachteten Hohnstein und Glaser in diesem Bereich einen Schwerpunkt internationaler Aktivitäten (Hohnstein/ Glaser 2017, S. 260). Gegen- und Alternativkampagnen (engl.: „Counter- und Alternative Narratives") verfolgen das Ziel, den mittels digitaler Medien verbreiteten extremistischen, häufig gewaltbefürwortenden Botschaften und Ideologien zu begegnen und sie mit anderen – in demokratischen Gesellschaften pluralistischen, freiheitlichen und prodemokratisch orientierten – gesellschaftlichen Narrativen zu entkräften.

Das zusammengetragene Spektrum von Gegen- und Alternativkampagnenprojekten illustriert die thematische Vielfalt solcher extremismuspräventiver Kampagnen:

RETHINK-Before Act

Im europäischen Kooperationsprojekt „RETHINK-Before Act" werden beispielsweise in verschiedenen Videokampagnen gesellschaftliche Stimmen gegen Extremismus und für ein respektvolles Zusammenleben in der postmigrantischen Gesellschaft veröffentlicht. So kommt in der Kampagne „True Face of Extremism" der Autor Amin Maalouf zu Wort und diskutiert Herausforderungen, aber auch Chancen des Zusammenlebens in der pluralistischen, multiethnischen Gesellschaft. Ebenfalls zu diesem Thema äußern sich Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens in Videos der Kampagne „Peer2Peer-Kommunikation – A Call-To-Action against Extremism". Ein Video aus der Kampagne „Violent Far Right" wiederum zeigt die Performance eines britischen Poetry Slammers der Gruppe PIP (A Poem Between People), der sein Gedicht „The Grift" vorträgt, in welchem er die langsame Verbreitung des Faschismus in Europa aus der Sicht einer Giftschlange erzählt.

In den Videokampagnen „Community Heroes" und „Narratives from Global Islam" des Projekts RETHINK wiederum wird auf die Vorbildwirkung von Rollenmodellen gesetzt: Hier beschreiben Vertreter:innen muslimischer Communitys muslimische Alltagswelten im postmigrantischen Europa und zeichnen ein positives Bild vom Islam bzw. von Muslimen und vom Zusammenleben in der postmigrantischen Gesellschaft.

Ein weiteres Video aus der Kampagne „Violent Far Right“ thematisiert populäre und nachahmenswerte Aktivitäten aus der Offline-Kampagnenarbeit gegen Extremismus. Hier wird die Arbeit von Exit Deutschland durch EXIT-Mitglied Fabian Wichmann vorgestellt und es werden Einblicke in die Ideen zu medienwirksamen Kampagnen gegeben, z.B. die Umdeutung des Neonaziaufmarsches in Wunsiedel 2014 in einen Spendenlauf sowie die Rock for Germany-T-Shirt Aktion[14].

Des Weiteren finden sich unter den recherchierten Kampagnenprojekten testimoniale Erzählungen bzw. Zeugenberichte. Mittels Einsatz solcher Testimonials soll die Glaubwürdigkeit der präventiven Botschaften verstärkt werden. Im Zentrum stehen vor allem die subjektiven Erfahrungswelten Betroffener sowie emotionale Verarbeitungsprozesse (Speckhard/Ellenberg 2020, S. 124). In der RETHINK-Kampagne „Violent Far Right“ kommt beispielsweise ein jugendlicher deutscher EXIT-Aussteiger zu Wort und in der Videokampagne „The true face of Extremism“ [15] aus demselben Projekt Angehörige von in islamistische Kampfgebiete ausgewanderten jungen Menschen.[16]

#Block Hate

In ähnlicher Weise berichten in den Social Media-Kampagnen der kanadischen Young Women’s Christian Association (YWCA) von Rassismus betroffene Frauen von ihren Rassismuserfahrungen.

Über die Gestaltung der Inhalte von Gegen- und Alternativnarrativkampagnen hinaus stellt die Sichtbarkeit dieser Webinhalte eine zentrale Herausforderung dar. Das Problem ist hier, dass die Platzierung von Kampagnen auf populären Netzplattformen längst nicht mit einer entsprechenden Frequentierung der Inhalte durch die Nutzer:innen der Dienste einhergeht (u. a. Jugend und Medien. Nationale Plattform zur Förderung von Medienkompetenzen 2020, S. 21). Nutzungspräferenzen von User:innen sprechen dem genauso entgegen wie die in Social Media-Kontexten üblichen algorithmischen Sortier- und Inhaltsselektionsmechanismen, aufgrund derer User:innen eher solche Informationen angezeigt bekommen, die ihrem bisherigen Nutzungsverhalten und ihren Interessen entsprechen. Sofern sich Nutzer:innen bislang nicht mit extremismuspräventiven Themen befassen oder die Inhalte aus spezifischen Präventionsprojekten noch nicht aufgesucht haben, ist die Wahrscheinlichkeit gering, dass sie Gegen- und Alternativkampagnen in ihren Profilen angezeigt bekommen.

Eine Strategie, die diesen negativen Selektionseffekten entgegenwirken soll, ist zum einen, wie die Recherche zeigt, die gegenseitige Unterstützung der Kampagnenprojekte untereinander, indem sie beispielsweise ihre Inhalte wechselseitig teilen und reposten. Eine zweite Möglichkeit ist die zielgerichtete Zusammenarbeit mit IT-

14 www.youtube.com/watch?v=JOPegkQ77Qc (18.03.2022).
15 Embedded Video auf http://trueface.rethinkproject.eu/en/ (18.03.2022).
16 www.youtube.com/watch?v=3yVeZC7-Vug (18.03.2022).

Unternehmen, um mit deren Unterstützung extremismuspräventive Inhalte zu platzieren und zielgerichtet an die Adressat:innen zu richten.

Redirect Method

Jekta und Nordbruch führen in ihrer Recherche hierfür exemplarisch die „Redirect Method" des Projekts „Moonshot CVE" auf. Hinter diesem Technologieansatz steht eine Kooperation des IT-Start Ups Moonshot CVE mit Jigsaw (ehemals Google Ideas), dem Innovationszentrum des Google-Konzerns Alphabet, in der die Extremismusexpertise der Moonshot CVE-Gründer:innen Vidhya Ramalingam und Ross Frenett sowie die IT-Expertise der Google-Ideenschmiede zusammenflossen. Ziel war die Entwicklung eines algorithmenbasierten Redirect-Tools für Suchmaschinen, das ähnlich der Funktionsweise von zielgerichteter Internetwerbung die Suchmaschinenanfragen von User:innen nutzt, um potenziellen Zielgruppen extremistischer Inhalte alternative Informationsquellen sowie präventive Bildungs- und Beratungsangebote vorzuschlagen. So werden beispielsweise bei der Suche nach islamistisch-extremistischen Enthauptungsvideos oder Tutorials zum Bombenbau alternative Botschaften eingeblendet. Ähnliche Mechanismen finden auch bei anderen Webdienstleistern Anwendung, so u. a. bei Facebook, (mit dem Pilotprogramm „Facebook Redirect Programme" (FRP) in Kooperation mit zivilgesellschaftlichen Partnern) (Moonshot 2020).

Solche strategischen Kooperationen sind sicher sehr hochschwellig in der Realisierung und benötigen ausreichend Vorlauf, Planung und Ressourcenausstattung. Denkbar ist daher auch, die bereits existierenden Möglichkeiten zielgerichteter Onlinewerbung bei der Planung und Umsetzung von extremismuspräventiven digitalen Angeboten stärker einzusetzen. So unterstreicht die Evaluation von vier schweizerischen Präventionsprojekten, dass besonders dann höhere Zugriffszahlen auf in den Projekten entstandene Inhalte erreicht wurden, wenn Budgets für Online-Werbung eingesetzt werden konnten (Jugend und Medien. Nationale Plattform zur Förderung von Medienkompetenzen 2020, S. 22). Kritisch zu diskutieren ist mit Blick auf diese und ähnliche Kampagnen außerdem deren einseitig kommunikative Zielsetzung im Sinne einer bloßen Verbreitung präventiver Inhalte nach dem Prinzip klassischer Werbemodelle. Angesichts dessen stechen insbesondere diejenigen Kampagnenprojekte positiv heraus, die partizipative Ansätze verfolgen. Interessant sind vor diesem Hintergrund zwei Pilotprojekte, die zwischen 2017 und 2018 von der Schweizer Nationalen Plattform Jugend und Medien des Bundesamts für Sozialversicherungen (BSV) im Rahmen des Schwerpunktthemas „Extremismus und Radikalisierung" gefördert wurden. Hier war ein Kriterium für die Auswahl von insgesamt vier Pilotprojekten, dass junge Menschen nicht nur die Projektzielgruppen bildeten, sondern auch „bei der Konzeptentwicklung und Projektumsetzung einbezogen" werden (ebd., S. 12). Eine Auseinandersetzung mit präventiven Bildungsinhalten erfolgt somit nicht nur durch Medienrezeption, sondern vor allem durch die individuelle und pädagogisch begleitete Arbeit im Produktionsprozess.

#PositivIslam

So wurde im Projekt „#PositivIslam" des Schweizerischen Zentrums für Islam und Gesellschaft der Universität Fribourg in Zusammenarbeit mit dem muslimischen

Verein Frislam eine Webplattform entwickelt, auf der junge Blogger:innen differenzierte Beiträge rund um den Islam und um islamistische Radikalisierung und Extremismus veröffentlichen konnten. Entstanden sind so 18 Beiträge, die islamistischen Narrativen alternative Sichtweisen entgegenstellten, aber auch die breite Bevölkerung adressierten und Vorurteile gegenüber dem Islam abbauen helfen sollten (Jugend und Medien. Nationale Plattform zur Förderung von Medienkompetenzen 2020, S. 19). Hier war es explizites Ziel, die mitwirkenden jungen Blogger:innen kritisch über extremistische Botschaften reflektieren zu lassen und sie bei der Entwicklung eigener Positionen zu unterstützen.

Winfluence

Ein weiteres Beispiel für eine partizipative Projektumsetzung ist die mehrteilige Videokampagne des schweizerischen Jugendarbeitsträgers Jugendinfo Winterthur in Kooperation mit dem Bildungsträger JASS, der Kinder- und Jugendbeauftragten der Stadt Winterthur sowie der Fachstelle Extremismus und Gewaltprävention Winterthur. In einem Projekt wurden mit Unterstützung einer Zeichnerin und einer Theaterpädagogin von Jugendlichen fünf Web-Kurzfilme erarbeitet, die sich mit Gewalt, Rassismus, Extremismus und Radikalisierung, Propaganda und Hate Speech auseinandersetzen (Jugend und Medien. Nationale Plattform zur Förderung von Medienkompetenzen 2020, S. 14). Im Fokus standen dabei nicht nur die Produkte, die als Gegennarrative einen Beitrag zu mehr Toleranz und zum Abbau von Vorurteilen leisten sollten. Ein besonderer Stellenwert kam auch der Mitwirkung der Jugendlichen an der Erarbeitung und Verbreitung der Inhalte zu. Mittels Auseinandersetzung mit den Themen der Videos sollten die jungen Teilnehmer:innen Expertenwissen aufbauen und damit selbst zu Peer-to-Peer-Botschafter:innen für Toleranz werden (Baier u.a. 2019, S. 7).

#jesuislà/#Iamhere

Ein besonders partizipativ und interaktiv umgesetztes Projekt ist die in Gänze zivilgesellschaftlich eigeninitiativ und ehrenamtlich umgesetzte Social Media-Kampagne „#jesuislà". Jekta und Nordbruch rekurrieren in ihrer Recherche dabei auf die gleichnamige französische Facebook-Gruppe, den französischen Ableger der von Mina Dennert in Schweden ins Leben gerufenen „Iamhere"-Initiative, die mittlerweile zu einer internationalen Social Media-Bewegung angewachsen ist. Die unter der Kampagne vereinten Aktivist:innen möchten Hass, Konfrontation und Desinformation im Netz positive Inhalte entgegensetzen und Betroffenen von Hass und Gewalt im Netz kommunikativ Solidarität vermitteln. Dies geschieht mittels individueller unterstützender Kommentare und Botschaften, wie auch durch abgestimmte Aktionen, z.B. Love Bombs (iamhere international 2022). Pluralistisch und demokratisch Engagierte sollen sich „im Kampf gegen den Hass nicht mehr allein fühlen und eine neue Gemeinschaft" finden, „die sich als digitale Zivilgesellschaft gegenseitig stützt" (ichbinhier e.V. 2022). In Deutschland gibt es eine „Iamhere"-Initiative bereits seit dem Jahr 2016, vereint unter dem Kampagnenhashtag #ichbinhier. Für ihr Engagement wurde sie vielfach ausgezeichnet, u. a. im Jahr 2017 mit dem GRIMME ONLINE Award und 2018 mit dem Smart Hero Award und dem Bundesverdienstkreuz.

Eine dritte Herausforderung im Zusammenhang mit Gegen- und Alternativkampagnen besteht darin, nicht nur präventive Inhalte zu veröffentlichen, sondern auch die Anschlusskommunikation – also die positiven wie auch negativen Reaktionen auf die Bildungs- und Präventionsinhalte – selbst zum Gegenstand professioneller Bearbeitung zu machen. Denn gerade die Diskussionsräume unter Medienposts in Sozialen Medien sind Orte für die Orientierung und Meinungsbildung und damit bedeutsame Bildungs- und Sozialisationskontexte.

Winfluence

Im Schweizer Projekt „Winfluence" wurde konzeptionell eine sogenannte „Jugendapp" angedacht, über die die erarbeiteten Videoclips verbreitet und Diskussionen über deren Inhalte unter Beteiligung der teilnehmenden Jugendlichen geführt werden sollten. Der Evaluation des Projekts zufolge wurde diese App jedoch nicht realisiert (Baier u.a. 2019, S. 7). Zumindest unter den Clips auf YouTube finden sich aber punktuell Reaktionen des Projekts auf Kommentare von Rezipient:innen, wenngleich dies noch keine moderierte Diskussion darstellt[17]. Die Bildungsinhalte im Video können auf diese Weise noch einmal in einem anderen Modus kommuniziert und verdichtet werden.

Et toi, le Jihad?

Auch die französische Kampagneninitiative „Et toi, le Jihad?" (ursprünglich „Reparlons Jihad", übersetzt: „Und du, Jihad?" bzw. „Reden wir noch einmal über Jihad"), die von einem anonymen zivilgesellschaftlichen Kollektiv französischer muslimischer wie auch nichtmuslimischer Bürger:innen in Kooperation mit dem britischen Thinktank ISD verantwortet wird, weist über klassische Kampagnenkommunikation hinaus und bezieht den Dialog mit den Rezipient:innen konzeptionell mit ein. Kern der Kampagne bildet, so eine Zusammenfassung des Projekts auf dem Portal Campaigntoolkit.org (o.A.), eine Facebook-Seite der Betreiber:innen, in deren Zentrum neben geteilten Videos vor allem selbstproduzierte Comics stehen, die sich kritisch mit islamistisch-extremistischen Narrativen auseinandersetzen, Widersprüche in islamistischen Ideologien aufzeigen bzw. Gegennarrative kommunizieren. Auch ein gleichnamiger Instagramaccount findet sich zu dieser Kampagne.[18]

Anspruch des Projekts ist es, auf die Kommentare der Leser:innen einzugehen. Die jeweiligen Reaktionen und Diskussionen unter den Comicposts sollen moderiert und kritisch-ablehnende Stimmen in einen Austausch eingebunden werden. Vom Anspruch her ist dies durchaus ein interessanter Ansatz. Fraglich ist jedoch, ob Social Media-Kommentarspalten, sei es auf Facebook oder Twitter, überhaupt geeignete Orte sind, um bei divergierenden Meinungen in einen gemeinsamen kriti-

17 Zum Beispiel zu Video Nr. 3 mit dem Titel „Grillideologie", in dem es um „radikale Vegetarier:innen" geht, s. www.youtube.com/watch?v=e5BiVLo5Tbs (18.03.2022). Hier fragt Nutzer:in Laureatus, ob es „sinn dieser Werbung [sei] veganer als ignorant darzustellen???" Der Kooperationsträger JASS stellt daraufhin richtig, dass es „grundsätzlich darum [gehe], wie wir miteinander umgehen" (ebd.).

18 Dieser wurde hier jedoch keiner ergänzenden Betrachtung unterzogen.

schen, aber zugleich respektvollen Austausch zu kommen. Auch zeigt der stichprobenhafte Blick auf die Facebook-Seite des Projekts, dass hauptsächlich zustimmende Reaktionen auf die Postings erfolgen. Kritische Reaktionen erfolgen am ehesten noch über lachend-distanzierte Smileys, bleiben aber folgenlos, und moderierende Beiträge – zumindest in Form von Eigenbeiträgen des Betreiberkollektivs – bleiben, soweit ersichtlich, aus. Insofern bleibt das Projekt hinter dem eigenen Anspruch zurück: Anvisierte gefährdete oder bereits islamistisch-extremistisch orientierte Adressat:innen scheinen kaum erreicht zu werden, die angestrebte dialogische Auseinandersetzung mit diesen bleibt aus und damit scheint wohl auch hier das Top-Down-Kommunikationsproblem von Gegen- und Alternativkampagnen kaum aufgelöst zu werden.

Abschließend gilt es im Kontext der Aktivitäten von Gegen- und Alternativnarrativkampagnen grundsätzlich die Frage der Angebotszielsetzungen und darauf bezogenen Erfolgschancen zu problematisieren. Im präventiven Sinne können solche Kampagnen, so die Befunde einer experimentellen Kölner Studie zur Wirkung von Gegennarrativen aus dem Jahr 2017, durchaus Denk- und Handlungsanstöße liefern (Morton u.a. 2017, S. 190ff.). Die Studie verweist jedoch auch auf einen Zusammenhang zwischen der Bewertung gegennarrativer Videobotschaften und den jeweiligen politischen Einstellungen der Rezipient:innen: Als attraktiv und zum Nachdenken anregend bewertet wurden Gegennarrative vor allem durch diejenigen Proband:innen, die extremistischen Aussagen eher ablehnend gegenüberstanden (Morton u.a. 2017, S. 193). Für eine interventive, distanzierungs- bzw. deradikalisierungsfördernde Wirkung von gegennarrativen Videos, im Sinne „(1) einer negativeren Bewertung von Propaganda, (2) einer geringeren Übernahme von Einstellungen aus Propagandavideos oder (3) einer geringeren Attraktivität extremistischer Gruppierungen, fand die Studie keine Belege. Vor diesem Hintergrund ist die Frage berechtigt, ob insbesondere bei extremistisch affinen oder orientierten Menschen Gegennarrative überhaupt präventive bzw. interventive Effekte erzielen. Denkbar sind sogar gegenteilige, also affinitätsbestärkende Effekte. Die Gegennarrative konfrontieren die individuell plausible Weltsicht der extremistisch orientierten jungen Menschen zwar erheblich, jedoch ist eine gewünschte Reaktion darauf nicht sicher. Es können als (Gegen-)Reaktion darauf auch weitere Polarisierungen und Abgrenzungen von pluralistischen, demokratischen Werten stattfinden (Hohnstein/ Glaser/Herding 2018, S. 132). Für Betroffene von Diskriminierung, Hate Speech und Extremismus wiederum können starke und sichtbare mediale Gegen- und Alternativnarrative ein wichtiges Zeichen der gesellschaftlichen Unterstützung und Solidarität sein (Kompetenznetzwerk Islamistischer Extremismus 2021, S. 39). Trotz aller mit diesem Ansatz verbundenen Herausforderungen und Schwierigkeiten bleibt er ein wichtiger Bestandteil des digitalen Extremismuspräventionsportfolios.

3.2.3 Aufsuchende Online-Sozialarbeit

Ein Bereich digitaler Arbeit, der in Deutschland seit einigen Jahren als vielversprechender Ansatz digitaler Extremismusprävention diskutiert wird (Hohnstein 2021, S. 86; Hohnstein/Glaser 2017, S. 261ff.) und in politischen Programmen des BMFSFJ zur Extremismusprävention als besonders förderwürdig herausgestellt

wird (BMFSFJ 2019a, S. 9, 2017, S. 6), ist die aufsuchende Online-Arbeit bzw. Online-Streetwork.

Les Promeneurs du Net

Auch ein Angebot, das die Recherche aufführt, widmet sich diesem Arbeitsbereich digitaler Extremismusprävention: Das französische Projekt „Les Promeneurs du Net" wurde im Jahr 2012 nach dem Vorbild der bereits einige Jahre existierenden schwedischen Initiative Nätvandrarna durch den Departementsrat Manche und die Caisse d'Allocations Familiales (CAF; Übers.: Familienbeihilfekassen) initiiert. Seit dem Jahr 2016 wird es frankreichweit durch lokale Jugendarbeitsträger umgesetzt und platziert ein eigenes Bildungsangebot im Internet. „Les Promeneurs du Net" verfolgt das Ziel, die vor Ort geleistete (sozial-)pädagogische Arbeit mit jungen Menschen um digitale Adressierungsformen zu erweitern und möchte junge Menschen auf der „digitalen Straße" aufsuchen (Caisse nationale des allocations familiales 2016, S. 3). Die im Projekt engagierten Fachkräfte haben den Auftrag, zu Jugendlichen in Sozialen Netzwerken, Foren, Chats, Blogs, Videospielen und anderen digitalen Lebenswelten Kontakte aufzubauen und zu pflegen, ihnen zuzuhören, sie zu beraten und zu unterstützen („créer, maintenir le lien, écouter, conseiller, soutenir") (Promeneurs du Net 2022). Die Arbeit in virtuellen Sozialräumen stellt dabei eine Erweiterung bzw. Ergänzung ihrer klassischen Arbeit dar. Neben der Unterbreitung digitaler Informations- und Unterstützungsangebote bemühen sich die professionellen „Netzwanderer" auch darum, junge Menschen auf physische Angebote der Jugendarbeit und Bildungsangebote vor Ort hinzuweisen und so Brücken zwischen On- und Offlineangeboten zu schlagen (ebd.).

Positiv ist an diesem Angebot hervorzuheben, dass es die ergänzende digitale aufsuchende Arbeit als ein zusätzliches, mit eigenen Haushaltsmitteln ausgestattetes Angebot betrachtet. Jugendarbeitsträger bekommen so die Möglichkeit, eigens zu diesem Zweck Fachkräfte zu beschäftigen und müssen die hierfür nötigen Ressourcen nicht aus ihren Regelhaushalten aufbringen (Caisse nationale des allocations familiales 2016, S. 3). Diese Fachkräfte müssen über breites professionelles Wissen im Themenfeld digitaler Arbeit verfügen und sich außerdem in der Interaktion mit Nutzer:innen dezidiert als Online-Streetworker:innen ausweisen, für die Jugendlichen also als professionelle Ansprechperson identifizierbar sein, und sollen regelmäßig zu feststehenden Zeiten kontaktierbar sein (ebd., S. 11). Den Rahmen der Arbeit bildet eine Charta, die professionelle Standards sowie generelle Verhaltensnormen auf der Basis eines staatsbürgerlichen Wertekanons, in der Kommunikation zwischen Fachkraft und Adressat:innen festlegt. Besondere Beachtung kommt dabei dem Schutz der Würde des Menschen und der Achtung der republikanischen Werte zu (ebd., S. 12).

Nicht erkenntlich ist allerdings, inwieweit diese Handlungsnormen für die Nutzer:innen des Angebots transparent sind. Dies ist insofern relevant, da ein „schwerwiegender" Verstoß gegen die Werteordnung des Angebots für dessen Nutzer:innen zu „Meldungen an die zuständigen Behörden" – also potenziell auch zu Strafverfolgung – führen kann (Caisse nationale des allocations familiales 2016, S. 11f.). Diskussionswürdig gestaltet sich außerdem der Umgang mit dem Angebot des eingelagerten sozialen Kontroll- und Präventionsauftrages. Gilles Frigoli zufolge kommt den Promeneurs du Net vonseiten der fördernden sozialpolitischen Institutionen

nämlich eine explizite Rolle „bei der Prävention von Radikalisierung und im Kampf gegen den Dschihadismus“ zu (Frigoli 2018, S. 23); diese wird jedoch in den offiziellen Selbstdarstellungen des Angebots kaum sichtbar. Kommuniziert wird immerhin in einer Begleitbroschüre zum Angebot, dass die Promeneurs du Net, über ihren allgemeinen Beratungs- und Unterstützungsauftrag hinaus, auch riskante und gefährdende Verhaltensänderungen erkennen sollen (genannt werden hier exemplarisch Missionierungsphänomene) und diese Eindrücke „an zuständige Institutionen melden“ sollen. Die im Projekt sehr zentral gestellte Rolle von Vertrauensaufbau und „freundschaftlicher“ Beziehung zwischen Adressat:innen und Fachkräften (Caisse nationale des allocations familiales 2016, S. 3, 5) wird durch solche Mechanismen konterkariert. Hier besteht die Gefahr, dass das Angebot selbst unter Kritik gerät und seine Zugänge zu den jungen Menschen gefährdet. Grundsätzlich sollte an der Stelle über die Konsequenzen diskutiert werden, die eine Vermischung regelhafter und präventiver Handlungsaufträge mit sich bringt.

3.2.4 Betroffenenunterstützung und -beratung

Randständig finden sich in der Recherche von Jekta und Nordbruch Hinweise auf Möglichkeiten digitaler Betroffenenunterstützung und -beratung.

#Block Hate

So wird im kanadischen Projekt „#Block Hate“ in einer Kooperation der Young Women’s Christian Association (YWCA) mit dem Facebook-Konzern ein sogenannter „Comeback Generator“ entwickelt. Dabei handele es sich, so die Rechercheautor:innen, um einen Chatbot, also eine automatisierte Kommunikationseinheit, die, beschränkt auf die YWCA-Facebook-Gruppe, Betroffene von Hassverbrechen erkennt und an regionale – vermutlich – Offline-Beratungsstellen vermitteln möchte. Außerdem soll dieser Bot Umgangsweisen mit erfahrenem Hass und Abwertung vorschlagen. Es ist also algorithmenbasiert zum einen eine sehr niedrigschwellige Beratung online vorgesehen, zum anderen aber auch die Herstellung von Kontaktmöglichkeiten zu qualifizierten Betroffenenberatungen.

In der Regel sind zur Entwicklung solcher IT-Instrumente feste Kooperationsprojekte mit IT-Dienstleistern, wie hier in diesem Fall mit Facebook, erforderlich. Denkbar ist aber auch, die bereits vorhandenen Möglichkeiten von Social Media-Infrastrukturen nutzbar zu machen, beispielsweise kommerzielle Werbemöglichkeiten. Denn auch diesen liegen algorithmische Sortierlogiken zugrunde: So dürften bestimmte Suchbegriffe oder Kommentare der Nutzer:innen genauso wie personenbezogene Angaben, Informationen zu Interessen oder Gruppenzugehörigkeiten für die Platzierung spezifischer Werbeinhalte herangezogen werden. Werbung kann dabei auch nichtkommerziellen Zielen folgen und aus präventiver Sicht nicht nur, aber auch für die Betroffenenarbeit genutzt werden (Redirect, S. 88). Voraussetzung ist dafür die frühzeitige Planung entsprechender Budgets.

3.2.5 Serious Games

Ein weiteres Angebotsfeld, das Jekta und Nordbruch in ihrer Recherche sichtbar machen, sind „Serious Games“ im Themenfeld Extremismusprävention. Serious Games sind nach Wolfgang Bösche „digitale Spiele, die – über Unterhaltung, Spaß und Zeitvertreib hinaus – weitere, sogenannte ernsthafte Ziele verfolgen.“ Solche „ernsthaften Ziele“ können „Informationsvermittlung, Lernen und Bildung, Gesundheitsförderung, Therapie und Rehabilitation, Fahr- und Flugsimulation, Forschung in verschiedensten Bereichen (z. B. ein in ein Spiel „verpacktes“ psychologisches Experiment), aber auch Produktwerbung, militärische Rekrutierung oder Personalauswahl“ sein (Bösche 2014, S. 63).

Für den Bereich der Extremismusprävention, aber auch der politischen Bildung werden die Potenziale solcher ernsthaften Spiele seit Kurzem verstärkt diskutiert. Serious Games werden als besonders lebensweltnahe Form zur Vermittlung pädagogischer Inhalte erachtet (u. a. Play your role o.J., S. 5). Als Unterhaltungsmedien verbindet sich mit ihnen die Hoffnung nach einer Steigerung der Lernmotivation in einer für junge Menschen vertrauten Umgebung, einer spielerischen, verständlichen Vermittlung mitunter komplexer und herausforderungsvoller Lernthemen und einem niedrigschwelligen Zugang Jugendlicher zum Thema (Bösche 2014, S. 63).

Die Recherche von Jekta und Nordbruch hat eine Reihe europäischer Serious Games zusammengetragen, die inhaltlich unterschiedliche Wege verfolgen. Ein Thema im Serious Gaming-Bereich ist die Sensibilisierung für extremistische Erscheinungsformen.

Decount

Als Beispiel lässt sich hierfür das österreichische Browserspiel „Decount“ aufführen, das im Rahmen einer EU-Förderung in einem Kooperationsprojekt des Instituts für Rechts- und Kriminalsoziologie (IRKS), des Österreichischen Instituts für Internationale Politik (oiip), der Beratungsstelle Extremismus (bOJA), des Vereins NEUSTART, des Netzwerks Sozialer Zusammenhalt (DERAD), des Bundesministeriums für Inneres, der Videospielfirma Bloodirony und der Game-Kultur-Initiative SUBOTRON entstanden ist. Ziel des Spiels ist es, in der interaktiven Auseinandersetzung mit verschiedenen Charakteren graduelle Hinwendungs- und Radikalisierungsprozesse nachzuvollziehen. Hierzu schlüpfen die Spieler:innen in die Rolle junger Menschen, die im Spielverlauf in alltäglichen Lebenssituationen in lebensweltlich plausible extremistische Kontaktsituationen kommen. Dabei treffen sie Entscheidungen, die auf den Fortgang der Geschichte Einfluss nehmen und entweder zu einer zunehmenden Einbindung und Radikalisierung der Protagonist:innen in extremistische Milieus oder zu anderen Orientierungen führen. Die Auseinandersetzung mit extremistischen Rekrutierungsstrategien, aber auch mit Gegenpositionen soll das kritische Denken der Spieler:innen stärken und für die Mechanismen extremistischer Propaganda sensibilisieren. Das Spiel ist dezidiert für den Einsatz in pädagogischen Settings gedacht und liefert eigenes Begleitmaterial, das pädagogische Fachkräfte in die Story und Logik des Spiels einführt und didaktische Anleitung und Vertiefungsübungen anbietet (DECOUNT Projektteam 2020). Dies ist sicher sinnvoll, da Spieler:innen mit Affinitäten zu extremistischen Deutungen

hier auch problematische Entwicklungspfade einschlagen können, die es pädagogisch zu begleiten und zu reflektieren gilt.

Hidden Codes

Ein zweites von Jekta und Nordbruch aufgelistetes Serious Game mit einer phänomensensibilisierenden Ausrichtung ist das Spiel „Hidden Codes", entwickelt von der Bildungsstätte Anne Frank in Kooperation mit Playing History. Das sowohl browserbasiert als auch als App verfügbare Spiel bietet gegenwärtig zwei Spielepisoden, in denen Spieler:innen in den Austausch mit verschiedenen Charakteren treten. In simulierten Gesprächen und Social Media-Aktivitäten lernen sie rechtsextreme Symbole und Mobilisierungsstrategien kennen, aber auch Handlungsstrategien im Umgang mit diesen. Dabei erfahren sie auch, wie sie verhindern können, dass sich Freunde radikalisieren. Das detailreich gestaltete Spiel ist intuitiv bespielbar. Zugleich stehen für den Einsatz in pädagogischen Settings Fortbildungen für Fachkräfte sowie Begleitmaterialien zur Verfügung (BMFSFJ 2022).

Eine zweite Gruppe von Spielen widmet sich der Simulation von Handlungen und deren Konsequenzen und verfolgt das Ziel, Spieler:innen für problematische Verhaltensweisen zu sensibilisieren und alternative prosoziale und pluralistische Verhaltensweisen zu vermitteln.

Social Threads

Ein erstes Beispiel für diese Variante von Serious Games ist das französische Spiel „Social Threads, das im Rahmen des EU-Projekts Play your Role entwickelt wurde. In diesem grafisch reduzierten Interaktionsspiel steht der Umgang mit Hate Speech und toxischem Netzverhalten im Fokus. Ziel ist es, die eigene Widerstandskraft gegen Hass im Netz zu stärken und Umgangsweisen mit antisozialem Netzverhalten aufzuzeigen. Die eigenen und gegnerischen Handlungsoptionen werden jeweils in Form von Spielkarten symbolisiert. So lässt sich beispielsweise beim Trollen des Gegners ein Set an positiven (grünen) und negativen (roten) Handlungsoptionen einsetzen – darunter Blocken, Melden, Verklagen und Helfen. Spielziel ist, unter Einsatz möglichst positiver Handlungsweisen das eigene Widerstandslevel hochzuhalten und das des Gegners zu minimieren. Um erfolgreich zu sein, sollten die eigenen Interaktionen dabei so konstruktiv wie möglich sein. Prosoziales Verhalten und Widerständigkeit gegen den Hass anderer wird im Spiel demnach belohnt.

Deplatforming

Ein zweites Beispiel hierfür ist das deutsche Spiel „deplatforming", das ebenfalls im Rahmen des EU-Projekts Play your Role entwickelt wurde. Dieses Spiel formuliert ein explizit prosoziales Handlungsziel und fordert Spieler:innen auf, fiktive Internetplattformen zum Entfernen von Hasskampagnen zu bewegen. Zur Verfügung steht den Spieler:innen ein Aktivistennetzwerk und eine Reihe von Aktivitäten (Counter Speech, Reporting, Networking, Monitoring and Deplatforming), um den Hasskampagnen zu begegnen.

Newscraft

Das im Rahmen des EFUS-Practicies Projects von der französischen Universität Lille in Kooperation mit dem Spieleentwickler Vertical produzierte Game

„Newscraft“ hat seinen Fokus auf Handlungspraxen im Umgang mit Fake News und Verschwörungsideologien. Hier schlüpfen Spieler:innen in die Rolle von Journalist:innen und befassen sich mit Fragen rund um das journalistische System, mit Nachrichtenglaubwürdigkeit, Desinformation sowie journalistischer Neutralität und Objektivität. Damit soll die Kompetenz junger Menschen im Umgang mit Medien und Informationen gefördert werden. Auch dieses Spiel stellt für den Einsatz in pädagogischen Settings Begleitmaterialien zur Verfügung (Gériico u.a. 2019). Darüber hinaus dürfte sich auch das in der Recherche aufgeführte deutsche Spieleprojekt mit dem Titel „Call of Prev“ des Präventions- und Bildungsarbeitsträgers Cultures Interactive e.V. in diesem Themenfeld verorten lassen.

Diskussionswürdig und auf potenzielle kontraproduktive Effekte hin zu befragen, sind solche Simulationen dann, wenn sie auch potenziell menschenfeindliche und abwertende Entscheidungspfade eröffnen.

Divide et Impera

Ein Beispiel aus der Recherche ist hier der Simulator „Divide et Impera“, der im europäischen Kooperationsprojekt Play your Role entwickelt wurde und als Mobile App für Android wie auch IOS-Systeme verfügbar ist. In diesem Spiel schlüpfen die Spielenden in die Rolle eines „Haters“ und haben die Aufgabe, eine durch Diversität gekennzeichnete Gruppe, die zunächst harmonisch interagiert, durch den Einsatz von Hate Speech zu spalten und gegeneinander aufzubringen. Hierzu bietet das Spiel eine Auswahl menschenfeindlicher Kommentare und Fake News, mit denen die Spieler:innen ihre Community befeuern und spalten. Visualisiert werden Spaltungserfolge durch gebrochene Verbindungsbalken.

Das dahinterliegende Lernziel ist, Mechanismen der Spaltung und Manipulation verständlich zu machen und auf dieser Basis einen kompetenteren Umgang mit Informationen und Quellen in digitalen Medien zu fördern (Play your role 2022). Die im Spiel zur Wahl stehenden menschenfeindlichen und abwertenden Botschaften können jedoch von den Nutzer:innen auch ernstgenommen werden und die Erfolge im Spiel als Motivation und Bestärkung antisozialer Haltungen wirken. So können im Spiel auch problematische Verhaltensweisen erlernt bzw. weiter verfestigt werden, nicht nur, aber vor allem dann, wenn das Spiel losgelöst von pädagogischen Bildungskontexten heruntergeladen und gespielt wird.

YouTuber Simulator 4+

Ein weiteres Beispiel für mögliche problematische Spieleffekte und potenziell ausbleibende Lerneffekte ist das polnische Simulationsspiel „YouTuber Simulator 4+“ von SCS Centro Zaffiria, das ebenfalls im Rahmen des europäischen Projekts Play your Role entstanden ist. Hier übernimmt ein:e Spieler:in die Rolle einer YouTuberin oder eines YouTubers. Aufgabe ist das eigene Emotionsmanagement im On- und Offline-Alltag, das über die Zunahme von „Passion“ (positiv) und die Abnahme von „Stress“ (negativ) visualisiert wird. Die spielende Person hat die Möglichkeit zu streamen, auf Kommentare zu reagieren, anderen Youtuber:innen zuzuschauen oder Offline-Zeit „outside“ zu verbringen. Durchgängig begleitet werden diese Aktivitäten von durchlaufenden Kommentaren anderer Nutzer:innen. Spielausgangsrelevant ist hier auch die „Hateful comment chance“, also die Zahl negativer Kommentare, die sich auf das Stresslevel der Spieler:innen auswirkt.

Auch bei diesem Spiel stellt sich die Frage, ob die formulierten Lernziele, vor allem ohne weitere pädagogische Einbettung, erreicht werden können. Auch hier fehlt ein klar definiertes prosoziales Handlungsziel, auf das die im Spiel möglichen Handlungsoptionen ausgerichtet sind. Auch besteht die Gefahr, dass Misserfolg im Spiel zu Frustrationen bei den Spieler:innen führt: Simuliert werden hier soziale Interaktionen in Social Media-Settings, für die soziale Anerkennungs- und Belohnungsmechanismen zentral sind. Allein die Erfahrung, dass Anerkennung ausbleiben kann oder Ablehnung erfolgt, dürfte kaum ausreichen, um kritisch-reflektiertes Verhalten in Social Media-Kontexten zu entwickeln.

Problematisch erscheint darüber hinaus das hohe Abstraktionslevel einiger Spiele.[19] Gerade Serious Games, die bestimmte Lernziele verfolgen, sollten intuitiv bedienbar sein und Spieler:innen durch ausführliche Anleitungen, Hilfestellungen usw. durch das Spiel führen. Auch sollten generell pädagogische Begleitmaterialen für extremismuspräventive Spiele bereitgestellt werden. Dies war nicht bei allen Spielen gegeben.

Insgesamt lässt sich feststellen, dass sich besonders dann eine hohe pädagogische Qualität der Spiele zeigt, wenn die Produktion nicht durch Game-Entwickler:innen allein, sondern im Zuge von Kooperationen mit pädagogisch qualifizierten Akteuren und IT-Akteuren erfolgten. Dies erscheint nur plausibel, sodass eine interdisziplinäre Arbeitsweise bei der Spielentwicklung als gute Praxis markiert werden kann.

3.2.6 Fachkräftefortbildung

Einen sechsten Schwerpunkt digitaler Extremismusprävention bilden (Fort-)Bildungsangebote für Fachkräfte.

3.2.6.1 Onlinebildungsportale für Präventionsfachkräfte

Ein etablierter Ansatz ist, wie auch im Bereich der Bildungs- und Sensibilisierungsarbeit für junge Menschen, die Bereitstellung von Informationen und Handlungsempfehlungen auf Webplattformen. Sehr aktiv und international etabliert in diesem Bereich ist beispielsweise das durch den Internal Security Fund – Police der europäischen Kommission geförderte Radicalisation Awareness Network (RAN) der EU.

STOP – Support. Training. Offer capacity-building. Progress

Auch Hedayah, eine internationale Organisation im Bereich Extremismusprävention, ist hier seit Längerem aktiv. Im aktuell laufenden Projekt „STOP“ von He-

19 Trotz Anleitung erschlossen sich mitunter Spielziele und Funktionsweisen für die Verfasserin nicht vollumfänglich (z.B. im Fall der Spiele „Social Threads“ und „Deplatforming“ aus dem Play your Role Projekt).

dayah und dem Global Internet Forum to Counter Terrorism (GIFCT) sollen beispielsweise in einem vier Entwicklungsmodule umfassenden Prozess verschiedene Online-Tools entwickelt bzw. gebündelt und auf einer Webplattform verfügbar gemacht werden. Mittels dieser Werkzeuge sollen Fachkräfte wie auch politische Entscheidungsträger:innen im Handeln gegen extremistische Webinhalte gestärkt werden. Ein Fokus liegt dabei auch hier auf Gegennarrativen und alternativen Narrativen.

CHAMPIONs Project – Cooperative harmonized action model to stop polarization in our nations

Einen ähnlichen Ansatz verfolgt das EU-Projekt „CHAMPIONs", ein Kooperationsprojekt mit Trägern aus verschiedenen Ländern, unter deutscher Beteiligung des Präventions- und Bildungsarbeitsträgers Cultures Interactive e.V., der Universität Darmstadt sowie der Hochschule Niederrhein mit seinem Projektmodul TRAININGS: Auch hier wird ein sogenanntes virtuelles Trainingszentrum – eine Plattform – entwickelt, um Fachkräften gebündelt Ressourcen im Umgang mit Extremismus zur Verfügung zu stellen. Informationen soll es u. a. zu extremistischen Phänomenen – so z. B. zu sozialen Medien und Radikalisierungsprozessen – geben oder zu präventiven Vorgehensweisen, etwa zur Durchführung von Fachveranstaltungen und Workshops. Hierzu sollen die Möglichkeiten der Multimedialität im Netz offenbar breiter genutzt werden, z. B. in Form von Videotutorials und Simulationsübungen.

3.2.6.2 Fallberatung für Präventionsfachkräfte

Das CHAMPIONs-Projekt möchte konzeptionell bei der Qualifikation von Fachkräften allerdings noch weitergehen. Im Modul ARENA ist der Aufbau eines Kommunikations- und Kooperationsmechanismus geplant, der den Austausch zwischen Fachkräften ermöglichen soll. Dabei soll, so Jekta und Nordbruch, sowohl ein öffentlicher, als auch ein privater Austausch zwischen Fachkräften möglich werden (Recherche Jekta/Nordbruch, S. 84 in diesem Bericht). Übergreifend ist hier das Ziel, über gute Praxis in den gemeinsamen Austausch zu kommen und Stärken und Schwächen bestimmter Aktivitäten aufzuzeigen. Inwieweit das Projekt letztlich über die Veröffentlichung von Good Practice-Sammlungen und Projektskizzen hinausgehen wird, wie sie in anderen internationalen Kontexten, z. B. bei RAN, bereits erstellt werden, bleibt abzuwarten. Ein tatsächlicher Mehrwert würde ein Peer-to-Peer-Austauschformat darstellen, z. B. realisiert über Chats, in denen Fachkräfte vertraulich und unter Einhaltung von Datenschutzbestimmungen über ihre Erfahrungen sprechen und anonymisierte Fälle diskutieren könnten – ähnlich einer kollegialen Fallberatung. Inwieweit dies jedoch im Projekt angestrebt wird, lässt sich aufgrund der nur begrenzt verfügbaren Informationen zum Konzept nicht abschließend klären. Auch bleibt zu fragen, inwieweit ein solches digitales kollegiales Austauschformat länderübergreifend realistisch und für die Nutzer:innen umsetzbar ist.

Ein weiteres Modul im CHAMPIONs-Projekt verdient an dieser Stelle besondere Aufmerksamkeit. So soll es Nordbruch und Jekta zufolge im Projekt-Modul ALARM über ein noch zu entwickelndes Alert-System u. a. möglich werden, unter Angabe zu Ort und Art des Ereignisses und Informationen zu den Betroffenen,

Vorfälle mit Bezügen zu Polarisierung und Radikalisierung zu melden und Handlungsempfehlungen aus einer Datenbank abzurufen. Diese Datenbank soll, so scheint es, die Möglichkeiten der computergestützten Verarbeitung von großen und komplexen Datenmengen für die Fallarbeit in der Extremismusprävention nutzbar machen. Fallbeschreibungen aus anderen früheren Situationen sollen, so die Lesart der Verfasserin, im System gespeichert und bei Abfrage durch Abgleich von ähnlichen Kriterien die entsprechend geeigneten Handlungsweisen für Rat suchende Fachkräfte ausgegeben werden. Sollte der Datenabgleich erfolglos bleiben und sind keine ähnlichen Fälle in der Datenbank verfügbar, würde, so Jekta und Nordbruch, der Anfragefall an die ARENA weitergeleitet (Recherche Jekta/Nordbruch, S. 84 in diesem Bericht).

Ein solches datenbankbasiertes Instrument der Falldiagnostik und -beratung ist im Kontext zunehmender Standardisierungs- und Automatisierungsbestrebungen bei der Beurteilung sozialpädagogischer Fälle zu betrachten. Beranek spricht diesbezüglich von „wissensbasierten Systemen" des „fallbasierten Schließens" (Beranek 2021, S. 17). Dahinter steht die Annahme, dass Fälle, sofern sie vergleichbare Merkmale aufweisen, je gleiche Verläufe nehmen und daher standardisierte Vorgehensweisen nutzbar seien. Über Faktorenkataloge werden Fälle geclustert und darauf bezogene Handlungsweisen verknüpft. „Die Idee dahinter" sei, so Beierle und Kern-Isberner,

> „sich eine Falldatenbasis aufzubauen, in der Problemstellungen zusammen mit Lösungen als Paare abgelegt sind. Konfrontiert mit einer Problemsituation, die genauso schon einmal aufgetreten ist, muss man lediglich die Situation unter den vorliegenden Fällen wiederfinden und die dort abgespeicherte Lösung anwenden"
> **(Beierle/Kern-Isberner 2014, S. 3, zitiert in Beranek 2021, S. 17).**

Entsprechende digitale Anwendungen werden in anderen sozialpädagogischen Bereichen bereits genutzt.[20] Sie sollen der Orientierung und Entscheidungsfindung bei sozialen Diagnosen dienen und in früheren Situationen gemachte Lernerfahrungen bzw. professionelles Wissen verfügbar halten. Zu fragen ist aus Sicht Beraneks in diesem Zusammenhang jedoch auch, inwieweit die sozialpädagogische Diagnostik überhaupt technisch abbildbar ist und Einzelfallentscheidungen durch wissensbasierte Systeme grundsätzlich möglich sind (Beranek 2021, S. 18). Dies gilt gerade auch für extremistische Phänomene: So sind Radikalisierungen oder extremistische Vorfälle sehr komplexe sowie in ihren Ausprägungen individuell jeweils sehr spezifisch gelagerte soziale Phänomene und dadurch nur bedingt standardisierbar. Dies gilt umso mehr in länderübergreifenden Kontexten wie im Falle des CHAMPIONs-Projekts. Zu fragen ist, wie bei unterschiedlichsten Ausprägungen extremistischer

20 Der Bereich der Kindeswohlgefährdung steht hierfür exemplarisch. So wurde beispielsweise kürzlich die Kinderschutz-App „KiSchu" von Perdix Creations vorgestellt, mit der Fachkräfte bei der Einschätzung von Verdachtsfällen der Kindeswohlgefährdung Hilfestellung erhalten. Die App selbst weist darauf hin, dass die durch sie erbrachten Diagnoseresultate lediglich eine Tendenz darstellen, und zur Abklärung des Verdachtsfalls nach wie vor eine professionelle Prüfung des Falls durch das Jugendamt erforderlich ist.

Bewegungen, politischer Systeme, Gesetzgebungen, Kulturen und gesellschaftlichen Konfliktkonstellationen usw. Fälle über europäische Ländergrenzen hinaus vergleichbar und in ähnlicher Weise bearbeitbar sind.

Darüber hinaus problematisiert beispielsweise Eßer, dass sich professionelles Handeln in der Sozialen Arbeit auch auf „implizites und intuitives Wissen" bezieht, das nur bedingt für digitalisierte Diagnostik- und Entscheidungsprozesse sichtbar gemacht werden könne und das angesichts dessen „‚andere Wissensformen – wie etwa evidenzbasiertes, statistisches Wissen (Bastian 2014)' – herangezogen [werden], um Software zu programmieren" (Eßer 2020, S. 23). Dies verändere auch die sozialpädagogische Professionalität an sich (ebd.). Vor diesem Hintergrund sollten digitale wissensbasierte Systeme bzw. „Expertensysteme", wie sie Beranek auch bezeichnet (Beranek 2021, S. 16), nicht als ultimative und objektive professionelle Entscheidungsinstanz, sondern lediglich als ein weiteres Hilfsinstrument im Prozess der sozialpädagogischen Fallerschließung und -beurteilung erachtet werden.

3.2.7 Erweiterung der extremismuspräventiven Expertise von IT-Dienstleistern

Stehen in den bisher betrachteten Angeboten zur Fortbildung professioneller Akteur:innen insbesondere Fachkräfte im Feld der Extremismusprävention bzw. (sozial-)pädagogische Fachkräfte im Fokus, die mit extremistischen Phänomenen vor Ort konfrontiert sind, zielt ein von Jekta und Nordbruch recherchiertes Projekt auf die Förderung der extremismuspräventiven Expertise von IT-Dienstleistern.

#Block Hate

Im kanadischen Kooperationsprojekt von „#Block Hate" mit dem Facebook-Konzern wird Facebook von Berater:innen mit Expertise im Bereich Diskriminierung und Rassismus dabei unterstützt, seine diesbezüglichen Filter- und Sperralgorithmen zu optimieren.

Hier wird ein grundlegender Bedarf sichtbar: Social Media-Dienstleister tragen aufgrund ihrer nach wie vor weitestgehenden Eigenverantwortlichkeit als Unternehmen zentrale Verantwortung für Diskriminierungs- und Hassphänomene auf ihren Portalen. Auch wenn sie sich hier kooperationsbereit zeigen, und Verantwortung bei der Prävention von gruppenbezogener Abwertung und Hass übernehmen, so hängen erfolgreiche Identifikations- und Meldeprozesse auf Internet- und Social Media-Portalen nach wie vor von der Sensibilität von Programmierer:innen und Content-Moderator:innen für problematische Äußerungen ihrer Nutzer:innen ab. Bei der Förderung dieser Sensibilität und Erweiterung von Wissensbeständen zu Extremismus und Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit kommt Angeboten aus dem Feld der Extremismusprävention aufgrund ihrer Expertise eine zentrale Rolle zu. Bisher sind Fachkräfte in der Digitalmedienbrache aber kaum Adressatengruppe extremismuspräventiver Fortbildungs- und Sensibilisierungsangebote. Die stärkere Erschließung dieser Zielgruppe, möglicherweise auch durch gezielte Kooperationsaktivitäten, könnte hier auch für Deutschland interessant und hilfreich sein.

3.2.8 Präventive Web Analytics

Ein letztes Feld der von Jekta und Nordbruch recherchierten Angebote verfolgt zwar keine im Kern pädagogischen Zielsetzungen, ist jedoch aus extremispräventiver Sicht relevant. Gemeint sind IT-Projekte, die mit technologiebasierten, webanalytischen Ansätzen versuchen, extremistische Aktivitäten im Internet und in Social Media zu identifizieren und einzudämmen. Sie lassen sich in einem breiteren Kontext privatwirtschaftlicher wie auch wissenschaftlicher Big-Data-Forschung verorten, die unter Rückgriff auf die in der digitalisierten Welt breit verfügbaren und zugänglichen Daten mittels digitalen Data-Tracking- und -Rating-Verfahren Wissen über soziale Phänomene generieren – aus ökonomischer Sicht beispielsweise zu individuellem Konsumverhalten, aus staatlicher Sicht u. a. zur Sozialkontrolle (wie in China) oder zur prädiktiven Gefahrenabwehr (Stefanopoulou 2021, S. 303f.; Singelnstein/Stolle 2008, S. 80ff.).

Protecting people and communities with pre-emptive social media threat analytics

Ein erstes Beispiel hierfür ist das Projekt „Protecting people and communities with pre-emptive social media threat analytics", ein Gemeinschaftsprojekt von IBMs Tactical Institute und CRESCO International. In dieser Kooperation wurde ein Instrument zur Gefahrenanalyse entwickelt, das nach eigener Aussage der Verantwortlichen „aktuell Zugriff auf Daten von sieben der bedeutendsten Social Media-Quellen im Netz" ermöglicht und damit „Aktivitäten in öffentlichen Sozialen Netzwerken umfassend abdeckt (IBM 2022, übers. d.A.). Hierfür adaptierte das Tactical Institute die IBM® Watson Analytics™-Analysetechnologie für Social Media-Settings.

Der Fokus des Ansatzes liegt hier im weiteren Sinne auf Gewaltprävention, was aber extremismuspräventive Potenziale mit einschließt. Ziel des Ansatzes ist es, durch dauerhaftes Monitoring und die Analyse von Social Media-Kanälen Anzeichen für geplante Gewalttaten und deren Ankündigungen zu erkennen, bevor sie in die Realität umgesetzt werden. Dahinter steht die Beobachtung, dass sich Gewalttaten nicht selten vorab im Netz ankündigen, z. B. in Form von Drohungen oder Manifesten (IBM 2022). Unter anderem unter Einbeziehung der Kategorien Motiv, Mittel und Gelegenheit erfolgt eine Evaluation von potenziell risikohaften Postings durch erfahrene Webanalytiker:innen. Sofern eine Gefährdungseinstufung erfolgt, werden Sicherheitsbehörden über das Risiko einer bevorstehenden Gewalttat in Kenntnis gesetzt. Nach eigenen Angaben von IBM konnten auf diese Weise „in den zurückliegenden Jahren über 50 Schulgewalttaten verhindert werden" (ebd., übers. d.A.).

RED-Alert – Real-Time Early Detection and Alert system for online terrorist Content

Einen ähnlichen Ansatz verfolgt das durch die EU geförderte Forschungsprojekt „RED-Alert – Real-Time Early Detection and Alert system for online terrorist Content". Das im September 2020 ausgelaufene Projekt verfolgte ebenfalls das Ziel, Onlinemonitoring- und -analysetechnologien zu entwickeln, in diesem Fall für den Einsatz durch staatliche Sicherheitsbehörden im Kampf gegen den Terrorismus. Mittels Rückgriff auf Technologien wie Natural Language Processing, Social Network Analysis, Artificial Intelligence und Complex Event Processing sollen mit terroristischen Gruppen in Zusammenhang stehende Daten gesammelt, verarbeitet,

visualisiert und gespeichert werden (Europäische Kommission – CORDIS 2022; Red Alert 2021, S. 6). Dadurch sollen terrorismusbezogene Informationen im Netz – z. B. mit Bezug zu Propaganda, Fundraising, Rekrutierung und Mobilisierung, Planung oder Desinformation – für Sicherheitsbehörden strukturiert und Onlineradikalisierung frühzeitig erkennbar gemacht werden. Nach Angaben der Projektbeteiligten wurde die im Projekt entwickelte Technologie vonseiten der beteiligten sicherheitsbehördlichen bzw. -politischen Akteur.innen zumindest in einem Kurztest erfolgreich erprobt (Red Alert 2021, S. 8).

Digital Analysis Unit des ISD

Weniger kriminalpräventiv, sondern stärker auf allgemeine Beratungsprozesse ausgelegt, ist die Web Analytics-Strategie des ISD. In der Digital Analysis Unit des ISD werden, ebenfalls unter Rückgriff auf Natural language processing und Open Source Intelligence (OSINT)-Technologien, aber auch mit Hilfe ethnografischer Forschung webbasierte Daten in Zusammenhang mit Hate Speech und Extremismus analysiert und in Berichten veröffentlicht.

Die grundsätzliche Herausforderung dieser und anderer Web-Analytics-Technologien besteht in der Bewältigung von falsch-positiven oder -negativen Risikoeinschätzungen (IBM 2022). Als zumindest in Teilen schlagwortbasierte Analysemechanismen müssen Anwendungen beispielsweise der semantischen Komplexität menschlicher Sprache gerecht werden, Mehrdeutigkeiten, Ironie und subversive Kommunikationsformen erkennen und einordnen. Inwieweit die aktuell verfügbaren Technologien ihrem Anspruch gerecht werden, dieses zentrale Problem zu überwinden (ebd.; Red Alert 2021, S. 8), kann kaum von außen beurteilt werden. Trotz einer möglichen Optimierung webanalytischer Verfahren und der Einordnung und Evaluation analytisch kategorisierter Information durch Webanalytiker:innen bleibt das Risiko von Falschmeldungen – insbesondere von falsch-positiven Verdachtsfallmeldungen bestehen – ein Problem, das sich generell auch in anderen Kontexten kriminal- und extremismuspräventiver Gefährdungseinschätzung zeigt (u. a. Hohnstein/Figlestahler 2021, S. 287). Kritisch diskutiert werden diese Effekte u. a. vor dem Hintergrund von Debatten um Daten- und Persönlichkeitsschutz im digitalen Zeitalter sowie staatlicher Kontroll- und Überwachungstechnologien (Stefanopoulou 2021, S. 304).

4 Schlussfolgerungen

Was also lässt sich aus den eigenen Analysen zu den von Jekta und Nordbruch zusammengestellten Angeboten einer internationalen digitalen Extremismuspräventionspraxis für die Entwicklung digitaler Arbeitsansätze in Deutschland folgern?

Als Ergebnis festzuhalten bleibt zunächst einmal, dass sich die internationale Angebotslandschaft nach Stand der Recherche von Jekta und Nordbruch weniger breit und ausdifferenziert zeigt, als anfänglich sowohl von der auftraggebenden Arbeits- und Forschungsstelle Demokratieförderung und Extremismusprävention als auch von den Auftragnehmenden erwartet worden war. Zudem sind nicht nur in Deutschland vor allem digitale Bildungsplattformen sowohl für jugendliche Adressat:innen als auch für Fachkräfte wie auch Gegen- und Narrativkampagnen vielverfolgte Ansätze. Denkbare Gründe hierfür könnten eine gute Plan- und Umsetzbarkeit vor allem in zeitlich stark begrenzten Projektkontexten sein. Innovative, darüber hinausweisende digitale Extremismusprävention bleibt demnach trotz aller gesellschaftlicher Bedarfsanzeigen auch international ein Entwicklungsfeld der Präventionsarbeit.

Einige Denkimpulse und Anregungen lassen sich dennoch aus der Auseinandersetzung mit der internationalen digitalen Extremismuspräventionspraxis ableiten:

Kooperation von Extremismuspräventionsangeboten und IT-Unternehmen

Vielversprechend zeigen sich beispielsweise die Möglichkeiten, die sich aus Kooperationen von Extremismuspräventionsangeboten und IT-Unternehmen ergeben, z. B. im Bereich Serious Gaming, grundsätzlich aber auch darüber hinaus in allen Bereichen digitaler Präventionsarbeit. Entscheidend ist hier die interdisziplinäre Zusammenlegung inhaltlicher, pädagogisch-präventiver und formaler technologischer Expertise. Beide Wissensfelder sind bei der Entwicklung digitaler Präventionsangebote unerlässlich. Weder verfügt ein IT-Unternehmen über pädagogische Fachlichkeit, noch sind Präventionsträger in der Lage, die für innovative Projekte erforderlichen IT-Kompetenzen abzurufen oder kurzfristig zu integrieren. So wurde am Beispiel einzelner Serious Games, in denen antisoziale Praktiken spielerisch zu Sensibilisierungszwecken eingesetzt werden, verdeutlicht, dass ohne Einbindung pädagogischer Professionalität in die Konzeption und Entwicklung der Spiele präventive Lernziele gegebenenfalls verfehlt oder gar gegenteilige Lerneffekte erzielt werden können.

Solche Kooperationsansätze haben für Deutschland und für die hier das Feld der Extremismusprävention kennzeichnende Projektarbeit erhebliche Konsequenzen: Hierzu zählen deutlich längere Phasen der Projektkonzeption und -planung, die aus bestehenden Projektarbeiten heraus kaum realisierbar sind. Des Weiteren gehören dazu deutlich höhere Projektetats, um eine Einbindung von IT-Diensten zu ermöglichen sowie längere Projektlaufzeiten. Darüber hinaus braucht es Vernetzungs- und Austauschformate beider Dienstleistungsfelder, um Kontakte für Kooperationen zu ermöglichen und um für die professionellen Anforderungen beider Felder zu sensibilisieren.

Serious Gaming

Anregungen bietet außerdem der Serious Gaming-Ansatz, für den Jekta und Nordbruch einige internationale Beispiele zusammentragen konnten. Spiele mit extremismuspräventiven Themen und Zielsetzungen verknüpfen Bildung und Unterhaltung, eröffnen Möglichkeiten des lebensweltnahen, niedrigschwelligen, spielerischen Lernens und bergen die Chance, auch herausforderungsvolle Themen jugendlichen Adressatengruppen zugänglich zu machen.

Auch hier gelten die zuvor genannten strukturellen Anforderungen an die Entwicklung digitaler Angebote. Darüber hinaus gilt es aber auch, verstärkt Diskussionen um eine dezidiert pädagogische Fachlichkeit im Kontext des Serious Gaming voranzutreiben. Hierzu zählen u. a.:

- Fragen rund um Zielsetzungen und Lernstrategien in Spielen, deren Zugänglichkeit und Nachvollziehbarkeit für die Adressat:innen,
- die intuitive Bedienbarkeit,
- die pädagogische Flankierung mit weiterführenden didaktischen Hilfsmitteln sowie
- die Vor- und Nachbereitung von Spieleinsätzen in pädagogischen Settings.

Vor diesem Hintergrund sollten entwickelte Spiele der wissenschaftlich begleiteten Erprobung durch Adressatengruppen zugeführt und die damit gewonnenen Lernerfahrungen evaluiert werden.

Auch gilt es, mögliche weitere Themen für eine Umsetzung in Serious Games zu identifizieren. Befassen sich die recherchierten Angebote aktuell vor allem mit der Sensibilisierung für extremistische Phänomene und deren Erscheinungsformen sowie mit Handlungsstrategien im Umgang mit Extremismus, könnten perspektivisch beispielsweise auch Betroffenenperspektiven in Spielen thematisiert werden. Beispielhaft verwiesen sei in diesem Zusammenhang auf das Spiel „Last Exit Flucht“ zum Thema Migration, in dem die Spieler:innen in die Rolle von geflüchteten Menschen schlüpfen und in ihren spielerischen Interaktionen deren Fluchterfahrungen sowie die eingeschränkte Agency von flüchtenden Menschen in Auseinandersetzung mit begrenzenden Fluchtrealitäten nachempfinden können. Ein zweites Beispiel ist das Spiel „Begrabe mich, mein Schatz“, das im Jahr 2017 in Kooperation mit ARTE entwickelt wurde und die Spieler:innen in Echtzeit in eine simulierte Fluchtgeschichte involviert (Trattner 2021).

Aufsuchende Onlinearbeit

Ein nach wie vor vielversprechender, aber noch immer unterrepräsentierter Ansatz digitaler Extremismusprävention ist die aufsuchende Onlinearbeit, die, wie Jekta und Nordbruch zeigen, auch international kaum realisiert wird. Hier könnten neue, über vereinzelte bisherige Erprobungen hinausgehende Modellprojekte weitere Umsetzungserfahrungen generieren und damit zur Einschätzung von Möglichkeiten und Grenzen des Ansatzes sowie zur Weiterentwicklung von Fachlichkeit in diesem Feld beitragen – z. B.:

- mit Blick auf Fragen bzgl. der Adressatengewinnung und geeigneter Webplattformen für die Arbeit,

- professionsethischer Anforderungen und Implikationen,
- der Rahmenbedingungen der Arbeit,
- der Qualifikation der Fachkräfte oder
- der Effekte aufseiten der Adressat:innen,

auch wenn dazu bereits erste Eindrücke aus der Praxis vorliegen (siehe hierzu: Kompetenznetzwerk Islamistischer Extremismus 2021, S. 37ff.).

Interaktive und partizipative digitale Bildungsformate

Sowohl im Bereich der Aufklärung und Sensibilisierung Jugendlicher als auch der Fachkräftefort- und -weiterbildung finden sich unter den recherchierten Angeboten interessante Beispiele für partizipative Bildungsformate, in denen nicht nur Bildungsinhalte abrufbar gemacht werden, sondern sich die Adressat:innen selbst beteiligen und miteinander interagieren können. Beispiele hierfür sind Onlineworkshops für und mit Jugendlichen sowie Fortbildungen für Online-Fachkräfte. Die COVID-19-Pandemie hat die Entwicklung solcher digitalen Bildungsformate im Bereich der Extremismusprävention und Demokratieförderung bereits forciert. Nun gilt es,

- die dabei gewonnenen Umsetzungserfahrungen aufseiten der Projekte wie auch der Adressat:innen zu bündeln,
- Raum für thematische sowie methodische Innovation zu schaffen,
- dabei auch die neuen Möglichkeiten digitaler Arbeitskontexte – z.B. bezüglich der Überbrückung räumlicher Hürden oder Multimedialität – zu berücksichtigen und
- diese für eine dauerhafte Hybridisierung der Bildungsarbeit auch nach der Pandemie nutzbar zu machen.

Interaktive digitale Vernetzungs- und Austauschangebote für Fachkräfte

Perspektivisch ebenfalls interessant ist der Aufbau von digitalen Portalen, die eine Vernetzung und den professionellen Austausch von Fachkräften und Feldexpertinnen und -experten ermöglichen. Solche Angebote könnten nicht nur wichtige Informationen und Hilfsangebote für Fachkräfte bündeln, sondern selbst auch Vernetzung und Beratung ermöglichen, z. B. durch die Bereitstellung technischer Strukturen (beispielsweise für Chat-, Video- oder Telefonberatung). Solche Strukturen könnten für kollegiale Beratungen wie auch für Supervisionen nutzbar gemacht werden. Vorteil wäre eine vergleichsweise niedrigschwellige Möglichkeit für Fachkräfte, auch in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit, der schulischen Bildung etc. bei extremismusbezogenen Fragen professionelle Feldexpertise einzuholen. Selbstverständlich müssten solche digitalen Strukturen angesichts der hohen Anforderungen an Daten- und Klient:innenschutz bei Beratung, Fallbesprechung und Falldokumentation in einem zudem sicherheitsrelevanten Handlungsfeld (sozial-)pädagogischer Arbeit datensicher gewährleistet werden. Insofern ließe sich der Aufbau einer solchen digitalen Infrastruktur nur unter Einbeziehung professioneller Expertise im Bereich IT-Sicherheit und unter intensiver fachlicher Reflexion von Arbeitsstandards legitimieren. Den über das BMFSFJ-Bundesprogramm „Demokratie leben!“ geförderten Kompetenzzentren und -netzwerken könnte hier langfristig eine Rolle bei der Konzeption und Entwicklung digitaler Beratungsangebote für Fachkräfte zukommen.

Förderung kritischer Medienkompetenz junger Menschen an der Schnittstelle von Medienpädagogik und Extremismusprävention

Einen besonderen inhaltlichen Stellenwert hat unter den von Jekta und Nordbruch recherchierten Angeboten die pädagogische Förderung einer kritischen Auseinandersetzungs- und Einordnungsfähigkeit im Umgang mit extremistischen Hass- und Verschwörungsphänomenen im Netz inne. Im Fokus steht das Verstehen manipulativer Mechanismen vor dem Hintergrund spezifischer Ordnungslogiken, Strukturen und Darstellungsformen in digitalen Medien. Diesem Bereich digitaler Medienkompetenz kommt nach wie vor – nicht nur in der Medienpädagogik, sondern auch in der Extremismusprävention – eine bedeutende Rolle zu. Politische und soziale Mündigkeit erfordert in der digitalisierten, mediatisierten Gesellschaft auch digitalmedienbezogene Kritikfähigkeit, Quellen- und Einordnungskompetenzen sowie ein Bewusstsein für die Medialität und die damit verbundenen Eigenheiten digitaler Lebenswelten (Hohnstein/Glaser 2017, S. 262ff.). Die dazu in Deutschland eingeleitete Diskussion (siehe hierzu u. a. BMFSFJ 2020, S. 506ff.) sollte daher weiterverfolgt und sowohl in der extremismuspräventiven als auch der demokratiefördernden Arbeit – auch über einige aktuelle Modellprojekte im BMFSFJ-Bundesprogramm „Demokratie leben!“ hinaus (Ehnert u.a. 2021, S. 45) – weiter verankert werden.

Medienkompetenzförderung bei Fachkräften

Während junge Menschen mit medienpädagogisch ausgerichteten Inhalten in den hier besprochenen Angeboten adressiert werden, sind Fachkräfte, die mit Jugendlichen arbeiten, in keinem der Angebote Adressat:innen von medienkompetenzfördernden Fortbildungsaktivitäten. Dabei sind auch bei ihnen digitale Kompetenzen im Sinne von Technik- und Bedienkompetenzen Grundvoraussetzung für digitales Arbeiten, und eigene kritische Medienkompetenzen ist zentral für eine qualifizierte Ausgestaltung pädagogischer Bildungsangebote. Erforderlich sind daher systematische, medienkompetenzfördernde Fortbildungsangebote auch für Fachkräfte.

Gegen- und Alternativnarrativprojekte als partizipative Lernumgebungen

Im Themenbereich „Gegen- und Alternativnarrative“ empfiehlt sich eine stärkere Fokussierung auf Bildungsangebote, die insbesondere junge Menschen in allen Phasen der Medienproduktion und -distribution mit einbinden. Exemplarische Einblicke, die die Arbeits- und Forschungsstelle Demokratieförderung und Extremismusprävention beim Besuch eines Londoner Filmworkshops mit jungen Muslim:innen aus dem Projekt „Muslima Matters“ während eines Fachbesuchs in Großbritannien im Oktober 2016[21] erhielt, haben verdeutlicht, wie intensiv sich Jugendliche mit Themen rund um Extremismus, Radikalisierung und Gewalt auseinandersetzen,

21 Der Fachaustausch erfolgte im Vorgängerprojekt „Arbeits- und Forschungsstelle Rechtsextremismus und Radikalisierungsprävention“. Das Projekt wurde von 2015 bis 2019 im Bundesprogramm „Demokratie leben!“ gefördert. Bei diesem Fachaustausch, durchgeführt von Carmen Figlestahler und Sally Hohnstein vom 24. bis 28. Oktober 2016, wurden neun verschiedene Angebote im Feld der Prävention von islamistischem Extremismus sowie der Distanzierungs- und Deradikalisierungsarbeit in London und Portsmouth besucht und Gespräche mit Fachkräften und Teilnehmer:innen geführt.

wenn sie in die Konzeption, die Ausarbeitung von Wissensständen und Hintergründen, die inhaltliche und technische Umsetzung wie auch in die Verbreitung von Gegen- und Alternativnarrativen umfassend eingebunden sind. Zu berücksichtigen gilt allerdings auch, dass die am Produktionsprozess beteiligten jungen Menschen selbst hohe Erwartungen an den Erfolg ihrer erarbeiteten Produkte entwickeln können. Dabei haben sich für digital Natives insbesondere quantitative Kriterien wie Klick- oder Like-Zahlen als wichtige Referenzpunkte zur Bewertung von Reichweite und Erfolg von Social Media-Inhalten etabliert. Wenn große Reichweiten von Medieninhalten aus Präventionsprojekten ausbleiben, wie in einigen der hier betrachteten Projekte geschehen (siehe hierzu auch: Jugend und Medien. Nationale Plattform zur Förderung von Medienkompetenzen 2020, S. 22), könnten die entstandene Begeisterung und das Engagement der beteiligten jungen Menschen für die eigenen Produkte in Enttäuschung umschlagen. Von daher sollte ebenfalls eine offene und kritische Auseinandersetzung mit Funktionsweisen und technischen Manipulationsmöglichkeiten von Reichweiten (z. B. durch Autobotting) Teil entsprechender Projekte sein.

Verantwortungsvoller Einsatz von Ehrenamtlichen und Peers in der digitalen Extremismusprävention

Mitunter werden digitale Gegen- und Alternativkampagnen wie auch Online-Beratungsarbeit und digitale aufsuchende Arbeit unter Einbeziehung von Ehrenamtlichen und jugendlichen Peer-Berater:innen umgesetzt. Noch stärker als professionelle sozialpädagogische Fachkräfte, die durch ihre Ausbildung mit Kenntnissen zur Reflexion und kritischen Distanzierung von herausforderungsvollen professionellen Alltagssituationen ausgestattet sind, laufen diese Nichtprofessionellen Gefahr, mit der Gewalt und dem Hass, der ihnen gegebenenfalls im Zuge ihres Engagements gegen Extremismus und Menschenfeindlichkeit im Netz entgegenschlägt, überfordert und selbst belastet zu werden. Angebote dieser Art sollten daher unbedingt ausreichend Ressourcen für eine umfassende und sozialpädagogisch fundierte Ehrenamtlichenausbildung sowie für professionelle Reflexions- und Supervisionsangebote vorhalten.

Erwartungen an die Effekte von präventiven Narrativen

Hohe Erwartungen an die Effekte von digitalen Extremismuspräventionsprojekten stellen im Übrigen nicht nur für Teilnehmende, sondern mitunter auch für die Angebote selbst eine Herausforderung dar. Besonders augenfällig ist dies im Bereich der Gegen- und Alternativnarrative, aber auch darüber hinaus. Erwartet wird mitunter, dass allein die Konfrontation mit Inhalten, die extremistischen Weltsichten und Deutungen widersprechen, bei extremismusaffinen bzw. bereits extremistisch orientierten jungen Menschen Irritationen und Zweifel erzeugen können. Dabei gehen Hinwendungs- und Radikalisierungsprozesse in der Regel mit kognitiven Schließungsprozessen einher (Kruglanski u.a. 2014), wodurch Gruppenkonformitäten zunehmend abgesichert werden und die Empfänglichkeit für widersprüchliche Argumente sinkt. Vor diesem Hintergrund müssen distanzierende und deradikalisierende Wirkerwartungen an extremismuspräventive Narrationen dringend kritisch hinterfragt werden.

Digitale Nachhaltigkeit von Angeboten

Zu berücksichtigen sind außerdem auch im digitalen Kontext Fragen zur Nachhaltigkeit von Angeboten. Zunächst einmal gilt es, ausreichend Zeit und Ressourcen für die Planung und Umsetzung von digitalen Angeboten einzuplanen, gerade dann, wenn technische Strukturen erst entwickelt bzw. bereitgestellt werden müssen. Angemerkt werden muss außerdem, dass die Entwicklung digitaler Angebote, insbesondere im Kontext von Projektförderungen, einer Nachhaltigkeitsstrategie bedarf, die vor allem die Weiterexistenz der erarbeiteten digitalen Produkte absichert. Unter den recherchierten Angeboten findet sich auch eines, dessen Homepage nach Projektende nicht mehr erreichbar war, sowie eines, deren Social Media-Auftritte nur marginal gepflegt, das heißt mit Inhalt gefüllt wurden. Bereits in der Planungsphase sollten daher ausreichend Ressourcen für die regelmäßige und dauerhafte Pflege der digitalen Webrepräsentanzen vorgesehen werden, da sie für Angebote der digitalen Extremismusprävention das zentrale „Tor zur Öffentlichkeit" und zu potenziellen Adressat:innen darstellen.

Darüber hinaus ist es gerade auch bei digitalen Bildungsinhalten wichtig, in der Projektarbeit über die Produktion hinaus Fragen des Transfers von Produkten zu den Adressat:innen mit zu berücksichtigen. Deren Distribution erfordert auch die Mitwirkung von Multiplikator:innen, z. B. aus schulischen und außerschulischen Bildungskontexten, aber auch von Seiten anderer digitaler Angebote. Unerlässlich sind daher auch geeignete Distributionsstrategien sowie zuverlässige und stabile Distributionsnetzwerke, die digitale Bildungsangebote bündeln und an potenzielle Multipliktor:innen weitergeben. Denkbar ist, auch hier über das BMFSFJ-Bundesprogramm „Demokratie leben!" geförderte Akteure wie Kompetenzzentren und -netzwerke oder Landes-Demokratiezentren in entsprechende Distributionsstrukturen digitaler Extremismusprävention einzubinden.

Darüber hinaus stellt sich die Frage, inwieweit auch für Distributionsprozesse bestehende Werbemechanismen digitaler Strukturen nutzbar gemacht werden können. Verwiesen wurde bereits an früherer Stelle auf die Möglichkeiten, über kommerzielle Werbeanzeigen zielgerichtet und individualisiert Inhalte im Netz und in Sozialen Medien zu platzieren und zu forcieren. Die hierfür erforderlichen Ressourcen sind dabei rechtzeitig zu planen und bereitzustellen.

Des Weiteren hat sich über das sogenannte Influencing ein digitalmedienspezifisches Werbesystem entwickelt, das gegebenenfalls über geeignete und glaubwürdige Kooperationen auch für die Distribution präventiver Bildungsangebote stärker nutzbar gemacht werden könnte. Denkbar ist beispielsweise eine Zusammenarbeit mit Gaminginfluencer:innen im Bereich der Serious Games zur Bewerbung von Spielen und zum Testen von Spielen in sogenannten Let's Plays, also (kommentierte) Spieldemonstrationsvideos. Als Gatekeeper:innen zu spieleaffinen Communitys sind sie grundsätzlich in der Lage, das Interesse ihrer Follower:innen an Serious Games zu wecken. Da Vertreter:innen der Gamingszene selbst aber mitunter sehr ambivalent mit Gewalt- und Verschwörungsproblematiken umgehen, sollten solche Kooperationen gut vorbereitet und nur mit ausdrücklich pluralistisch und demokratisch orientierten Influencer:innen umgesetzt werden.

Praxisleerstellen: Onlineberatung und Angebote, die sozialräumliche und digitale, mobile Lernwelten miteinander verknüpfen

Zwei vielversprechende Ansätze digitaler Extremismusprävention konnten in der Recherche von Nordbruch und Jekta nicht mit internationalen Beispielen untersetzt werden. Zum einen handelt es sich hierbei um Online-Beratungsformate für von Extremismus betroffenen Menschen. Wie in Kap. 1 in aller Kürze dargestellt, handelt es sich hierbei nach wie vor um ein Erprobungsfeld, für dessen Weiterentwicklung ergänzende internationale Praxisbeispiele und Erfahrungsberichte hilfreich gewesen wären. Keine Beispiele fanden sich zum anderen für den Bereich der multimedialen, sozialräumlichen und digitalen (mobile Lernwelten miteinander verknüpfenden) Lernanwendung, wie sie vor allem im Bereich der historisch-politischen Bildung entwickelt und eingesetzt wird. Verwiesen sei exemplarisch auf die Stolpersteine-App, die jüdisches Leben sowie den Holocaust vor Ort über virtuelle Erkundungstouren erfahrbar macht. Ähnliches könnte im extremismuspräventiven Bereich z. B. zur Auseinandersetzung mit extremistischen Gewalttaten und -orten entwickelt werden.

5 Ausblick

Abschließend bleibt festzuhalten, dass digitale Extremismusprävention Innovationspotenziale birgt, die bislang weder national noch international ausgeschöpft werden. Wenngleich als langfristiges Entwicklungsziel in einer digitalisierten, mediatisierten Gesellschaft eine fachlich fundierte Hybridisierung der Fachpraxis in diesem wie in anderen Feldern (sozial-)pädagogischer Arbeit nur folgerichtig sein kann, ist die Umsetzung digitaler Ansätze bislang nicht selbstverständlich und in großem Maße, auch international, von politischen Förderinitiativen abhängig.

Mehr Erprobungen im Bereich digitaler Extremismusprävention

Dabei braucht es weitaus mehr Entwicklungen und Erprobungen, um die Möglichkeiten, aber auch Herausforderungen und Grenzen digitaler Arbeit – auch im Verhältnis zu physischen Ansätzen – zu eruieren. Relevante Fragen sind beispielsweise:

- Mit Blick auf welche Ansätze ist eine Hybridisierung der Angebotspraxis sinnvoll?
- Welche Eigenlogiken digitaler Handlungswelten müssen im Zuge der Hybridisierung berücksichtigt werden?
- Welche Formen digitaler Arbeit sind in bestehende Angebotsstrukturen, im Sinne einer doppelten Angebotsstruktur, integrierbar und welche nicht?
- Wie können professionelle Standards auch unter digitalen Bedingungen bewahrt bzw. übersetzt werden?
- Welche neuen innovativen, über bisherige physisch praktizierte Formate hinausweisende Ansätze lassen sich digital entwickeln?
- Welche Strategien der Adressatengewinnung finden digitale Formate?
- Welche Adressatengruppen können durch digitale Angebote (nicht) erreicht werden?
- Welche Erwartungen, Gewohnheiten, Präferenzen und Erfahrungen zeigen sich aufseiten der Nutzer:innen der Angebote?
- Welche Effekte zeigen sich aufseiten der Adressat:innen?
- Welche Schwierigkeiten zeigen sich im digitalen Arbeiten?

Grundsätzlich gilt es dabei nicht, bisherige Formen der Präsenzarbeit zu ersetzen, sondern um sinnvolle digitale Alternativen in einem Gesamtportfolio extremismuspräventiver Maßnahmen zu ergänzen.

Forschung zu praxisbezogenen Fragestellungen

Eine zentrale Aufgabe kommt im Zuge der Erprobung digitaler extremismuspräventiver Maßnahmen der wissenschaftlichen Begleitung, Evaluation und praxisbezogenen Forschung zu. Oben genannte Fragen lassen sich nur dann beantworten, wenn insbesondere Umsetzungserfahrungen aus Projekten und Erprobungen einer wissenschaftlichen Analyse und Diskussion mit je eigenen Kriterien zugeführt werden. Vereinzelte Beispiele aus dem internationalen Angebotsfeld zeigen, dass Selbstevaluationen mitunter kritischer Reflexion ermangeln und ihren Erfolg an Kriterien bemessen, die einer fundierten wissenschaftlichen Evaluation nicht standhalten. Von großer Bedeutung sind daher wissenschaftsseitig durchgeführte Einzel-

projektevaluationen, aber auch feldübergreifende Praxisforschungen, die oben aufgeführte sowie darüber hinausweisende Fragen aufgreifen und empirisch untersuchen. Eine besondere Chance bieten dabei aktuell die im Rahmen der zwangsweisen Digitalisierung unter der COVID-19-Pandemie gewonnenen Erfahrungen.

Keine Überfrachtung der Präventionspraxis sowie der Offenen Kinder- und Jugendarbeit

Zu guter Letzt sollten im Zuge von Digitalisierungs- und Hybridisierungsprozessen unbedingt Fragen der verantwortungsvollen Umsetzbarkeit mitgedacht werden. Digitale Arbeit kann nicht unter gleichen Ressourcenaufwendungen zusätzlich neben der eigentlichen, physischen Präventionsarbeit‘ erbracht werden. Im Gegenteil braucht es eigene Ressourcen und spezifische Qualifikationsprofile, um digitale Ansätze fachlich fundiert umzusetzen. Von daher ist eine Digitalisierung der Extremismusprävention nur durch eine eigenständige Spezialpraxis erbringbar, die über die entsprechenden Ressourcen, Qualifikationen und IT-Infrastrukturen verfügt.

6 Literaturverzeichnis

Amadeu Antonio Stiftung (Hrsg.) (o.J.): no-nazi.net. Digitale Handlungsstrategien gegen Rechtsextremismus. Berlin

Baier, Dirk/Kamenowski, Maria/Curty, Gaël/Eser, Miryam/Haymoz, Sandrine/Manzoni, Patrik/Rether, Ayesha/Wegel, Melanie (2019): Evaluation der Pilotprojekte Gegennarrative und Alternative Narrative zur Prävention von Radikalisierung im Netz, die zu gewalttätigem Extremismus führt. Bern

Beranek, Angelika (2021): Soziale Arbeit im Digitalzeitalter. Eine Profession und ihre Theorien im Kontext digitaler Transformation. Mit E-Book inside. Weinheim

BMFSFJ (Hrsg.) (2014): Leitlinie Förderung von Modellprojekten zur Radikalisierungsprävention. Bundesprogramm „Demokratie leben! Aktiv gegen Rechtsextremismus, Gewalt und Menschenfeindlichkeit". Berlin

BMFSFJ (Hrsg.) (2017): Bundesprogramm Demokratie leben! Aktiv gegen Rechtsextremismus, Gewalt und Menschenfeindlichkeit. Förderung von Modellprojekten zur Stärkung des Engagements im Netz – gegen Hass im Netz. Leitlinie Förderbereich I. Berlin

BMFSFJ (Hrsg.) (2019a): Förderaufruf für Modellprojekte im Handlungsfeld „Extremismusprävention" im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!" des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Berlin

BMFSFJ (Hrsg.) (2019b): Förderaufruf für Modellprojekte im Handlungsfeld „Demokratieförderung" im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!". Berlin

BMFSFJ (Hrsg.) (2020): 16. Kinder- und Jugendbericht. Förderung demokratischer Bildung im Kindes- und Jugendalter. Berlin

BMFSFJ (Hrsg.) (2022): Handy-Spiel „Hidden Codes" vermittelt Wissen über Radikalisierung im Netz. Berlin

Böhmer, Marina (2019): Förderaufruf für Modellprojekte im Handlungsfeld „Vielfaltgestaltung" im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!" des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Berlin

Bösche, Wolfgang (2014): Serious Games und Bildung. Was mit digitalen Spielen erlernt werden kann und was nicht. In: tv diskurs, 18. Jg., H. 67, S. 62–65

Caisse nationale des allocations familiales (Hrsg.) (2016): Les Promeneurs du Net. Une présence éducative sur Internet. Guide de déploiement. o. O.

Campayo, Salvador (2020): Professionelles Handeln mit Blick auf Digitalisierung. In: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo/Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (Hrsg.): Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim, S. 290–301

Civic_Fab (2022): Debrief l´actu. o. O. https://civic-fab.fr/debrief-lactu/ (03.02.2022)

DECOUNT Projektteam (2020): Pädagogisches Begleitmaterial zum Spiel DECOUNT. Wien

Deutsches Institut für Jugendhilfe und Familienrecht e.V. (Hrsg.) (2020): Digitalisierung der Kinder- und Jugendhilfe – nicht nur zu Zeiten von Corona. Zwischenruf der Ständigen Fachkonferenz 1 (SFK 1) des DIJuF vom 7.7.2020. Heidelberg. https://www.dijuf.de/files/downloads/2020/Zwischenruf_SFK_1_DIJuF.pdf (16.12.2021)

Ehnert, Katrin/Johann, Tobias/Mielke, Anne/Rehse, Aline/Walter, Elisa/Zimmermann, Eva (2021): Handlungsfeld und Handlungslogiken. Wissenschaftliche Begleitung der Modellprojekte im Handlungsfeld Demokratieförderung im Bundesprogramm „Demokratie leben!" in der Förderphase 2020 bis 2024. DJI. Halle (Saale)

El-Wereny, Mahmud (2021): Radikalisierung im Cyberspace. Die virtuelle Welt des Salafismus im deutschsprachigen Raum - ein Weg zur islamistischen Radikalisierung? Bonn

Eßer, Florian (2020): Wissenschaft- und Technikforschung: Erklärungspotenziale für die Digitalisierung der Sozialen Arbeit. In: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo/Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (Hrsg.): Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim, S. 18–29

Europäische Kommission - CORDIS (Hrsg.) (2022): Real-time Early Detection and Alert System for Online Terrorist Content based on Natural Language Processing, Social Network Analysis, Artificial Intelligence and Complex Event Processing. Advanced technology helps law enforcement automatically detect online terrorist activity. o. O. https://cordis.europa.eu/article/id/410943-advanced-technology-helps-law-enforcement-automatically-detect-online-terrorist-activity (31.01.2022)

Figlestahler, Carmen/Schau, Katja (2021): Entwicklungen, Handlungspraxen und Herausforderungen im Feld der Ausstiegs- und Distanzierungsarbeit. Wissenschaftliche Begleitung Handlungsbereich Land im Bundesprogramm „Demokratie leben!" in der Förderphase 2020 bis 2024. DJI. Halle (Saale)

Frigoli, Gilles (2018): À qui s ádressent les Promeneurs du Net? Logiques d'appropriation de la rue numérique. Rapport de recherche financé par la CAF des Alpes-Maritimes. Nizza/Paris

Gériico/Vertical/La Boussole/Université de Lille/Practicies (2019): News Craft. Le kit pédagogique. o. O. https://fr.calameo.com/read/00610747219b3c0273fa8 (25.01.2022)

Haase, Katrin (2021): Entwicklungen und Herausforderungen im Feld der Beratung von Betroffenen rechter, rassistischer und antisemitischer Gewalt. Wissenschaftliche Begleitung Handlungsbereich Land im Bundesprogramm „Demokratie leben!“ in der Förderphase 2020 bis 2024. DJI. Halle (Saale)

Hamachers, Annika/Weber, Kristin/Jarolimek, Stefan (Hrsg.) (2020): Extremistische Dynamiken im Social Web. Befunde zu den digitalen Katalysatoren politisch und religiös motivierter Gewalt. Frankfurt (Main)

Herding, Maruta/Jukschat, Nadine/Lampe, Dirk/Frank, Anja (2021): Neuausrichtungen und Handlungslogiken. Schwerpunktbericht 2020. Wissenschaftliche Begleitung der Modellprojekte im Themenfeld „Prävention und Deradikalisierung in Strafvollzug und Bewährungshilfe“ im Bundesprogramm „Demokratie leben!“ in der Förderphase 2020 bis 2024. DJI. Halle (Saale)

Hohnstein, Sally (2021): Digitalisierung und Extremismusprävention. Überlegungen zu Entwicklungsstand und -perspektiven des Handlungsfeldes „vor“ und „nach Corona“. In: Gaupp, Nora/Holthusen, Bernd/Milbradt, Björn/Lüders, Christian/Seckinger, Mike (Hrsg.): Jugend ermöglichen – auch unter den Bedingungen des Pandemieschutzes. München, S. 80–94

Hohnstein, Sally/Glaser, Michaela (2017): Wie tragen digitale Medien zu politisch-weltanschaulichem Extremismus im Jugendalter bei und was kann pädagogische Arbeit dagegen tun? Ein Überblick über Forschungsstand, präventive und intervenierende Praxis im Themenfeld. In: Hohnstein, Sally/Herding, Maruta (Hrsg.): Digitale Medien und politisch-weltanschaulicher Extremismus im Jugendalter. Erkenntnisse aus Wissenschaft und Praxis. Halle (Saale), S. 243–281

Hohnstein, Sally/Figlestahler, Carmen (2021): Extremismusprävention im Spannungsfeld von Sicherheit und Safeguarding. Eine Diskussion des britischen Prevent-Programms. In: Kriminologisches Journal (KrimJ), 53. Jg., H. 4/2021, S. 275–293

Hohnstein, Sally/Glaser, Michaela/Herding, Maruta (2018): Digitaler Extremismus. Herausforderungen für Pädagogik und Jugendarbeit. In: Limbourg, Peter/Grätz, Ronald (Hrsg.): Meinungsmache im Netz. Fake News, Bots und Hate Speech. Göttingen, S. 119–137

Holthusen, Bernd/Hoops, Sabrina/Willems, Diana (2021): „Im Kontakt bleiben und Alternativen anbieten“. Zur aktuellen Fachpraxis der Kinder-und Jugendhilfe in der Arbeit mit delinquenten jungen Menschen während der Corona-Pandemie. Eine Momentaufnahme. München. www.dji.de/fileadmin/user_upload/jugendkriminalitaet/Kurztext_Corona_2021-02.pdf (31.05.2021)

Hufer, Klaus-Peter/Oeftering, Tonio/Oppermann, Julia (2021): Politische Bildung in „Corona-Zeiten“ und danach – Probleme und Perspektiven. Stellungnahme des Arbeitskreises Außerschulische politische Jugendbildung und politische Erwachsenenbildung (AJEB) der Gesellschaft für Politikdidaktik und politische Jugend- und Erwachsenenbildung (GPJE)

iamhere international (Hrsg.) (2022): Who We Are. Billdal. https://iamhereinternational.com/who-we-are/ (03.02.2022)

IBM (2022): Tactical Institute. Protecting people and communities with pre-emptive social media threat analytics. www.ibm.com/case-studies/tactical-institute (31.01.2022)

ichbinhier e.V. (Hrsg.) (2022): Ich bin hier. Hamburg. www.ichbinhier.eu/ich-bin-hier (03.02.2022)

Jugend und Medien. Nationale Plattform zur Förderung von Medienkompetenzen (Hrsg.) (2020): Narrative zur Prävention von Online-Radikalisierung. Projektbeispiele, Empfehlungen und Anwendung in der Praxis. Bern

jugendschutz.net (Hrsg.) (2020): Praxisinfo Corona-Pandemie und rechtsextreme Onlinepropaganda. Verschwörungstheorien, Hasskampagnen und rechtsextremes Framing. Mainz. www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/PraxisInfo_Corona-Pandemie_und_rechtsextreme_Onlinepropaganda.pdf (08.02.2021)

Kiefer, Michael/Hüttermann, Jörg/Dziri, Bacem/Ceylan, Rauf/Roth, Viktoria/Srowig, Fabian/Zick, Andreas (Hrsg.) (2018): „Lasset uns in sha‘a Allah ein Plan machen“ // „Lasset uns in sha’a Allah ein Plan machen“. Fallgestützte Analyse der Radikalisierung einer WhatsApp-Gruppe. Wiesbaden

Klevesath, Lino/Munderloh, Annemieke/Sprengeler, Joris/Schlieker, Kathinka/Grahmann, Florian (2019): Scharia als Weg zur Gerechtigkeit? Eine Analyse der Rezeption eines salafistischen Online-Videos durch junge Muslim*innen. Göttingen

Kompetenznetzwerk Islamistischer Extremismus (Hrsg.) (2021): Herausforderungen, Bedarfe und Trends im Themenfeld. Report 2021. Berlin

Kruglanski, Arie W./Gelfand, Michele J./Bélanger, Jocelyn J./Sheveland, Anna/Hetiarachchi, Malkanthi/Gunaratna, Rohan (2014): The Psychology of Radicalization and Deradicalization: How Significance Quest Impacts Violent Extremism. In: Political Psychology, 35. Jg., H. Suppl. 1, S. 69–93

Langer, Sarah/Hemmann, Max/Sammet, Kornelia (2021): Auswirkungen der Covid-19-Pandemie auf die Adressierung der Fachpraxis in der Kinder- und Jugendhilfe am Beispiel der Kompetenzzentren und -netzwerke im Bundesprogramm „Demokratie leben!“. In: Gaupp, Nora/Holthusen, Bernd/Milbradt, Björn/Lüders, Christian/Seckinger, Mike (Hrsg.): Jugend ermöglichen – auch unter den Bedingungen des Pandemieschutzes. München, S. 132–143

Mairhofer, Andreas/Peucker, Christian/Pluto, Liane/van Santen, Eric (2021): Digitale Kommunikation sozialer Dienste mit Jugendlichen in Zeiten der Corona-Pandemie. Herausforderungen und Perspektiven für die Zukunft. In: Gaupp, Nora/Holthusen, Bernd/Milbradt, Björn/Lüders, Christian/Seckinger, Mike (Hrsg.): Jugend ermöglichen – auch unter den Bedingungen des Pandemieschutzes. München, S. 61–79

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2020): JIM-Studie 2020. Jugend - Information - Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart. www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf (09.02.2021)

Meyer, Nikolaus/Buschle, Christina (2020): Soziale Arbeit in der Corona-Pandemie. Zwischen Überforderung und Marginalisierung. Analysen zur Arbeitssituation im Lockdown. IUBH Discussion Papers - Sozialwissenschaften, No. 4/2020. IUBH Internationale Hochschule. Bad Honnef

Ministerium des Innern des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.) (2021): Sonderbericht zu Verschwörungsmythen und „Corona-Leugnern". Düsseldorf. www.im.nrw/system/files/media/document/file/Sonderbericht_2021_Verschwoerungsmythen_und_Corona-Leugner.pdf (23.06.2021)

Moonshot (2020): From passive search to active conversation. An evaluation of the Facebook Redirect Programme. Overview of the pilot programme and recommendations for future deployments. o. O. https://moonshotteam.com/wp-content/uploads/2020/12/Facebook-Redirect-Evaluation_Final-Report_Moonshot-1.pdf (03.02.2022)

Morton, Anne/Frischlich, Lena/Rieger, Diana/Bente, Gary (2017): Wirksamkeit. In: Frischlich, Lena/Rieger, Diana/Morten, Anne/Bente, Gary/Morten, Anna (Hrsg.): Vi-deos ge-gen Extremismus? Coun-ter-Nar-ra-ti-ve auf dem Prüf-stand. In Kooperation mit der Forschungsstelle Terrorismus/Extremismus (FTE) des Bundeskriminalamts. Wiesbaden, S. 161–224

o. A.: Reparlons Jihad – Et toi, le Jihad? In: campaigntoolkit.org

Orhon, Kaan (2021): Beratung im Bereich des religiös begründeten Extremismus in Zeiten von Corona. Ein Arbeitsprotokoll. www.bpb.de/politik/extremismus/radikalisierungspraevention/331623/beratung-in-zeiten-von-corona?pk_campaign=nl2021-04-26&pk_kwd=331623 (07.05.2021)

Pearson, Elizabeth/Winterbotham, Emily/Brown, Katherine E. (2020): Countering violent extremism. Making gender matter. Basingstoke

Pelzer, Marit/Johann, Tobias (2021): Demokratieförderung unter Pandemiebedingungen. Herausforderungen und Entwicklungsperspektiven für Jugendpolitik und (pädagogische) Praxis in Deutschland und Europa. In: Gaupp, Nora/Holthusen, Bernd/Milbradt, Björn/Lüders, Christian/Seckinger, Mike (Hrsg.): Jugend ermöglichen – auch unter den Bedingungen des Pandemieschutzes. München, S. 114–131

Play your role (o.J.): Hackathon Games Handreichung. www.playyourrole.eu/wp-content/uploads/2021/09/PYR-games-booklet-DE.pdf (24.01.2022)

Play your role (2022): Divide et Impera. Rimini. www.playyourrole.eu/divide-et-impera/ (04.02.2022)

Promeneurs du Net (2022): Promeneurs du Net. www.promeneursdunet.fr/ (03.02.2022)

Rathgeb, Thomas (2020): JIMplus 2020. Lernen und Freizeit in der Corona-Krise am 2020

Red Alert (2021): D7.5 Pilot Evaluation Summary Report

Reinemann, Carsten/Nienierza, Angela/Fawzi, Nayla/Riesmeyer, Claudia/Neumann, Katharina (2019): Jugend – Medien – Extremismus. Wiesbaden

Rösch, Eike (2019): Jugendarbeit in einem mediatisierten Umfeld. Impulse für ein theoretisches Konzept. Dissertation, Juventa Verlag. Weinheim

Rummler, Klaus/Aßmann, Sandra/Bettinger, Patrick/Wolf, Karsten D. (2020): Stellungnahme des Vorstands der Sektion Medienpädagogik der DGfE zur Covid-19 Situation. Digitale Medien in Bildung und Erziehung: Krisenzeiten verdeutlichen Defizite und Innovationspotenziale

Schmoll, Annemarie (2021): Jugend(hilfe) im Strafverfahren während der Covid-19-Pandemie. In: Gaupp, Nora/Holthusen, Bernd/Milbradt, Björn/Lüders, Christian/Seckinger, Mike (Hrsg.): Jugend ermöglichen – auch unter den Bedingungen des Pandemieschutzes. München, S. 95–113

Singelnstein, Tobias/Stolle, Peer (2008): Die Sicherheitsgesellschaft. Soziale Kontrolle im 21. Jahrhundert. Wiesbaden

Speckhard, Anne/Ellenberg, Molly (2020): Breaking the ISIS Brand Counter Narrative Facebook Campaigns in Europe. In: Journal of Strategic Security, 13. Jg., H. 3, S. 120–148

Stefanopoulou, Georgia (2021): Überlegungen zu einer Kriminologie des Digitalen. In: Kriminologisches Journal (KrimJ), 53. Jg., H. 4/2021, S. 294–307

Trattner, Kathrin (2021): Migration und Flucht in digitalen Spielen: Anregungen für die pädagogische Arbeit. www.ufuq.de/migration-und-flucht-in-digitalen-spielen-anregungen-fuer-die-paedagogische-arbeit/# (29.11.2021)

ufuq.de (Hrsg.) (2016): Was postest du? Politische Bildung mit jungen Muslim_innen online. Hintergründe, Erfahrungen und Empfehlungen für die Praxis in sozialen Netzwerken und Klassenräumen. Berlin

United Nations, General Assembly Hrsg.) (2015): Plan of Action to Prevent Violent Extremism. Report of the Secretary-General

Williams, Michael J. (2021): Preventing and countering violent extremism. Designing and evaluating evidence-based programs. Abingdon, Oxon/New York

II Recherche zum Thema „Digitalmedienbasierte internationale PVE- und CVE-Praxis: Angebotsrecherche“

(Maral Jekta & Götz Nordbruch)[22]

22 Im Auftrag der Arbeits- und Forschungsstelle Demokratieförderung und Extremismusprävention des Deutschen Jugendinstituts e.V. Halle (Saale).

1. Recherchestrategie und Ergebnisse

Die Recherche konzentriert sich auf digitalmedienbasierte Präventionsansätze in den Bereichen der universellen und sekundären Prävention von Islamismus und Rechtsextremismus.[23] Ein geographischer Schwerpunkt liegt auf Ansätzen, die in Europa und Nordamerika umgesetzt werden. Inhaltlich konzentriert sich die Recherche auf Maßnahmen und Angebote, die

- phänomenübergreifende Perspektiven einnehmen und
- Jugendliche und junge Erwachsene als Akteure in die inhaltliche Gestaltung und technische Umsetzung der jeweiligen Maßnahmen einbinden.

Zu den zentralen Zielen der dargestellten Angebote zählen damit die Förderung von Handlungskompetenzen von Jugendlichen und jungen Erwachsenen sowie die Förderung von Selbstwirksamkeits- und Teilhabeerfahrungen. Dabei werden neben Video-, Bild-, Text- und Audioformaten auch gameorientierte Angebote berücksichtigt. Die Recherche bezieht Angebote ein, zu denen deutsch-, englisch- und französischsprachige Informationen vorliegen.

Recherchestrategie

Die Zusammenstellung der Maßnahmen erfolgte auf der Grundlage von Internet- und Literaturrecherchen, die zwischen Juli und September 2021 durchgeführt wurden. Für die Internetrecherche wurden gängige Suchmaschinen mit relevanten Stichwörtern in deutscher, englischer und französischer Sprache verwendet.[24] Darüber hinaus wurden die Webseiten und Publikationen relevanter Organisationen ausgewertet (Auflistung im Anhang) sowie Überblicksdarstellungen einschlägiger Projekte berücksichtigt. Vorliegende Veröffentlichungen, die im Rahmen von Evaluationen und wissenschaftlichen Begleitungen von Projekten erschienen sind, wurden in der Darstellung aufgegriffen und als entsprechende Quellen aufgeführt.

Die Darstellung der Rechercheergebnisse folgte dem Leitgedanken, ein möglichst breites Spektrum an Handlungsansätzen abzubilden, ohne dabei alle aktuellen oder bereits abgeschlossenen Projekte zu berücksichtigen.[25] Ausgewählt wurden jene Projekte, die sich durch einen innovativen Ansatz auszeichnen und für den Transfer in andere Kontexte besonders vielversprechend erscheinen.

23 Zu den Begrifflichkeiten „Prevention of Violent Extremism“ (PVE) und „Countering Violent Extremism“ (CVE) siehe S. 18 im Kapitel „Beschreibung des Rechercheauftrages“ (Anm. d. Herausgeberinnen).

24 Zu den Schlagworten gehörten Verbindungen der Begriffe „Digital“, „Medien“, „Online“, „Extremismus“, „Radikalisierung“, „Prävention“ sowie die jeweiligen Übersetzungen sowie gezielte Suchbegriffe wie „Preventing Violent Extremism through online tools“, „online approaches to violent extremism“, „tackling hate speech online projects“, „PVE/ CVE approaches online“, „online intervention tools against extremism“.

25 Der Schwerpunkt lag auf Projekten, die außerhalb Deutschlands umgesetzt werden. Zwei Projekte von deutschen Trägern wurden aufgrund des besonderen Innovationsgehaltes berücksichtigt.

Bei der Recherche haben sich folgende Handlungsfelder als relevant herausgestellt:

- Online-Streetwork: Aufsuchende Jugend- und Sozialarbeit in sozialen Medien (Kap. 2),
- Kampagnen/Gegenöffentlichkeit: koordinierte Maßnahmen zur breitenwirksamen Sichtbarmachung von Informationen und alternativen Narrativen (Kap. 3),
- Games: Nutzung von digitalen Spielen zur Sensibilisierung von Jugendlichen und Förderung von Handlungskompetenzen (Kap. 4),
- Qualifizierung und Unterstützung von Präventionsangeboten: Online-basierte Fortbildungs- und Beratungsangebote insbesondere für Fachkräfte (Kap. 5),
- Technikgestützte PVE-Ansätze: Nutzung von digitalen Medien zur Entwicklung und Konzeption von Präventionsansätzen (Kap. 6).

Ergebnisse

Die Themen Islamismus und Rechtsextremismus werden von einem Großteil der ermittelten Projekte nicht explizit, sondern in einem übergeordneten Sinne adressiert und als Ausdruck eines allgemeinen Bedarfs an Medienkompetenzen berücksichtigt. Zwar werden beide Phänomene in den Beschreibungen der Projekte genannt; allerdings werden sie vielfach in einen weiteren Zusammenhang mit manipulativen Medieninhalten und -strategien, Fake News und Hate Speech gestellt und bearbeitet. Im Mittelpunkt steht vielfach weniger die Auseinandersetzung mit konkreten ideologischen oder organisatorischen Aspekten, beispielsweise des „Islamischen Staates", als die Sensibilisierung für die Themen und Strategien, die für extremistische und polarisierenden Akteuren unabhängig von der konkreten ideologischen Ausrichtung charakteristisch sind. Damit reagieren die Projekte auch auf Forschungsergebnisse, die auf eine zunehmende gesellschaftliche Polarisierung und die Bedeutung beispielsweise von Desinformation, Verschwörungsmythen und Rassismus jenseits von extremistischen Rändern der Gesellschaft hinweisen. In einer Vielzahl der Projekte verbinden sich daher Ansätze der Medienkompetenzförderung und Medienbildung („media and information literacy") mit politisch-bildnerischen und universell bzw. sekundär-präventiven Ansätzen der Islamismus- und Rechtsextremismusprävention.

Dabei spiegelt sich in den Projekten ein zunehmendes Bewusstsein für die Notwendigkeit einer aktiven Einbindung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen in die Entwicklung der Botschaften, die mit den Projekten vermittelt werden sollen. So geht es mittlerweile in vielen Projekten, die in Form von Kampagnen auf die Schaffung von Gegenöffentlichkeiten abzielen, nicht mehr ausschließlich darum, extremistische Narrative zu widerlegen und mit vordefinierten, top-down formulierten Botschaften zu kontrastieren, sondern um die aktive Beteiligung von Jugendlichen in die Entwicklung von eigenen und idealerweise authentischen „alternativen Nar-

rativen“. Dennoch finden sich auch weiterhin zahlreiche Ansätze, die auf sogenannte Gegennarrative („Counter-narrative“) beispielsweise von Aussteiger:innen aus extremistischen Szenen setzen.[26]

Mit dem Ansatz des Online-Streetworks wird mittlerweile vereinzelt ein neues Handlungsfeld erschlossen, das Jugendliche dort erreichen soll, wo sie sich in ihrer Freizeit bewegen. Im Mittelpunkt steht der Gedanke, aufsuchend jene Orte in sozialen Medien zu nutzen, in denen sich Jugendliche selbstgewählt austauschen, unterhalten und informieren. Dabei geht es nicht darum, neue Plattformen zu entwickeln oder Akteure zu etablieren, für die die Zielgruppen erst gewonnen werden müssen, sondern bestehende Strukturen der Sozial- und Jugendarbeit online zu nutzen, um auf neue Themen und Bedarfe zu reagieren. Das vorgestellte Projekt „Les Promeneurs du Net“ steht insofern beispielhaft für den Anspruch, bestehende Strukturen und Akteure für Angebote zu neueren Herausforderungen (hier Desinformation, Online-Gewalt und extremistische Ansprachen) nutzbar zu machen.

Angesichts der Bedeutung von Online-Spielen im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen, aber auch vor dem Hintergrund einer zunehmenden Präsenz von extremistischen Akteuren in der Games-Community, ist es naheliegend, digitale Spiele auch für die Präventionsarbeit zu nutzen. Mittlerweile gibt es erste Projekte, die entsprechende Präventionsansätze umsetzen. Die Mehrzahl der Projekte konzentriert sich dabei auf die Entwicklung von Spielen, die ausdrücklich für die Nutzung in pädagogischen Settings konzipiert sind; es geht also nicht darum, Alternativen zu populären kommerziellen Spielen zu entwickeln und um entsprechende Zahlen an Nutzer:innen zu erreichen, sondern darum, die Games-Kultur selbst für pädagogische Zwecke nutzbar zu machen. Gleichwohl gibt es auch im kommerziellen Bereich einzelne Spiele, die sich inhaltlich und methodisch mit präventionsrelevanten Fragen auseinandersetzen und damit breitere Zielgruppen jenseits von pädagogischen Settings erreichen.

In der Recherche wurde zudem die wachsende Bedeutung von Angeboten für Fachkräfte deutlich, um diese angesichts von extremistischen Aktivitäten gerade im Internet zu unterstützen. Auch hier geht es insbesondere darum, bestehende Akteure und Strukturen für neue Herausforderungen zu qualifizieren und dabei die Möglichkeiten digitaler Medien und Formate zu nutzen.

26 Auch auf globaler Ebene gibt es nach wie vor Projekte, die mit Counter-Narrativen bzw. alternativen Narrativen arbeiten. Beispielhaft dafür steht die Counter-Narrativen-Bibliothek der Organisation Hedayah, in der Informationen, Beispiele und Hilfstools in verschiedenen Sprachen vorzufinden sind sowie das von ICCT (International Center for Counter Terrorism) und UNICRI (United Nations Interregional Crime and Justice Research Institute) umgesetzte Projekt „Countering Violent Extremism“ in Mali (MERIT). Auch im asiatischen Raum ist die Förderung von Counter-Narrativen sehr populär. Im Rahmen eines von der EU und der UNDP entwickelten „National Action Plan on Preventing and Countering Violent Extremism“ Projekts wurden zum Beispiel in Kooperation mit der lokalen Wahid Foundation Mitarbeiter:innen in Sicherheitsbehörden darin geschult, Counter Narrative und alternative Narrative zu produzieren und auf Social Media zu veröffentlichen.

Ein weitgehend neues Handlungsfeld besteht in der Nutzung des Internets für das automatisierte Monitoring von extremistischen Phänomenen in sozialen Medien, auf dessen Grundlage präventive Maßnahmen entwickelt und umgesetzt werden können. Bisher sind es insbesondere Privatunternehmen, die entsprechende Angebote beispielsweise für Strafverfolgungsbehörden entwickeln. Vor dem Hintergrund der national und international geführten Debatten über Datenschutz und Persönlichkeitsrechte und die Risiken, die mit einer automatisierten Auswertung von Online-Daten einhergehen, erscheinen diese Ansätze gerade dann problematisch, wenn sie von staatlichen Stellen genutzt werden. Die Nutzung dieser Ansätze durch zivilgesellschaftliche Organisationen könnte hingegen die Möglichkeit bieten, aktuelle Entwicklungen in extremistischen Szenen oder problematische Phänomene wie beispielsweis die Verbreitung von Verschwörungsmythen im Kontext der Corona-Pandemie zu erkennen und zeitnah entsprechende Handlungsstrategien zu entwickeln.

2 Online-Streetwork

Les Promeneurs du Net (Frankreich)

www.promeneursdunet.fr/

Kurzbeschreibung: Online-Streetwork mit Jugendlichen, umgesetzt durch lokale Bildungsträger; Prävention von Risiken in sozialen Medien; Förderung von Medienkompetenzen

Ziel des Projekts ist es, durch die virtuell-aufsuchende Arbeit kontinuierlich präsent und ansprechbar für Jugendliche zu sein und so ein Vertrauensverhältnis zu entwickeln. Dabei sollen Jugendliche über und in sozialen Medien in ihren alltäglichen Interessen unterstützt und begleitet werden („à soutenir, de la prise en charge de difficultés, à la détection d'une situation préoccupante", Projektbeschreibung auf der Webseite), wobei sich das Projekt explizit von einer „Überwachung" abgrenzt. Damit verfolgt das Projekt auch das Ziel, Jugendliche für Online-Gewalt (Cybermobbing etc.) und extremistische Ansprachen zu sensibilisieren und Radikalisierungen frühzeitig zu erkennen. Wichtiges Merkmal des Projektes ist die Nutzung bestehender Strukturen der Jugend- und Sozialarbeit, in deren Rahmen die präventiven Maßnahmen in sozialen Medien als zusätzliches Handlungsfeld erschlossen werden.

Das Projekt wird seit 2016 landesweit von der Caisse nationale des Allocations familiales (CNAF) in Kooperation mit verschiedenen Ministerien und lokalen Bildungsträgern umgesetzt. Die CNAF ist als staatliche Stelle u.a. für die Unterstützung von Familien in Fragen der Erziehung und Bildung verantwortlich. Der ursprüngliche Projektansatz wurde Anfang der 2000er Jahre in Schweden unter dem Namen Nätvandrarna entwickelt.

Im Rahmen der virtuell-aufsuchenden Jugendarbeit gehen Sozialarbeiter:innen (sogenannte Web Walker) in sozialen Netzwerken (Facebook, Twitter, Snapchat, Instagram usw.) auf Jugendliche zu und bieten ihnen bei Bedarf Informationen und/ oder Unterstützung an. Sie informieren die Jugendlichen zum Beispiel über ihre Aktivitäten, anstehende Veranstaltungen oder Unterstützung bei der Job- oder Wohnungssuche oder der Umsetzung anderer Vorhaben. Durch den regelmäßigen Austausch sind die Sozialarbeiter:innen auch dann für Jugendliche da, wenn sie andere Fragen haben. Der tägliche Austausch soll Kontinuität gewährleisten und das Vertrauen in die Beziehung stärken. Zugleich wird eine enge Verzahnung von On- und Offline-Angeboten angestrebt.

Partner: Ministère de la Cohésion des territoires et des Relations avec les collectivités territoriales

Finanzierung: EU-Kommission und CNAF. Die CNAF ist das wichtigste staatliche Instrument im Bereich der Familienpolitik und fördert verschiedene Jugendprogramme.

Quellen:

Caisse nationale des Allocations familiales (2013), Comment accompagner les jeunes sur Internet? L'exemple des Promeneurs du Net, Paris, online: www.promeneursdunet.fr/sites/default/files/documents_telechargeables/comment_accompagner_les_jeunes_sur_internet.pdf

Elle, Mathilde (2020), Sur les réseaux sociaux, les Promeneurs du net veillent sur les ados, lagazettedescommunes.fr, 27.10.2020.

Frigoli, Gilles (2018), À qui s'adressent les promeneurs du net? Logiques d'appropriation de la rue numérique, www.urmis.fr.

Mission de l'information et de la communication de la Cnaf (2016), Guide de déploiement. Les Promeneurs du Net. Une présence éducative sur Internet, online: www.promeneursdunet.fr/sites/default/files/outils_accompagnement/guide_de_deploiement_interactif.pdf

3 Kampagnen/Gegenöffentlichkeit

What the fake/Sens critique/Debrief de l'Actu – Civic_Fab (Frankreich)

https://civic-fab.fr/

Civic_Fab ist eine zivilgesellschaftliche Organisation, die „digitale Technologien in den Dienst der Allgemeinheit und gesellschaftlicher Innovationen" (Selbstbeschreibung Webseite) stellen möchte. Als Zielgruppen der on- und offline-Projekte werden Jugendliche sowie „gefährdete" Personen („en situation de vulnérabilité") angesprochen.

Aktuell setzt Civic_Fab drei Projekte im Bereich der Prävention von Extremismus um:

What the fake (2016-)

https://what-the-fake.com/

Kurzbeschreibung: Online-Gegenöffentlichkeit/thematische Verbindung von Falschnachrichten, Verschwörungstheorien, Hate Speech und Extremismus; Plattform zur Verbreitung externer Medienproduktionen

„What the fake" (WTF) ist ein Projekt, das mit Video- und Textbeiträgen eine Gegenöffentlichkeit zu Falschinformationen, Hate Speech und Extremismus fördern und gesellschaftlicher Polarisierung („lutte contra le séparatisme territorial", „consolidation du lien civique") entgegenwirken will. Das Projekt reagiert insbesondere auf Verschwörungstheorien und manipulative Kampagnen in sozialen Medien.

Die Videos und Textbeiträge liefern Hintergrundinformationen zu den jeweiligen Themen und versuchen, ideologische Aussagen zu dekonstruieren (beispielsweise über das ideologische Selbstverständnis des Salafismus als Vertreter:innen des „wahren" Islams) und Falschinformationen zu entlarven (beispielsweise in Bezug auf Kampagnen gegen eine vermeintlich staatlich geförderte Sexualisierung der Bildungsarbeit). Damit reagieren sie insbesondere auf den Einfluss von manipulativen und vereinfachenden Deutungsangeboten im Kontext von Orientierungs- und Informationsbedarfen von Jugendlichen und jungen Erwachsenen.

Neben eigenen Medienproduktionen werden dabei auf der Webseite und den Projektkanälen auf Facebook, Twitter, Snapchat, Instagram und Youtube auch „positive Initiativen" von anderen Produzent:innen wiederveröffentlicht. Das Projekt wird in Zusammenarbeit mit der zivilgesellschaftlichen Organisation France Fraternités (F), den staatlichen Comité Interministériel de Prévention de la Délinquence et de la Radicalisation (F) und der Délégation Interministérielle à la Lutte Contre le Racisme, l'Antisémitisme et la Haine anti-LGBT (DILCRAH), dem Institute for Strategic Dialogue (GB) und der Präventionsplattform seriously (F) umgesetzt.

Sens critique (2018)

https://civic-fab.fr/sens-critique/

Kurzbeschreibung: Workshops mit benachteiligten/gefährdeten („vulnerablen") Jugendlichen und jungen Erwachsenen (13 bis 24 Jahre) zur kritischen Auseinandersetzung mit extremistischen und gewaltbefürwortenden Diskursen; Schreibwerkstatt und Videoproduktionen von Jugendlichen

Die Workshops sollen für extremistische und gewaltbefürwortende Diskurse („discours violent/extrémistes") sensibilisieren und kritisches Denken sowie medientechnisches Grundwissen vermitteln. Dabei wird auch eine Zusammenarbeit mit Eltern angestrebt.

Debrief de l'Actu (2020)

https://civic-fab.fr/debrief-lactu/

Kurzbeschreibung: Webinare mit Jugendlichen und eingeladenen Gästen aus dem Medienbereich über aktuelle kontroverse Themen/mediales Angebot auch im Kontext der Corona-Pandemie

Die Webinare sollen den Austausch von Jugendlichen mit Expertinnen und Experten über kontroverse Themen, insbesondere auch angesichts der Corona-Beschränkungen, ermöglichen und dabei „geschützte Räume" schaffen. Die Webinare werden live gestreamt. Als Ziele werden die Förderung von kritischem Denken, die Auseinandersetzung mit Fachinformationen sowie die Entwicklung und Artikulation eigener Meinungen genannt. Dabei zugleich einem wachsenden Misstrauen gegenüber „traditionellen Medien" entgegengewirkt und Desinformationen entgegengewirkt werden.

Et toi, le Jihad?/Reparlons Jihad (2016-, Frankreich)

www.facebook.com/etljihad/

Kurzbeschreibung: Facebook-Seite mit Gegennarrativen zu dschihadistischer Ideologie; Videos, Zeichnungen und Karikaturen

Zielgruppe: 16 bis 25-Jährige

Die Facebook-Seite „Et toi, le Jihad?" wird von einem Kollektiv von französischen Muslim:innen und Nichtmuslim:innen betrieben und informiert mit regelmäßigen Beiträgen (Videos und Zeichnungen) über unterschiedliche Aspekte dschihadistischer Ideologie. Die Beiträge wenden sich gegen zentrale dschihadistische Narrative und verstehen sich als Gegennarrative zu dschihadistischer Propaganda, die sich direkt an gefährdete Jugendliche und junge Erwachsene wenden: „those that may be considering or are already even partially convinced by ideas linked to radical

Islamism. By defining this specific audience, the campaign aimed to have an impact on an at-risk population" (Institute for Strategic Dialogue, Campaign Toolkit). Die Seite wird von knapp 10.000 abonniert, erreicht aktuell aber nur vereinzelte Interaktionen.

Auf der ursprünglich unter dem Namen „Reparlons Jihad" laufenden Seite wurden von Mai bis Juli 2017 auch Karikaturen in Bezug auf den Dschihadismus veröffentlicht, die mit einem Budget direkt in der Zielgruppe beworben wurde. „Each piece of content was composed of a satirical comic and an accompanying caption that was meant to spark discussion. Emphasis was placed on messages that attempted to discredit ISIS or highlight contradictions in ISIS' narratives. After the comics were posted on Facebook, the comments and discussions that took place on each were moderated by RPJ. " (Institute for Strategic Dialogue, Campaign Toolkit) Die Kampagne erreichte nach Angaben der Betreiber über 6 Mio. Views, verbunden mit über 300.000 Interaktionen.

Die Facebook-Seite wurde vom Institute for Strategic Dialogue unterstützt.

Quelle:

Institute for Strategic Dialogue, Campaign Toolkit: Reparlons Jihad – Et toi, le Jihad?, online: https://www.campaigntoolkit.org/casestudies/reparlons-jihad-et-toi-le-jihad/.

RETHINK-Before Act. Alternative Narratives to Violent Extremism (Portugal, Italien, Frankreich, Rumänien, Schweden und Ungarn)

www.rethinkproject.eu/

Kurzbeschreibung: Kampagnen zur Sensibilisierung für und Dekonstruktion von islamistischen Narrativen und Verschwörungstheorien; Prävention von Polarisierung

Zielgruppen: 18- bis 43-jährige Personen

Ziel des Projektes ist es, vulnerable Personengruppen vor Radikalisierung zu schützen und sich bereits in Radikalisierungsprozessen befindende Personen vor der weiteren Radikalisierung zu bewahren sowie über Verschwörungserzählungen zu informieren. Social Media-Kampagnen sollen das Zielpublikum zum kritischen Denken anregen und sie dazu befähigen, extremistische Narrative und von extremistischen Narrativen abweichende, alternative Narrative zu verbreiten.

Im Rahmen des Projektes wurden sieben Kampagnen umgesetzt:

Peer2Peer Communication: A Call -To-Action against Extremism:

Im Rahmen der Social-Media-Kampagne thematisieren Community-Vorbilder wie Schauspieler:innen, Athlet:innen und andere Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens in Videos Themen, die einen Bezug zu Extremismus aufweisen, so etwa Diversity, interreligiöser Dialog, Chancengleichheit und Gewalt.

http://p2p.rethinkproject.eu/en/

Narratives from Global Islam:

Im Rahmen der Social Media-Kampagne erzählen unterschiedliche Menschen aus Portugal und Frankreich in Kurzvideos davon, wie sie die fünf Säulen des Islam (Ableistung des Glaubensbekenntnisses, Fasten im Monat Ramadan, die Pilgerfahrt nach Mekka, Gebet, Entrichtung einer bestimmten Form von Almosen) leben und praktizieren.

http://narrativesofislam.rethinkproject.eu/

Critical Thinking Tools:

Ziel der Kampagne ist es, Menschen für die kritische Auseinandersetzung mit Medieninhalten zu sensibilisieren. „Was sind Fake News?", „Wie kann man Fake News erkennen und entlarven?", „Wie werden Fake News hergestellt und verbreitet?" und „Wie kann man Menschen mit Propaganda manipulieren?" sind die Hauptthemen, die in den vier Videos dieser Kampagne behandelt werden.

http://criticalthinking.rethinkproject.eu/

The true faces of extremism:

Im Rahmen der Kampagne kommen ehemalige Extremist:innen, ihre Familien und Freunde zu Wort und erzählen von ihren Erfahrungen, die Folgen der Gewalt und die psychologischen Traumata.

http://trueface.rethinkproject.eu/

Conspiracy Theories:

In fünf Videos werden gesellschaftliche Mythen und Verschwörungserzählungen analysiert und delegitimiert.

http://conspiracy.rethinkproject.eu/

Violent Far Right:

Ziel der Kampagne ist es, die Risiken und Folgen von rechtsextremer Gewalt aufzuzeigen. Unter dem Motto „Erhebe deine Stimme gegen extremistische Gewalt" werden Menschen dazu aufgerufen, sich an der Kampagne zu beteiligen.

http://violentfaright.rethinkproject.eu

Community Heroes:

Ziel der Kampagne ist es, auf die muslimische Community als Ort der Identitätsbildung und der Gemeinschaft hinzuweisen.

http://heroes.rethinkproject.eu/

Geleitet wird das Projekt von der Universidade Lusófona (Portugal), der Universität von Uppsala (Schweden) und der NGOs Cesie (Italien), CAPRI (Frankreich), Patrir (Rumänien) und Subjective Values Foundation (Ungarn).

Finanzierung: Internal Security Fund Police (ISFP)

Quelle:

Quico, C., Oliveira, J.P., Oliveira, I., Ruah, D., Alcântara, M., Catarino, F., Purev-Ochir, L. (2020), Targeting vulnerable audiences to radicalism and extremism in Europe: the approach from the "ReThink: Before Act" project, Präsentation im Rahmen des NEM Summit 2020: B'Smart – European Media Science and Technology Meets Arts, 30 June – 2 July 2020, online: https://nem-initiative.org/wp-content/uploads/2020/07/2-6-nemsummit2020_targeting-vulnerable-audiences-to-radicalism-and-extremism-in-europe_20200625.pdf?x98588

Seriously – CEMÉA (2015-, Frankreich)

www.seriously.ong/

Kurzbeschreibung: Webplattform zur Entwicklung von Argumentationsstrategien in der Auseinandersetzung mit Hate Speech und Extremismus

Zielgruppe: allgemeine Öffentlichkeit

Die Webplattform wurde 2015 in Folge der islamistischen Anschläge in Paris gegründet, um die sicherheitspolitischen Maßnahmen zur Prävention von Islamismus durch bildungspolitische Maßnahmen zu unterstützen. Sie richtet sich an eine allgemeine Öffentlichkeit und bietet knapp aufbereitete Hintergrundinformationen, Argumente und Anregungen, die die Diskussion und die Erwiderung von polarisierenden Inhalten on- und offline erleichtern soll. Ziel ist es, kontroverse Debatten und abwertende Positionen in einen sachlichen Diskurs zu überführen und zum kritischen Denken anzuregen. Mit diesem Ziel lassen sich auf der Webseite Argumentationsstrategien auf der Grundlage von a) Hintergrundinformation (Grafiken, Daten etc.), b) Anregungen von Expertinnen und Experten (u.a. Psychologinnen und Psychologen) beispielsweise zum Umgang mit emotionalen Themen sowie 3) konkreten Medieninhalten zur Unterstützung der eigenen Argumentation zusammenstellen. Damit zielt das Projekt darauf, demokratische Urteils- und Meinungsbildungsprozesse in der weiteren Öffentlichkeit zu fördern. Thematische Schwerpunkte, zu denen Hintergrundinformationen und Anregungen angeboten werden, sind: LGBT-Feindlichkeit, antimuslimischer Rassismus, Antisemitismus, Rassismus, Sexismus und Xenophobie.

Die Webplattform wurde von Renaissance Numérique, einer zivilgesellschaftlichen Organisation, die eine gemeinwohlorientierte Nutzung des Internet fördern und gesellschaftspolitische Veränderungsprozesse im Zusammenhang mit Online-Medien („une société numérique inclusive, équitable et vecteur de croissance") begleiten will, entwickelt. Seit 2019 wird die Webplattform von der Organisation Centres d`Entraînement aux Méthodes d`Education Active (CEMÉA) betrieben, die sich in der Entwicklung von neuen Ansätzen der Bildungs- und Jugendarbeit engagiert.

Quelle:

Renaissance Numerique (2017), Agir face à la haine sur Internet dans une société collaborative, online: www.renaissancenumerique.org/system/attach_files/files/000/000/128/original/Note_Seriously_Juillet2017.pdf

#jesuislà – AJC Paris/ Répondre aux Préjugés (2018-, Frankreich)

https://www.facebook.com/groups/359820924602583/

Kurzbeschreibung: Facebook-Gruppe zur Vernetzung und Förderung von Gegenrede gegen Hate Speech und Desinformation in sozialen Medien

Zielgruppe: weitere Öffentlichkeit

Die Facebook-Gruppe zielt darauf, Nutzer:innen von sozialen Medien dazu zu motivieren, sich in sozialen Medien gegen Hate Speech und Desinformation zu positionieren und bietet dafür die Möglichkeit des Austausches und der Vernetzung. Die mittlerweile fast 6.000 Gruppenmitglieder organisieren „Love storms", um Opfer von Kampagnen und Shitstorm zu unterstützen. Dabei geht es auch darum, Vorurteile und Fake News zu entlarven und mit Argumenten zu widerlegen.

Die Facebook-Gruppe wurde von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des AJC Paris und des Vereins Répondre aux Préjugés initiiert und von der Online Civil Courage Initiative unterstützt. Konkreter Anlass war dabei die Sorge vor Desinformationskampagnen im Zusammenhang mit der Europawahl 2019.

Quelle:

Cooper Gatewood, Iris Boyer, Cécile Guerin et Zoé Fourel (2020), Promouvoir le civisme en ligne face aux malveillances à l'ère du numérique. Enseignements tirés des programmes menés par l'Initiative pour le Courage Civique en Ligne et le Fonds pour le civisme en ligne, Institut for Strategic Dialogue, London, online: https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2020/12/Promouvoir-le-civisme-en-ligne_web.pdf

Someone in the Community/Danse en ligne/Landscape of Hate/Landscape of Hope – Someone – social media education every day (Kanada)

https://projectsomeone.ca/

Das Projekt „Someone – social media education every day" zielt darauf, Online-Räume für pluralistische Dialoge zu schaffen und Resilienz gegen Diskriminierungen, Hate Speech und Radikalisierungen zu stärken. Die Einzelprojekte verbinden dabei Multimedia-Materialien, Kunstinstallationen und Fortbildungsangebote. Someone wird u.a. von Concordia University, Public Safety Canada und Fonds de Recherche du Québec (FRQ) gefördert.

*Some*one in the Community

https://projectsomeone.ca/inthecommunity/

Kurzbeschreibung: Kooperation mit lokalen Partnern zur Förderung von Medienkompetenzen

Zielgruppe: Jugendliche

Das Projekt „*Some*one in the Community" wird in Zusammenarbeit mit lokalen Partnerorganisationen umgesetzt. Jugendliche sollen durch die alternative Nutzung ihres Handys dazu angeregt werden, eigene Multimedia-Produktionen und -Interaktionen kritisch zu reflektieren. Durch die Schaffung einer von kommerziellen Netzwerkdiensten unabhängigen Online-Plattform werden sie zudem angeregt, sich kritisch mit den verschiedenen Funktionen und Mechanismen von Social Media-Tools und -Plattformen zu beschäftigen.

Danse en ligne

https://projectsomeone.ca/danse-en-ligne-project/

Kurzbeschreibung: Mediengestützte kunstpädagogische Arbeit

Zielgruppe: Jugendliche

Das Kleinprojekt „Danse en ligne" verbindet den Ansatz der mediengestützten Präventionsarbeit mit Tanz, Kunst, Lehre und Wissenschaft. Unter Anleitung von zwei Künstler:innen (Marie-Pierre Labrie und Sara Hanley) produzieren Jugendliche Social Media-Inhalte (Fotos, Videos, Sounds, Texte) und gestalten eine Online-Plattform, die unabhängig von kommerziellen sozialen Netzwerkdiensten ist. Dabei erkunden sie die künstlerischen Gestaltungsmöglichkeiten auf ihren Handys und der Social Media-Kanäle neu und kreieren selbst audiovisuelle oder performative Kunst. Im Laufe des Prozesses setzen sie sich zudem kritisch mit Social Media-Applikationen, -Tools und-Plattformen auseinander.

Partner:

https://centreturbine.org/

http://www.uipt.ca/

Landscape of Hate

https://projectsomeone.ca/landscapeofhate

Kurzbeschreibung: Multimediales Projekt zur Sensibilisierung der Öffentlichkeit für Hate Speech und Polarisierung

Zielgruppen: Forscher:innen, Künstler:innen, alle Rezipient:innen der Multimedia-Installationen

Ziel des Projekts ist es, ein Verständnis für die Vielschichtigkeit von Hass und Hassrede durch eine Kombination von Podiumsdiskussionen, Debatten sowie mediengestützten Kunstausstellungen und Performances zu vermitteln. Dabei sollen pluralistische Perspektiven auf das Thema sicht- und hörbar werden. Ein weiteres Ziel

ist es, mithilfe von Text-, Audio- und Bildmaterial Gegenerzählungen zu Ideologien der Ungleichwertigkeit zu schaffen.

Landscape of Hate ist ein interdisziplinäres Multimediaprojekt, das in 2017 startete. Im Zentrum der audiovisuellen und performativen Kunstaktionen steht die Frage danach, wie die verschiedenen Formen von Hass in unserer Gesellschaft verhandelt werden. Untersucht werden dabei Objekte und Ursachen von Hass und die Rolle die sozialen Medien dabei zukommen.

Landscape of Hate-Performances umfassen eine Kombination aus elektronischer Musik, Audiosamples, Social Media-Feeds, Soundscapes und Videoprojektionen. Das Material wird aus Daten, die im Internet, in Interviewsequenzen und anderen öffentlichen Quellen gesammelt wurden, entnommen und neu zusammengestellt. Begleitet werden die Multimedia-Aktionen von Panel-Diskussionen und Workshops zu bspw. Racial und Social Profiling oder der Analyse von linguistischen Strukturen von Hassrede.

Das Projekt wird durch Zuwendungen für das multidisziplinäre Forschungs- und Praxisteam von Vivek Venkatesh, dem Gründer von der Organisation someone, finanziert.

Partner: Evenko, Bergen International Festival

Landscape of Hope

https://projectsomeone.ca/landscapeofhope

Kurzbeschreibung: Verbindung von musiktherapeutischen und medienpädagogischen Ansätzen in der Auseinandersetzung mit Diskriminierungen und Rassismus

Zielgruppen: Jugendliche

Primäres Ziel ist es, Jugendliche darin zu stärken, ihre Erfahrungen mit Hate Speech, Diskriminieren und Cyber Bullying auf künstlerische Art und Weise in Multimedia-Performances und -Installationen zum Ausdruck zu bringen. Sekundäres Projektziel ist es, dadurch zur Reduktion der Phänomene beizutragen.

Landscape of Hope ist ein musiktherapeutisches Remixing-Projekt, das Jugendliche darin stärkt, gegen Hate Speech, Rassismus, Diskriminierung und Cyber-Mobbing widerstandsfähiger zu werden. Im Rahmen des Projekts entwickeln Jugendliche in Workshops innovative Multimedia-Performances und -Installationen, die ihre Perspektive auf die Themen zum Ausdruck bringen sollen. Die digitale Kunstinitiative wird von Jugendlichen geleitet und soll sie mit kritischen digitalen Kompetenzen und Social Media-Tools ausstatten, um innovative Multimedia-Performances und Installationen zu schaffen, die ihre Erfahrungen mit Hass, Diskriminierung und Cyber-Mobbing beschreiben.

Das Projekt wird durch Fonds de recherche du Québec (FRQ), Canadian Heritage und der Michaëlle Jean Foundation finanziert.

Partner: Grimposium, Centre for the Study of Learning and Performance (CSLP) der Concordia University

Quellen:

https://vimeo.com/333543966
Emma June Huebner/Ashley S. Montgomery (2021), Landscape of hope – Evaluation Guidebook, Quebec, online: https://projectsomeone.ca/wp-content/uploads/2021/09/Evaluation-Guidebook-without-Survey-18-Sept.pdf

Winfluence – Jugendinfo Winterthur (2018, Schweiz)

https://winterthur.jugendarbeit.digital/winfluence/

Kurzbeschreibung: Workshops mit Jugendlichen zur Gestaltung von Videos als Alternative Narrative zu Islamismus; Umsetzung durch Träger der Kinder- und Jugendarbeit

Zielgruppe: Jugendliche; weitere Öffentlichkeit; Betroffene von Rassismus

Das Projekt zielte auf die Einbindung von Jugendlichen in die Produktion von Videoclips mit Alternativen Narrativen zu islamistischen Inhalten in sozialen Medien. Die Umsetzung erfolgte durch Träger der Kinder- und Jugendarbeit und reagierte auf den Bedarf an Präventionsangeboten in sozialen Medien. Leitgedanken waren dabei die Qualifizierung und Unterstützung eines bestehenden lokalen Trägers der Jugendarbeit bei der Umsetzung eines Angebotes der Online-Prävention von Islamismus sowie die Umsetzung eines Peer-to-Peer-Ansatzes.

Die beteiligten Jugendlichen wurden über Anzeigen und Aushänge gecastet und sollten „Expertenwissen aufbauen und zu Botschafter:innen für Respekt und Toleranz werden." Die Videos, die mit Unterstützung einer Theaterpädagogin und einer Zeichnerin entstanden, basieren auf Motion Comics und behandeln fünf Themen:

#1 Gender: Gewalt in Paarbeziehungen
#2 Hass im Alltag: Rassismus innerhalb der Familie
#3 Grillideologie: radikale Vegetarier:innen
#4 Gewalt und Aggression: Gewalt im öffentlichen Raum
#5 Die Amis sind an ALLEM schuld: Verschwörungstheorien"

Die Videos wurden von den Projektbeteiligten über soziale Medien verbreitet. Das Projekt wurde extern evaluiert.

Partner: Jugendinfo der Stadt Winterthur, Verein JASS, Kinder- und Jugendbeauftragte der Stadt Winterthur, Fachstelle Extremismus und Gewaltprävention Winterthur

Quellen:

Dirk Baier, Maria Kamenowski, Gaël Curty, Miryam Eser, Sandrine Haymoz, Patrik Manzoni, Ayesha Rether, Melanie Wegel (2019), Evaluation der Pilotprojekte Gegennarrative und Alternative Narrative zur Prävention von Radikalisierung im Netz, die zu gewalttätigem Extremismus führt, Bern, online: www.unifr.ch/szig/fr/assets/public/uploads/Rapports/Evaluation.pdf

Jugend und Medien - Nationale Plattform zur Förderung von Medienkompetenzen (2020), Narrative zur Prävention von Online-Radikalisierungen. Projektbeispiele, Empfehlungen und Anwendung in der Praxis, Bern, online: www.jugendundmedien.ch/fileadmin/PDFs/Broschueren/JuM_2020_Online-Radikalisierung_DE.pdf

PositivIslam – Zentrum für Islam und Gesellschaft/Verein Frislam (2017-2018, Schweiz)

www.positivislam.ch/

Kurzbeschreibung: Aufbau einer Webplattform mit Beiträgen von Schweizer Muslim:innen; Empowerment und Alternativen Narrativen zu Extremismus und Radikalisierung

Zielgruppe: Jugendliche und junge Erwachsene; weitere Öffentlichkeit; junge Muslim:innen zwischen 18 und 25 als Blogger:innen

Das Projekt zielte auf die Schaffung einer Webplattform von jungen Schweizer:innen, um „einen differenzierten Blick auf den Islam und damit verbundene Themen" zu ermöglichen. Dabei folgte das Projekt einem partizipativen Ansatz; die zumeist studentischen Blogger:innen wurden in Workshops und Trainings qualifiziert, um „kritisch über extremistische Botschaften zu reflektieren und eigene Positionen zu entwickeln." An dem Projekt nahmen muslimische wie nichtmuslimische Blogger:innen teil, durch den muslimischen Verein Frislam und das Zentrum für Islam und Gesellschaft wurde eine fachliche Begleitung gewährleistet.

Die insgesamt 18 unter Pseudonymen veröffentlichten französisch- und italienischsprachigen Beiträge setzten sich mit der Unterscheidung von Islam und Islamismus, dem Begriff des Dschihads, bekannten Frauen aus der islamischen Geschichte oder dem Selbstverständnis von jungen Muslim:innen in der Schweiz auseinander. Das Projekt wurde extern evaluiert.

Quellen:

Dirk Baier, Maria Kamenowski, Gaël Curty, Miryam Eser, Sandrine Haymoz, Patrik Manzoni, Ayesha Rether, Melanie Wegel (2019), Evaluation der Pilotprojekte Gegennarrative und Alternative Narrative zur Prävention von Radikalisierung im Netz, die zu gewalttätigem Extremismus führt, Bern, online: www.unifr.ch/szig/fr/assets/public/uploads/Rapports/Evaluation.pdf

Jugend und Medien - Nationale Plattform zur Förderung von Medienkompetenzen (2020), Narrative zur Prävention von Online-Radikalisierungen. Projektbeispiele, Empfehlungen und Anwendung in der Praxis, Bern, online: www.jugendundmedien.ch/fileadmin/PDFs/Broschueren/JuM_2020_Online-Radikalisierung_DE.pdf

4 Games

Play your role – Zaffiria (2019-2021, Italien, Litauen, Deutschland, Frankreich, Polen, Portugal)

www.playyourrole.eu/

Kurzbeschreibung: Entwicklung von Mobile Games gegen Hate Speech und zur Förderung von „European values through play, pleasure and participation"; alternative und Gegennarrative

Zielgruppe: Gamer-Community, 11 bis 19 Jahre; pädagogische Fachkräfte; Entwicklercommunities/Videospielverbände

Das Projekt zielt auf die Entwicklung von Videospielen zur Prävention von Hate Speech im Internet. Es greift die Bedeutung von Videospielen im jugendlichen Alltag auf und reagiert auf die zunehmende Verbreitung von Stereotypen und Hate Speech insbesondere in Online-Spielen. Hate Speech wird dabei als lebensweltlich relevantes Phänomen verstanden, mit dem Jugendliche ohne aktives Suchen im Alltag fast zwangsläufig begegnen und das auf individueller wie gesellschaftlicher Ebene einer Polarisierung Vorschub leisten kann. Das Projekt zielt daher auf eine „counter-action to online hate speech, enhancing video games as tools to reinforce positive behaviors in teenagers". (https://www.playyourrole.eu/activities/) Videospiele werden dabei zugleich als Medien und lebensweltlicher Raum verstanden, in denen Jugendliche sich bewegen und orientieren: „Videospiele und gamesbezogene Handlungen sind komplexe und ineinander verwobene Welten, die im Alltag von jugendlichen und erwachsenen Bürger:inneneine wichtige Rolle spielen und daher maßgeblichen Einfluss auf die Gestaltung von Fremdwahrnehmung, Verhaltensmustern und Konfliktbewältigung haben." (Zaffira 2021b, S. 5)

Im Mittelpunkt des Projektes steht die Entwicklung von vier Spielen, die im Rahmen eines europaweiten Hackaton mit Gamer:innen und Spieleentwickler:innen konzipiert und entwickelt werden und das „positive Potential" von Videospielen nutzen. Die Spieleentwicklung wird durch eine Forschung zur Verbreitung von Hate Speech in Spielen und die Entwicklung von pädagogischen Begleitmaterial ergänzt.

Entwickelt wurden vier Spiele, die sich mit unterschiedlichen Zugängen mit dem Thema Hate Speech beschäftigen:

Divide et Impera (Italien)

Im Zentrum des Spiels steht die Auseinandersetzung mit den polarisierenden Wirkungen von Hate Speech: „Durch den Einsatz von Hassrede 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." (Zaffira 2021b, S. 6)

YouTuber Simulator (Polen)

Das Spiel setzt sich insbesondere mit den Emotionen auseinander, die beim Streamen von Inhalten in sozialen Medien eine Rolle spielen. Es sensibilisiert für die emotionalen Belastungen, die bei der Nutzung von sozialen Medien und der damit verbundenen Öffentlichkeit verbunden sind, und zeigt Wege auf, den eigenen Gefühlshaushalt zu regulieren.

Social Threads (Frankreich)

Das Spiel konzentriert sich auf Umgangsweisen mit „toxischem Verhalten" im Internet und zeigt dabei individuelle (nicht auf Beleidigungen reagieren, Hate Speech melden etc.) und gemeinschaftliche Handlungsweisen (Solidarität zeigen, Vernetzung etc.) auf, um konstruktive Interaktionen zu ermöglichen.

deplatforming (Deutschland)

Das Spiel zeigt die Mechanismen und Strategien auf, die zur Verbreitung von Hate Speech und „problematischen Narrativen" beitragen. Es wirft ein „Licht hinter die großen Mechanismen hinter den großen Medienplattformen".

Das Projekt wird im Rahmen des European Union's Rights, Equality and Citizenship Programme (2014-2020) gefördert und in Kooperation von Partnern in Italien, Portugal, Polen, Frankreich, Litauen und Deutschland umgesetzt. Der deutsche Kooperationspartner ist das JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis.

Quellen:

Zaffira (2020), Play your role. Toolkit, online: www.playyourrole.eu/wp-content/uploads/2020/11/PYR-toolkit-GERMANY.pdf

Zaffira (2021a), Play your role. Urban Games Manuel, online: www.playyourrole.eu/wp-content/uploads/2021/09/PYR-Urban-Games-Manual.pdf

Zaffira (2021b), Play your role. Hackathon Games Handreichung, online: /www.playyourrole.eu/wp-content/uploads/2021/09/PYR-games-booklet-DE.pdf

Call of Prev – cultures interactive (2021-2023, Deutschland)

https://cultures-interactive.de/de/call-of-prev.html

Kurzbeschreibung: Interaktives Mobile Game zur phänomenübergreifenden Auseinandersetzung mit Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit und Demokratieförderung; Rollenspiel; geschlechterreflektierter Ansatz

Zielgruppen: 14- bis 27-Jährige

Das Projekt beinhaltet die Entwicklung und Erprobung eines narrativen Mobile Game, in dem die Spieler:innen die Spielfigur durch unterschiedliche Alltags- und

Dilemmasituationen führen und sich dabei mit Ausdruckformen von Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit auseinandersetzen und sich entsprechend positionieren. Ziel dabei ist die Sensibilisierung für und Reflexion über Diskriminierungen, Abwertungen und Ungleichheitsideologien sowie die Entwicklung von Handlungsstrategien im eigenen Alltag. „In Call of Prev wird es darum gehen, sich mit fremden Lebenswelten auseinanderzusetzen und eigene Denkmuster kritisch zu hinterfragen. Dabei loten Jugendliche verschiedene Handlungsoptionen aus und erlernen lösungsorientierte Konfliktbewältigungsstrategien für das reale Leben." (Seibold 2021, S. 40)

Das Mobile Game wird mit einem Editor veröffentlicht, mit dem Nutzer:innen eigene lebensweltliche Situationen, Dialogstränge und Haltungs- und Handlungsoptionen ergänzen können.

Im Mittelpunkt der zweiten Projektphase steht die Durchführung von Workshops mit Jugendlichen, in dem die Teilnehmenden das Spiel unter Anleitung mit eigenen Charakteren, Situationen und Dialogpfade weiterentwickeln. Über die Kommunikation über die Erfahrungen der Spielcharakter und die Auseinandersetzung mit eigenen Erfahrungen sollen dabei politisch-bildnerische Lernprozesse zu den Themen Identität, Diskriminierungen, Geschlechterrollen, Hass und Gewalt angestoßen werden.

Das Spiel wird als Open Source Software und OER veröffentlicht. Das Projekt wird von dem Verein cultures interactive umgesetzt und durch die Bundesbeauftrage für Kultur und Medien (BKM) gefördert.

Quelle:

Nadine Seibold (2021), Ruf der Prävention, GamesMarkt 4/2021, S. 40-41.

DECOUNT (2020, Österreich)

www.extremismus.info/spiel

Kurzbeschreibung: Interaktives Online-Rollenspiel; Fokus auf individuelle Radikalisierungswege; phänomenübergreifende Perspektive; pädagogisches Begleitmaterial

Zielgruppen: Jugendliche ab 16 Jahre

Das Browser-Spiel bietet den Nutzer:innen die Möglichkeit, die Lebenswege von vier „eigentlich ganz normalen Jugendlichen" in Form eines Rollenspiels zu bestimmen. In der Person der Protagonist:in geraten die Nutzer:innen in Situationen, in denen Entscheidungen zu treffen sind, die die Geschichte in eine „radikale Richtung" wenden können. Ziel „des Spiels ist es, das kritische Denken der Jugendlichen zu stärken und ein Bewusstsein für die Mechanismen der extremistischen Propaganda und der Rekrutierer zu schaffen." (Projektbeschreibung Webseite) Dabei werden sowohl rechtsextremistische als auch islamistische Ideologien und Szenen thematisiert und für entsprechende Medien und Anwerbestrategien sensibilisiert. Im Mittelpunkt steht der Versuch, Jugendliche zu Reflektionen über eigenes Handeln

und dessen Auswirkungen anzustoßen und damit zugleich Handlungsmöglichkeiten im Umgang mit schwierigen Lebenssituationen zu erproben.

„Themen, die Story-übergreifend diskutiert werden könnten:

- Gruppenzwang vs. kritisches Denken, eigene Meinung
- Diversität und Zusammenleben, Menschenrechte
- sich mit demokratischen Mitteln für eine Sache engagieren, Ungerechtigkeiten bekämpfen
- Vulnerabilität vs. Resilienz der Protagonist:innen: Warum sind die Figuren für extremistische Ideen empfänglich?
- Medienkompetenz: Social Media, Filterblasen, Algorithmen
- Geschlechtsspezifische Rollenbilder in extremistischen Organisationen
- Extremistische Narrative, die in den einzelnen Storys vorkommen und deren Dekonstruktion“ (Stiftung Digitale Spielekultur 2021)

Das Spiel kann unabhängig von pädagogischen Settings gespielt werden, ist aber zugleich für den Einsatz in Jugendarbeit und Unterricht konzipiert. Der Einsatz in der Bildungsarbeit wird durch pädagogisches Begleitmaterial unterstützt.

Das Spiel wurde in einer Kooperation von zivilgesellschaftlichen, privatwirtschaftlichen, wissenschaftlichen und staatlichen Trägern entwickelt: Bloodirony Games, Bundesministerium für Inneres, Bundesweites Netzwerk offene Jugendarbeit (bOJA) – Beratungsstelle Extremismus, DERAD Netzwerk sozialer Zusammenhalt, Prävention und Dialog, Institut für Rechts- und Kriminalsoziologie (IRKS), NEUSTART, Österreichisches Institut für Internationale Politik (oiip), SUBOTRON.

Quelle:

Stiftung Digitale Spielekultur (2021), Projektbeschreibung „DECOUNT“, www.stiftung-digitale-spielekultur.de.

Democracy 4 (2020, Großbritannien)

www.positech.co.uk/democracy4/index.html

Kurzbeschreibung: Kommerzielles Serious Game; Simulationsspiel zu politischem Regierungshandeln und demokratischen Prozessen

Das kommerzielle Spiel bietet die Möglichkeit, politisches Handeln aus der Perspektive von Staats- und Regierungschefs verschiedener Länder zu simulieren und politische Entscheidungsprozesse mit dem Ziel der Wiederwahl zu gestalten. Mehr oder weniger explizit steht der oder die Spieler:in damit auch vor der Aufgabe, gesellschaftliche Spaltung und das Erstarken von extremistischen Strömungen zu verhindern. Dabei geht es darum, die Interessenslagen und Erwartungen unterschiedlicher Wählergruppen abzuwägen und eine möglichst breite Akzeptanz und Unterstützung für die eigene Politik zu sichern. Implizit steht der oder die Spieler:in damit auch vor der Aufgabe, gesellschaftliche Spaltung und das Erstarken von extremistischen Strömungen zu verhindern. Neben formalen politischen Verfahren müssen hier auch gesellschaftliche Interessenskonflikte mitgedacht werden, um eine möglichst

breite Zustimmung und einen Wahlerfolg zu erzielen. Grundsätzlich bietet das Spiel die Möglichkeit, zwischen unterschiedlichen politischen Ausrichtungen wie Liberalismus, Konservatismus und Sozialismus zu wählen und damit die gesellschaftliche Entwicklung zu prägen. Auch Abwägungen von gesellschaftlichen Prioritäten wie innere Sicherheit, Umweltschutz oder soziale Gerechtigkeit beeinflussen das politische Klima und müssen gegeneinander abgewogen werden.

Quelle:

Pichler, Georg (2021), "Democracy 4" im Test: Meine Regierung, die Extremisten und ich, derstandard.at, 17.01.2021, online: www.derstandard.de/story/2000123359070/democracy-4-im-test-meine-regierung-die-extremisten-und-ich

Hidden Codes – Bildungsstätte Anne Frank (2021, Deutschland)

www.hidden-codes.de/

Kurzbeschreibung: Spielsimulation einer Social Media-Umgebung mit rechtsextremistischen und islamistischen Codes; Auseinandersetzung mit extremistischen Narrativen; Entwicklung von Handlungsmöglichkeiten

Zielgruppe: Jugendliche ab 14 Jahre, insbesondere im schulischen Kontext

Das Computerspiel für mobile Endgeräte sensibilisiert für niedrigschwellige rechtsextreme und islamistische Narrative und Strategien („Codes“) in sozialen Medien und fördert die Entwicklung von Handlungsstrategien im Umgang mit entsprechenden Inhalten. Die Leitfragen lauten:

„Wie nutzen radikale Gruppen digitale Medien, um für ihre Zwecke zu mobilisieren? Welche politischen Codes und Verschwörungsmythen werden im Netz verbreitet? Was kann ich tun, wenn ich mitbekomme, dass sich jemand in meinem Umfeld radikalisiert?“ (Projektbeschreibung Webseite)

Das Spiel greift den lebensweltlichen Kontext von Jugendlichen in sozialen Medien auf und simuliert die Begegnung mit rechtsextremen und islamistischen Inhalten in Chats, Live-Videos und Spielen. Soziale Medien gelten dabei als zentraler Handlungsort, in dem Jugendliche mit extremistischen Inhalten in Kontakt kommen, der aber zugleich auch Handlungsmöglichkeiten in der aktiven Auseinandersetzung mit diesen Inhalten bietet. Das Spiel informiert über die ideologischen und strategischen Hintergründe und erleichtert eine Einordung und Einschätzung der Inhalte. Im Austausch mit Mitspieler:innen sollen Handlungsstrategien ausprobiert werden, wie sich auf rechtsextreme und islamistische Botschaften beispielsweise auf Profilen von Mitschüler:innen reagieren lässt. Angestrebt wird eine Nutzung vor allem in pädagogischen Settings beispielsweise in der Schule.

Ausgangspunkt des Projektes ist die Annahme, dass sowohl rechtsextreme als auch islamistische Radikalisierungen wesentlich in Online-Kontexten stattfinden. So kommen Nutzer*innen in Chats, Live-Videos und Spielen immer wieder mit politischen Codes und Verschwörungsmythen in Kontakt, „die häufig nicht direkt als solche zu erkennen sind.“ (Bildungsstätte Anne Frank 2021)

Das Spiel bietet vier Episoden, in denen sich jeweils zwei Männer und zwei Frauen rechtsextremistischen bzw. islamistischen Szenen zuwenden. „Innerhalb der Radikalisierungsprozesse gibt es natürlich Gemeinsamkeiten, die man hinsichtlich der Sensibilisierung von Jugendlichen für Radikalisierung übergreifend vermitteln kann. Und gleichzeitig gibt es Besonderheiten und Unterschiede: bezüglich bestimmter Codes, die verwendet werden, bestimmter Ansprachen, bestimmte Muster, die sehr typisch sind für die eine oder andere Form von Radikalisierungsprozessen." (Schwarz/Thiele-Schwez 2021)

In einer simulierten Social Media-Umgebung können sich die Spieler*innen über die eingespielten Inhalte austauschen, diese beurteilen und gemeinsam Handlungsmöglichkeiten diskutieren und erproben: „Die Spielerinnen und Spieler können beispielsweise gewisse Bilder erkennen, die die Person postet und darin extremistische Codes entschlüsseln und sich dann mit Freundinnen und Freunden darüber austauschen, was daran problematisch ist, wo diese Codes herkommen und wofür sie stehen. Am Ende gelingt es den Spielerinnen und Spielern im besten Fall einen Beitrag dazu zu leisten, dass sich ihr Freund oder ihre Freundin nicht radikalisiert." (Schwarz/Thiele-Schwez 2021)

Das Spiel wurde in Zusammenarbeit mit der Spiele-Entwicklungsfirma „Playing History" entwickelt. Das Projekt wird im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!" des BMFSFJ sowie durch die Stiftung Erinnerung, Verantwortung, Zukunft gefördert.

Quellen:

Bildungsstätte Anne Frank (2021), Pressemitteilung Hidden Games, 24.03.2021, online: https://cloud.bs-anne-frank.de/s/8NCEoDSbwMgZf57?dir=undefined&openfile=57868

Deborah Schwarz/ Martin Thiele-Schwez (2021), Interview: HIDDEN CODES - mit Serious Games gegen Radikalisierung vorgehen, Infodienst Radikalisierungsprävention der bpb, 03.03.2021, online: www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/327064/hidden-codes-mit-serious-games-gegen-radikalisierung-vorgehen

Newscraft - University of Lille/Geriico research centre/Vertical (2020, Frankreich)

https://newscraftseriousgame.com/en/

Kurzbeschreibung: Simulationsspiel in der Rolle einer Journalistin/eines Journalisten für Online-Medien zu aktuellen gesellschaftlichen Themen; Medienkompetenzen (Media and information literacy); Auseinandersetzungen mit Fake News und Verschwörungstheorien

Zielgruppe: Jugendliche ab 14 Jahren

Das Spiel „Newscraft" wurde für die schulische und außerschulische Bildungsarbeit konzipiert und bietet den Nutzerinnen und Nutzern die Möglichkeit, sich in die Rolle einer Journalistin/eines Journalisten zu versetzen und aktuelle Informationen und Meinungen zu kontroversen Themen zu beurteilen und weiterzuvermitteln. Ausgangspunkt ist dabei die Feststellung, dass es gerade für Jugendliche in der heutigen Welt immer schwerer wird, Informationen einzuordnen und zu beurteilen.

Dabei werden Fake News und Verschwörungstheorien als wesentliche Herausforderungen benannt, denen Jugendliche in ihrer Mediennutzung begegnen. Das Spiel widmet sich unter anderem folgenden Themenkomplexen:

„How do you build news stories about vaccines?

How are women portrayed in the media?

How to deal with armed conflicts, terrorism, religions, social conflicts, environmental issues, etc.?" (Projektbeschreibung Webseite)

Die Nutzer:innen spielen in der Rolle einer Praktikantin in der Redaktion eines Online-Mediums und müssen zu wechselnden Themen kurzfristig Beiträge verfassen und dabei versuchen, sowohl journalistischen Standards als auch den Interessen der Leser:innen gerecht zu werden. Im Mittelpunkt steht die Auseinandersetzung mit Fragen wie journalistischer Neutralität, dem Anspruch nach Objektivität, dem Einfluss von politischen und ökonomischen Medienlogiken auf die Berichterstattung sowie den Hintergründen von Desinformation und Fake News.

Das Spiel wird durch eine Handreichung für Pädagog:innen ergänzt.

Das Spiel wurde von Universität Lille in Zusammenarbeit mit der Produktionsfirma Vertical im Rahmen des EFUS-Projektes PRACTICIES - Partnership Against Violent Radicalisation in Cities entwickelt.

Quelle:

University of Lille/Geriico research centre/Vertical (2019), Newscraft – Le kit pédagogique, online: https://fr.calameo.com/read/00610747219b3c0273fa8

5 Qualifizierung und Unterstützung von Präventionsangeboten

STOP – Support. Training. Offer capacity-building. Progress – Hedayah/GCTF (UAE, global)

www.hedayahcenter.org/programs/stop_ve_online/

Kurzbeschreibung: Plattform mit Fortbildungstools für die Präventionsarbeit

Zielgruppen: Politische Entscheidungsträger, zivilgesellschaftliche Organisationen und Praktiker:innen.

Im Rahmen des Projekts „STOP" sollen für PVE relevante Online-Tools auf einer Plattform der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. In Kombination mit einem Maßnahmenbündel sollen zivilgesellschaftliche Akteure, politische Entscheidungsträger:innen und Praktiker:innen darin unterstützt werden, extremistischer Propaganda entgegenzuwirken und Counter-Narrative sowie alternative Narrative zu produzieren.

Im Rahmen von STOP werden unterschiedliche On- und Offline-Maßnahmen miteinander verknüpft, um die Verbreitung gewaltbefürwortender und extremistischer Inhalte im Internet einzuschränken und Gegen- und Alternativbotschaften zu fördern. Das Projekt verfolgt einen mehrdimensionalen Ansatz entlang von vier Phasen: Während der ersten Phase (SUPPORT) werden Online-Tools, die dabei helfen, die Verbreitung extremistischer Inhalte auf digitalen Plattformen zu beschränken, gebündelt auf einer Plattform veröffentlicht. In der zweiten (TRAINING) und dritten Phase (OFFER CAPACITY-BUILDING) werden Materialien zur Verhinderung von gewaltbefürwortenden und extremistischen Inhalten entwickelt. Gleichzeitig werden zivilgesellschaftliche Organisationen und politische Entscheidungsträger in der Anwendung der Tools und der Produktion von Counter- und alternativen Narrative geschult. Die vierte Phase ist an die internationale Konferenz zur Bekämpfung von gewalttätigem Extremismus (CVE) geknüpft. Die jährlich stattfindende Konferenz bringt CVE-Forscher:innen, Praktiker:innen und politische Entscheidungsträger:innen zusammen, um die aktuellsten Forschungsergebnisse und Analysen zu CVE auf internationaler Ebene auszutauschen.

Das „Global Counterterrorism Forum (GCTF)" ist eine informelle, multilaterale Plattform zur Terrorismusbekämpfung, die in 2011 in New York gegründet wurde. Hedayah, das internationale Kompetenzzentrum für die Bekämpfung von gewalttätigem Extremismus mit Sitz in Abu Dhabi, ist ein operativer Arm für die CVE-Maßnahmen des Forums. Hedayah dient als Plattform für Säule I der Globalen Terrorismusbekämpfungsstrategie der Vereinten Nationen.

Quelle:

www.hedayahcenter.org/programs/stop_ve_online/

Champions. Cooperative harmonized action model to stop polarization in our nations – Peace Action, Training & Research Institute of Romania (PATRIR) und weitere (Deutschland, Ungarn, Polen)

www.championsproject.eu/de/

Kurzbeschreibung: medienbasierte Unterstützung von Praktikerinnen und Praktikern in der Umsetzung von Präventionsangeboten

Zielgruppe: Praktiker:innen

Zentrales Ziel des „CHAMPIONs-Projekts" war die Schaffung von Offline- und Online-Arbeitsgruppen von First-Line-Praktikern (FLPs), um gemeinsam Praktiken und Handlungsmöglichkeiten gegen Polarisierung und Radikalisierung zu entwickeln. Im Rahmen des Projekts wurden Offline- und Online-Arbeitsgruppen zur Bekämpfung von Radikalisierung und Polarisierung etabliert.

Im Rahmen der lokalen Offline-Arbeitsgruppen, den sogenannten CHAMPIONs Roundtables wurden Fachleute aus verschiedenen Disziplinen, Berufen und Institutionen darin im Umgang mit Polarisierung allen Formen der Gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeit (GMF) geschult. Darüber hinaus wurden drei Online-Schulungs- und Vernetzungsmodule entwickelt, die sich mit Polarisierung und Radikalisierung befassen, Akteure untereinander verbinden und die Öffentlichkeit informieren.

Das Modul Alert ist eine Zusammenstellung von bereits existierenden Werkzeugen und Dienstleistungen, die im Rahmen anderer EU-finanzierter Projekte entwickelt wurden und die es Fachkräften ermöglichen, die Aufmerksamkeit auf bestimmte Schwerpunktthemen zu lenken. Auf Alert ist es beispielsweise möglich, Vorfälle zu melden, die auf eine Polarisierung oder Radikalisierung schließen lassen. Angegeben werden detaillierte Informationen über den Ort und die Art des Vorfalls sowie die Zielgruppe des Angriffs.

Auf der Grundlage der Fallbeschreibungen erhalten Nutzer:innen Empfehlungen im Umgang mit den Vorfällen (wenn es bereits Empfehlungen auf der Grundlage ähnlicher Vorfälle in der Datenbank gibt). Wenn es sich um einen neuen Vorfall handelt, werden sie an die ARENA weitergeleitet.

Die ARENA ist ein Kommunikations- und Kooperationsmechanismus, der den sofortigen Informationsaustausch entweder privat, zwischen Fachkräften oder öffentlich durch den Austausch von „best-practice-Modellen" ermöglicht. Expert:innen können sich mit Angaben zu ihrer Expertise und Qualifikation auf der Plattform registrieren lassen. Sobald sie registriert sind, können sie Fälle aussuchen, zudem sie Beratung und Hilfestellung geben möchten. Nutzer:innen können sich mit dort registrierten Expert:innen zu einem Fall austauschen und Hilfestellung erhalten. Innerhalb der ARENA können Expert:innen sich zudem über aufkommende Polarisierung- und Radikalisierungsthemen und deren Trends austauschen und so rechtzeitige Reaktionen und Empfehlungen entwickeln.

Der Training Yard ist ein Ressourcenzentrum für den Kapazitätsaufbau, an dem Fachkräfte entweder einzeln oder als Gruppe teilnehmen können. Der Training Yard bietet Lernmaterialien, Video-Tutorials, Leitlinien und Fallstudien.

Konkret gibt es im Yard folgende Angebote:

- Roundtables: Die Kategorie enthält Informationen zu Planung und Durchführung von Workshops, runden Tischen und Community-Veranstaltungen.
- Hintergrundinformationen: Die Kategorie enthält Hintergrundinformationen zu sozialen Medien und Radikalisierung bzw. Polarisierung.
- Video-Tutorials: Die Kategorie enthält Videos, in denen Expert:innen und Praktiker:innen ihr Wissen weitergeben.
- Simulationsübungen: In der Kategorie können Nutzer:innen im Rahmen von Simulationsübungen mit konkreten Fällen von Radikalisierung oder Polarisierung befassen und Handlungsempfehlungen erhalten.
- Videoübungen: In der Kategorie können Nutzer:innen ihr Wissen zu Radikalisierung und Polarisierung testen.
- Kurznotizen: Hier können Nutzer:innen kurze Zusammenfassungen der wichtigsten Informationen und Definitionen einsehen.

Eine detailliertere Darstellung darüber, wie das Training Yard genutzt wird, finden Sie in dem Dokument „Wie der Trainingsbereich genutzt wird-Ein praktischer Leitfaden".

Ein Demonstrationsbeispiel:

„Eine Gruppe Jugendlicher fällt in der Schule durch rechtsextreme Äußerungen und Codes auf. Die Lehrerin bemerkt das und erhält auf der Webseite Handlungsempfehlungen sowie Hinweise, mit wem sie sich vernetzen kann. Sie nimmt den Kontakt mit Sozialarbeitern auf, die wiederum Polizei, Beratungsstellen und lokalen Bündnisse gegen Rechtsextremismus einbinden. Parallel dazu finden lokale „runde Tische" statt, bei denen Akteure zusammenkommen, um gemeinsam Maßnahmen gegen Polarisierung aufzubauen. Gleichzeitig werden sie in der Entwicklung von Lösungen und Programmen geschult, um der Polarisierung effektiv zu begegnen und durch den Abbau institutioneller Barrieren effizient zusammenzuarbeiten." (https://unglaublich-wichtig.de/hochschule-niederrhein-an-internationalem-projekt-gegen-rechtspopulismus-beteiligt/)

Umgesetzt wird das Projekt von einem Konsortium bestehend aus:

- Institutul Roman Pentru Actiune, Instruire Si Cercetare In Domeniul Pacii (Peace Action, Training & Research Institute Of Romania), Rumänien,
- Fundacja Instytut Bezpieczenstwa Spolecznego, Polen,
- Alapitvany A Nepirtas Es Tomeges Atrocitasok Nemzetkozi Megelozeseert (Budapest Center For The Prevention Of Mass Atrocities), Ungarn,
- Political Capital Szolgaltato Korlatolt Felelossegu Tarsasag, Ungarn,
- Technische Universität Darmstadt.
- Synyo Gmbh, Österreich,
- Cultures Interactive E.V. – Verein Zur Interkulturellen Bildung und Gewaltprävention,
- Hochschule Niederrhein.

Quellen:

Hochschule Niederrhein, Factsheet, online: www.hs-niederrhein.de/fileadmin/dateien/Institute_und_Kompetenzzentren/SO.CON/Projekt_PDFs/190716_ProjektPDF_CHAMPIONS.pdf
www.firstlinepractitioners.com/alert/
www.firstlinepractitioners.com/arena-2/
www.firstlinepractitioners.com/training-yard/

#Block Hate: Building Resilience against Online Hate Speech – Young Women's Christian Association Canada (YWCA) (Kanada)

https://ywcacanada.ca/what-we-do/projects-initiatives/block-hate-building-resilience-against-online-hate-speech/

Kurzbeschreibung: Projekt zur Förderung von Angeboten gegen Hate Speech

Zielgruppe: Jugendliche zwischen 14 bis 30 Jahren

Das übergeordnete Ziel dieses Projekts ist die Verbesserung der Widerstandsfähigkeit gegenüber Hassrede und Cybergewalt. Hierfür werden Online-Trends im Phänomenbereich Hassrede und Cybermobbing identifiziert. In Zusammenarbeit mit marginalisierten Communities werden anschießend u.a. digitaltechnische Lösungen (Online-Interventionsinstrumente) für den Umgang mit den Phänomenen entwickelt. Derzeit ist ein Fokus auf den Umgang mit dem Phänomen Zoom-Bombing und Technology-facilitated gender-based violence (TFGBV). Die digitaltechnischen Interventionsinstrumente sollen in Zusammenarbeit mit dem Informations-, Kommunikations- und Technologiesektor entwickelt werden. Aus den Projektbeschreibungen geht nicht klar hervor, welche technischen Interventionsinstrumente derzeit in Entwicklung sind. Hinweise geben allerdings Artikel über das Projekt. So berichtet Maya Roy, ein CEO von YWCA in einem Artikel, das auf Kroeger Policy Review veröffentlich wurde über die Ursprünge von „#Blockhate" (Wilson 2021).

Im Austausch mit Facebook wurde im Rahmen eines Vorgängerprojekts festgestellt, dass die mehrheitlich weißen Content-Moderator:innen wenig Sensibilität und Sprachkenntnisse im Hinblick auf diskriminierende oder rassistische Beleidigungen haben. So konnten beispielsweise rassistischen Ausdrücke gegen Menschen, die der indigenen Gemeinschaft in Manitoba angehören, von den Moderator:innen nicht als solche identifiziert werden.

Infolgedessen ist eine Kooperation mit „#Blockhate" entstanden. Im Rahmen der Kooperation beraten 20 Partner:innen aus ganz Kanada Facebook dahingehend, den Algorithmus, der zur Erkennung von diskriminierenden bzw. rassistischen Äußerungen eingesetzt wird, entsprechend zu ergänzen. Ergänzend dazu wird ein Comeback-Generator entwickelt. Dabei handelt es sich um einen Chatbot in der YWCA-Facebook-Gruppe, der Betroffene von Hassverbrechen an einen regionalen Dienst verweist und zudem Erwiderungen vorschlägt.

In Kooperation mit nationalen und lokalen zivilgesellschaftlichen Akteuren werden zudem alternative Narrative zu rassistischen und diskriminierenden Narrativen entwickelt und online verbreitet.

Die Aktivitäten werden punktuell von Social Media-Kampagnen begleitet. Im Rahmen der Kampagne „#Blockhate" erzählen von Rassismus betroffene Frauen von ihren Erfahrungen.

Finanzierung: Government of Canada, Public Safety Canada. Die Kampagne „#BlockHate" wird von der Canadian Race Relations Foundation finanziert

Partner: Canadian Race Relations Foundation

Quelle:

www.youtube.com/watch?v=xAvCFTKsr3M
www.facebook.com/ywcacanada/videos/148675703724648/
Alexandra Wilson (2021), In Conversation: Tackling Hate on Social Media, kruegerpolicyreview.org, 07.06.2021, online: www.kroegerpolicyreview.com/post/in-conversation-tackling-hate-on-social-media

6 Technikgestützte PVE-Ansätze

Redirect-Method – Moonshot CVE (Großbritannien, global)

https://moonshotteam.com/redirect-method/

Kurzbeschreibung: technikgestütztes redirect-Tool zur Beeinflussung von Content-Empfehlungen in Suchmaschinen

Zielgruppe: altersübergreifend/Anwender:innen

Das Projekt wurde von Jigsaw (ehemals Google Ideas) in Zusammenarbeit mit Moonshot CVE ins Leben gerufen. Jigsaw ist ein Tech-Inkubator, der von Google gegründet wurde. Gegenwärtig ist Jigsaw eine Tochtergesellschaft von Alphabet Inc, einer börsennotierten US-amerikanische Holding mit Sitz im Silicon Valley.

Jigsaw widmet sich eigenen Angaben nach dem Verständnis globaler Herausforderungen und der Anwendungen technologischer Lösungen für die Bekämpfung von Extremismus, Online-Zensur und Cyber-Attacken.

Die Redirect-Methode ist eine Software, die von Moonshot und Jigsaw entwickelt wurde. Grundsätzlich funktioniert die Methode wie zielgerichtete Internetwerbung. Eine Software filtert raus, welche Suchbegriffe jemand verwendet und zeigt auf die Suchbegriffe zugeschnittene Werbung an.

Menschen, die online nach verdächtigen oder extremistischen Inhalten suchen, zeigt die Software Alternativbotschaften und -informationen an. Bei der Suche nach Bombenbauanleitungen oder Enthauptungsvideos werden islamismus- und terrorkritische Videos oder Beratungsangebote eingeblendet. Ein ähnliches Prinzip soll jetzt auch bei Menschen angewendet werden, die sich intensiv mit Impfkritik beschäftigen.

Finanzierung: beringa LLC, Google, Facebook und Twitter und die britische, kanadische und japanische Regierung

Quelle:

Moonshot (2021), Redirect Method Canada. Final Report, online: https://moonshotcve.com/wp-content/uploads/2021/03/Final-Public-Report_Canada-Redirect_English.pdf

Tactical Institute - Protecting people and communities with pre-emptive social media threat analytics –Tactical Institute (IBM) and Cresco International (global)

www.ibm.com/case-studies/tactical-institute

Kurzbeschreibung: online-gestütztes Tool zur Früherkennung von Radikalisierung und geplanten Anschlagsplänen

Zielgruppe: altersübergreifend

Tactical Institute und Cresco haben unter Zuhilfenahme von Watson Analytics ein Tool entwickelt, das durch semantische Analyse großer Datenmengen die Lagedarstellung von krisenhaften Entwicklungen unterstützt. Die Software gibt dabei „prädiktive Hinweise“ und verarbeitet sogenannte strukturierte und unstrukturierte Daten aus öffentlichen, offenen und als Verschlusssachen eingestuften Quellen. Neben Inhalten aus öffentlich und nichtöffentlich zugänglichen Internetforen werden auch sogenannte Ereignisdatenbanken mit Archiven zu politischen Vorkommnissen und Protesten angebunden. Dafür nutzen die Betreiber:innen Plattformen wie „Armed Conflict Location & Event Data” (ACLED), „Global Database of Events, Language, and Tone“ (GDELT) und „Global Terrorism Database“. Neben der „Krisenfrüherkennung“ werden Informationen aus Internetforen oder Sozialen Medien auch zum Aufspüren von „Radikalisierung“ genutzt. Das Erkennen von „Cyberpropaganda“ soll die Prädiktion von unerwünschten Ereignissen ermöglichen. Die Software soll außerdem „radikale Inhalte“, „verdächtige Nachrichten“ und „verdeckte Radikalisierungsprozesse“ erkennen.

Finanzierung: Verkauft durch das Tactical Institute des IBM. Zudem finanziert die Europäische Union hierzu das Projekt „Novel Social Data Mining Platform to Detect and Defeat Violent Online Radicalization“, von dem auch Daten gezogen werden.

RED-Alert – Real-Time Early Detection and Alert system for online terrorist Content (EU)

https://redalertproject.eu/

Kurzbeschreibung: online-gestütztes Tool zur Früherkennung von Radikalisierung und geplanten Anschlagsplänen

Zielgruppe: Sicherheitsbehörden

„RED-Alert“ ist ein von der Europäischen Union (EU) finanziertes Forschungs- und Innovationsprojekt, das im Rahmen des Programms Horizont 2020 entstanden ist. Ziel des Projekts ist die Entwicklung eines Echtzeit-Früherkennungs- und Warnsystems für extremistische Online-Inhalte durch Data-Mining sowie prädiktive Analysewerkzeuge und unter Zuhilfenahme von Neuro-Linguistischem Programmieren (NLP), Semantic Media Analysis (SMA), Social Network Analysis (SNA), Complex Event Processing (CEP) and Artificial Intelligence (AI). Die RED-Alert-Lösung soll es den Strafverfolgungsbehörden ermöglichen, Maßnahmen in Echtzeit zu koordinieren und gleichzeitig die Privatsphäre der Bürger zu schützen. Sie wird auch die Möglichkeiten von Ermittlungen in einem schnelleren, effizienteren Zeitrahmen verbessern und ein tieferes Verständnis von kriminellen Aktivitäten und Gemeinschaften ermöglichen.

Ähnliche Projekte sind auf folgender Seite gelistet: https://redalertproject.eu/about_us/similar-projects/

Finanzierung: Finanziert unter H2020-EU.3.7.6. und H2020-EU.3.7.1.

Digital Analysis Unit – Institute for Strategic Dialogue (Großbritannien)

www.isdglobal.org/research-analysis/digital-analysis-unit/

Kurzbeschreibung: online-gestütztes Tool zur Früherkennung von Radikalisierung und geplanten Anschlagsplänen

Das Institute for Strategic Dialogue (ISD) verfolgt mit ihrer Digital Analysis Unit einen ähnlichen Ansatz. In Zusammenarbeit mit strategischen Technologiepartnern werden durch u.a Natural Language Processing (NLP) und Open Source Intelligence (OSINT)-Techniken gesammelte Daten in Echtzeit analysiert, um extremistische Netzwerke online zu verfolgen.

Dadurch können Hassrede, Bewegungen und extremistischen Online-Inhalte rechtzeitig erkannt und analysiert sowie Falsch- und Desinformation aufgedeckt werden.

Die Erkenntnisse werden zu Beratungszwecken genutzt und fließen in regelmäßig veröffentlichte Berichte.

Konkrete Hilfestellung für lokale Akteure bietet der Hate Mapper. Diese Report-Serie ermöglicht es, polarisierende und spaltende Diskurse zu identifizieren und Online-Posts auf Landes-, Bezirks- oder Stadtebene zu lokalisieren. Dadurch erhalten lokale Akteur:innen detaillierte Einblicke, die es ihnen ermöglichen, gezielt zu reagieren.

Finanzierung:

Die Reports, die im Rahmen von Hate Mapper entstehen, werden von unterschiedlichen Organisationen gefördert. Der Bericht Cartographie de la Haine en Ligne.Online Civil Courage Initiative France wurde von Facebook Frankreich mitfinanziert. Als Organisation erhält das ISD Gelder von vielen unterschiedlichen Geldgebern. Darunter Stiftungen, Regierungen und Privatunternehmen.

Anhang

Organisationen, deren Webseiten und Publikationen für die Recherche genutzt wurden:

BRAVE (EU): http://brave-h2020.eu/database

Centre de prévention de la radicalisation menant à la violence (Kanada): http://info-radical.org/

Cicero (EU): www.cicero-project.eu/projects-and-web-campaign/

CESIE (EU): https://cesie.org/en/about-us/

Council of Europe, Intercultural cities unit (EU): www.coe.int/en/web/interculturalcities

DCAF – Geneva Centre for Security Sector Governance (global): www.dcaf.ch/

European Forum for Urban Security (EU): https://efus.eu/

Europäische Kommission, Horizon 2020 European Research Framework Programme for 2014-2020 (EU): https://ec.europa.eu/programmes/horizon2020/en/home

Global Internet Forum to Counter (global): https://gifct.org/

Facebook (global): https://counterspeech.fb.com/

Hedayah (global): www.hedayahcenter.org/

Institute for Strategic Dialogue (global): www.isdglobal.org/

International Centre for Counter-Terrorism - ICCT (global): https://icct.nl

Jugend und Medien (Schweiz): www.jugendundmedien.ch/

Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development (global): https://mgiep.unesco.org

Open Society Foundation (global): www.opensocietyfoundations.org/

Radicalisation Awareness Network (EU): https://ec.europa.eu/home-affairs/networks/radicalisation-awareness-network-ran_en

Royal United Services Institute (global): www.rusi.org/

Search for Common Ground (global): www.sfcg.org/

Stiftung Digitale Spiele (Deutschland): www.stiftung-digitale-spielekultur.de/
UNESCO (global): https://en.unesco.org/preventingviolentextremism

UNDP (global): www1.undp.org/

VOX-Pol (global): www.voxpol.eu/

Wissenschaftliche Arbeiten/Studien

Stahel, Lea (2020), Status quo und Maßnahmen zu rassistischer Hassrede im Internet: Übersicht und Empfehlungen, abrufbar unter: www.das-nettz.de/publikationen/status-quo-und-massnahmen-zu-rassistischer-hassrede-im-internet-uebersicht-und

Helmus, Todd C/Klei, Kurt (2018): Assessing Outcomes of Online Campaigns Countering Violent Extremism: A Case Study of the Redirect Method, abrufbar unter https://apps.dtic.mil/sti/pdfs/AD1086558.pdf

Hardyns, W./Rummens, A. (2018). Predictive Policing as a New Tool for Law Enforcement? Recent Developments and Challenges. Eur J Crim Policy Res 24, 201–218, abrufbar unter: https://biblio.ugent.be/publication/8535468

Broeders, Dennis/Schrijvers, Erik/Hirsch Ballin, Ernst M.H. (2017), Big Data and Security Policies: Serving Security, Protecting Freedom. WRR Policy Brief, 2017, abrufbar unter: https://ssrn.com/abstract=3559293