

Von Hate Hunttern und schleimigen Monstern:

Ein Praxisbericht des Projekts
GameD – Gaming for Democracy

Judith Jaskowski

Linda Schlegel

Bd. 3 / Nr. 1 / 2024

Von Hate Huntern und schleimigen Monstern: Ein Praxisbericht des Projekts *GameD – Gaming for Democracy*

Judith Jaskowski – modus | zad - Zentrum für angewandte Deradikalisierungsforschung gGmbH

E-Mail: judith.jaskowski@modus-zad.de

Judith Jaskowski arbeitet seit 2023 als wissenschaftliche Mitarbeiterin bei modus | zad mit dem Schwerpunkt Games. Sie war davor lange Zeit als Game Development Managerin für verschiedene Entwicklerstudios tätig.

Linda Schlegel – modus | zad - Zentrum für angewandte Deradikalisierungsforschung gGmbH

E-Mail: linda.schlegel@modus-zad.de

Linda Schlegel ist wissenschaftliche Mitarbeiterin bei modus | zad. Ihre Schwerpunktthemen sind Gaming und Extremismus(-prävention), digitale Narrativkampagnen gegen Extremismus, sowie digitale Radikalisierungsprozesse.

Abstract

Extremistische Aktivitäten im Gaming-Bereich sind zurzeit in aller Munde. Ob livegestreamte Anschläge, die Entwicklung und Verbreitung propagandistischer Videospiele, der Gebrauch von sogenannter „Gamer“-Sprache in extremistischer Onlinekommunikation oder die Nutzung von Gaming- und gamingnahen Plattformen, sowohl extremistische Akteur*innen aus dem rechten als auch aus dem islamistischen Spektrum nutzen digitale Gaming-Räume auf vielfältige Art und Weise. Folglich hat der Gaming-Bereich auch für die Präventions- und Interventionsarbeit immer größere Bedeutung erlangt und die Frage, wie man extremistischen Aktivitäten mit Gaming-Bezug adäquat begegnen kann, wird aktuell kontrovers diskutiert.

Präventions- und Interventionskonzepte mit Gaming-Bezug stecken noch in den Kinderschuhen und sind bisher kaum erprobt. Der mit Abstand am häufigsten genutzte Ansatz ist bisher die Entwicklung eigener Handyspiele, die junge Menschen spielerisch über extremistische Propaganda aufklären, ihre Medienkompetenz stärken und so Resilienz gegenüber extremistischen Beeinflussungsversuchen aufbauen sollen. Allerdings sind die meisten der bisher existierenden Präventions-Spiele sehr textlastig und, zumindest aus Game-Design-Perspektive, oft wenig unterhaltsam gestaltet. Das interdisziplinäre Erasmus+ Projekt *GameD - Gaming for Democracy in the Context of Contemporary Forms of Extremism* hat sich daher zum Ziel gesetzt, ein Handyspiel zu konzipieren, das die Anforderungen der Präventionsarbeit erfüllt und zugleich ähnlich unterhaltsam ist wie vergleichbare kommerzielle Spiele. Hierbei wurde getestet, inwieweit sich wichtige Botschaften und Präventionsinhalte auch ohne viel Text in einem für Spieler*innen ansprechenden Spielkontext umsetzen lassen. Zu diesem Zweck wurde ein Jump'n'Run Handyspiel namens *Hate Hunters* entwickelt und mit jungen Menschen nicht nur auf seinen Unterhaltungswert getestet, sondern es wurde auch eruiert, inwieweit die relevanten Inhalte von der Zielgruppe verstanden wurden.

Der vorliegende Praxisbericht beschreibt zum einen die theoretische Grundlage des Projekts und fasst den Forschungsstand zu positiven Effekten von Videospiele sowie das bereits existierende Wissen zur Nutzung von Videospiele im Kontext der Extremismusprävention zusammen. Zum anderen wird das Projekt, das Spiel, die interdisziplinäre Zusammenarbeit zwischen Forschenden, Präventionspraktiker*innen und Spieledesigner*innen, sowie der Prozess der Co-Kreation des Spiels mit jungen Menschen dargelegt. Wir beenden den Bericht mit einer Reflexion über wichtige Herausforderungen und blicken nach vorne, indem wir fragen, welche Lehren aus *GameD* gezogen werden können und welche innovativen Spielansätze die Extremismusprävention in Zukunft testen sollte.

Zitierweise: Jaskowski, Judith und Schlegel, Linda. 2024. Von Hate Huntern und schleimigen Monstern: Ein Praxisbericht des Projekts *GameD – Gaming for Democracy*. *ZepRa. Zeitschrift für praxisorientierte (De-)Radikalisierungsforschung*, Bd. 3, Nr. 1: 122-154.

ISSN 2750-1345 | www.zepra-journal.de

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	125
2. Theoretische Grundlagen	126
2.1. Positive Effekte digitaler Spiele	126
2.2. Aktuelle Präventionsspiele	129
3. <i>GameD</i> - Das Projekt	130
3.1. Partner und Prozesse	130
3.2. Das Spiel <i>Hate Hunters</i>	131
3.3. Spielentwicklung.....	135
3.4. Playtest	140
3.5. Feedback der Jugendarbeiter*innen.....	142
3.6. Online-Befragungen	144
4. Reflexion und Ausblick	145
Literaturverzeichnis.....	150

1. Einleitung

Extremistische Aktivitäten im Gaming-Bereich sind zurzeit in aller Munde. Obwohl extremistische Gruppierungen wie *Al-Qaida*, die *Hisbollah*, aber auch rechtsextreme Gruppierungen, Neo-Nazis und *White Supremacists*, schon seit Ende der 1980er Jahre propagandistische Videospiele entwickelt und verbreitet haben, ist das Thema Gaming erst 2019 mit dem im Stil eines Ego-Shooters livegestreamten, rechtsextremen Anschlag auf zwei Moscheen in Christchurch (Neuseeland) in den Fokus der Extremismusforschung und Präventionspraxis gerückt. Auch wenn Forschungsbemühungen zur möglichen Rolle von Videospiele, digitalen Gaming-Räumen und Gaming-Inhalten in Radikalisierungsprozessen gerade erst begonnen haben, ist inzwischen belegt, dass extremistische Akteur*innen digitale Gaming-Räume und Gaming-Inhalte auf vielfältige Weise für ihre Zwecke zu nutzen versuchen. Dies gilt für islamistische Akteur*innen ebenso wie für Akteur*innen aus dem rechten und rechtsextremen Spektrum sowie Teile der Incel-Bewegung. Zum „Repertoire“ extremistischer Aktivitäten im Gaming-Bereich gehören u. a. die Entwicklung eigener Videospiele durch extremistische Gruppierungen, die Erstellung sogenannter Mods (Modifikationen kommerzieller Videospiele) mit propagandistischen Inhalten, die Nutzung von Kommunikationsmöglichkeiten wie Chats innerhalb digitaler Videospiele, die Präsenz auf Gaming- und gamingnahen digitalen Plattformen wie *Discord*, *Steam* oder *Twitch*, sowie die Integration von gamifizierten Elementen und Bezügen zur Gaming-Kultur in Propagandavideos, text- oder meme-basierter Kommunikation (für einen Überblick siehe Radicalisation Awareness Network 2020; Schlegel und Kowert 2024).

Auch wenn das Phänomen noch tiefgreifender analysiert und verstanden werden muss, scheint offensichtlich, dass extremistische Aktivitäten mit Gaming-Bezug keine Einzelfälle sind. Vielmehr scheint der Gaming-Bereich in all seinen Facetten sehr attraktiv für eine ganze Reihe extremistischer Gruppierungen und radikalisierter Individuen zu sein. Es verwundert daher wenig, dass in den letzten Jahren verstärkt auch über mögliche Gegenmaßnahmen, Präventions- und Interventionsansätze mit Gaming-Bezug diskutiert wurde (Schlegel 2022a; 2022b). Aufgrund der offenbar weitreichenden Nutzung von digitalen Gaming-Räumen und Gaming-Inhalten durch extremistische Akteur*innen scheint es unerlässlich, dass sich auch die Präventionsarbeit intensiver mit diesem bisher weitgehend unerschlossenen Terrain befasst. Allerdings stecken diese Bemühungen bisher noch in den Kinderschuhen. Es gibt zum jetzigen Zeitpunkt nur wenig Erfahrungswerte zu Präventions- und Interventionsansätzen im Gaming-Bereich.

Der mit Abstand am häufigsten genutzte Ansatz in der Präventionsarbeit bzw. politischen Bildung ist bisher die Entwicklung eigener Video- und Handyspiele, die junge Menschen spielerisch über extremistische Propaganda aufklären, ihre Medienkompetenz stärken und so Resilienz gegenüber extremistischen Beeinflussungsversuchen aufbauen sollen. Allerdings sind die meisten Präventions-Spiele simple *Point-and-Click*-Spiele, sehr textlastig, statisch und wenig unterhaltsam. In der Regel steht die ernsthafte Botschaft im Vordergrund, nicht der Unterhaltungswert der Spiele. Daher fehlt den aktuellen Präventions-Spielen oftmals die spielerische Qualität und der „Spaßfaktor“, der Videospiele insbesondere für junge Zielgruppen zu einem ansprechenden und viel genutzten Medium macht (Schlegel 2024). Das interdisziplinäre Erasmus+ Projekt *GameD - Gaming for Democracy in the Context of Contemporary Forms of Extremism* hat sich daher zum Ziel gesetzt, ein Handyspiel zu konzipieren, das die Anforderungen der Präventionsarbeit erfüllt und zugleich ähnlich unterhaltsam ist wie vergleichbare kommerzielle Spiele.¹ Hierbei wurde getestet, inwieweit sich wichtige

¹ <https://www.scenor.at/gamed>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

Botschaften und Präventionsinhalte auch ohne viel Text in einem für Spieler*innen ansprechenden Spielkontext umsetzen lassen.

Der vorliegende Praxisbericht skizziert das Projekt, das Spiel und die Implikationen für die Präventionspraxis im Gaming-Bereich. Der erste Teil beschreibt die theoretischen Grundlagen des Projekts und fasst den Forschungsstand zu positiven Effekten von Videospiele sowie das bereits existierende Wissen zur Nutzung von Videospiele im Kontext der Extremismusprävention zusammen. Der zweite Teil bietet einen Einblick in das Projekt, beschreibt das entstandene Spiel *Hate Hunters*, erläutert die interdisziplinäre Zusammenarbeit zwischen Forschenden, Präventionspraktiker*innen und Spieledesigner*innen und legt den Prozess der Co-Kreation des Spiels mit jungen Menschen dar. Anschließend reflektieren wir wichtige Herausforderungen, leiten Empfehlungen für die Kreation und Nutzung digitaler Präventionsspiele ab und bieten einen Ausblick auf potenzielle Weiterentwicklungsmöglichkeiten in diesem Bereich.

2. Theoretische Grundlagen

Auch wenn sich das Klischee von Gaming als Nischenphänomen oder gar als unerwünschte „Zeitverschwendung“ (vor allem männlicher) Jugendlicher hartnäckig hält, entspricht diese Sichtweise nicht der Realität. Sechs von zehn Deutschen im Alter zwischen sechs und 69 Jahren gaben im Jahr 2022 an, zumindest gelegentlich digitale Spiele zu konsumieren, und mehr als ein Viertel der Deutschen spielt laut Befragungen auf ihrem Smartphone (Game - Verband der deutschen Games-Branche 2022). Gaming und insbesondere Handyspiele sind schon lange keine Randerscheinung mehr, sondern ein gesamtgesellschaftliches Phänomen.

Auch wenn sich die mediale Aufmerksamkeit in der Regel auf mögliche negative Auswirkungen digitaler Spiele, wie beispielsweise Gaming-Sucht, ein gesteigertes Aggressionspotenzial oder soziale Isolation, fokussiert, beschäftigt sich die Videospieleforschung seit geraumer Zeit auch mit den positiven Effekten digitaler Spiele. In der Games-Forschung ist seit langem bekannt, dass Videospiele ein effektives Medium sind, um Spieler*innen positiv zu beeinflussen. Diese Forschungserkenntnisse wurden im Zuge des *GameD*-Projekts aufgearbeitet und bilden die theoretische Grundlage für das Projekt. Im Folgenden werden diese Grundlagen skizziert und der bisherige Kenntnisstand zu Videospiele als Instrument der Extremismusprävention dargelegt. Die detaillierte, für das Projekt erstellte Aufarbeitung des Forschungsstandes findet sich im *GameD*-Bericht *Playing Against Radicalization* (Schlegel 2022c).

2.1. Positive Effekte digitaler Spiele

Die für die Präventionsarbeit relevante Literatur zu positiven Effekten digitaler Spiele lässt sich grob in vier Bereiche teilen: Spiele als Lerninstrumente, Auswirkungen von Spielen auf soziale Fähigkeiten, der Einfluss digitaler Spiele auf Einstellungen und Wahrnehmungen sowie mögliche Verhaltensänderungen, die durch digitale Spiele angestoßen oder begünstigt werden können. Im Folgenden werden diese vier Bereiche einzeln vorgestellt und der zu Beginn des Projekts zusammengetragene Forschungsstand skizziert.

Schon seit Jahrzehnten ist bekannt, dass digitale Spiele gewinnbringend im schulischen oder außerschulischen Bildungskontext eingesetzt werden und **Lerneffekte** bei Spielenden begünstigen können (Hodent 2021). Es gibt einen „strong consensus that digital games have the potential to transform education“ (Sherry 2016: 116) und Meta-Analysen belegen die positiven Effekte digitaler

Spiele auf die Lernfortschritte der Spielenden (Riopel et al. 2019). Diese Lerneffekte können zufällig entstehen, beispielsweise beim privaten Konsum kommerzieller Videospiele. Digitale Spiele können aber auch mit dem expliziten Ziel konzipiert sein, Spielenden etwas beizubringen bzw. werden sie gezielt in der Bildungsarbeit zu bestimmten Zwecken, wie beispielsweise dem Verfestigen von Lerninhalten aus dem Unterricht, eingesetzt. Das populäre Online-Spiel *Minecraft* wird beispielsweise in der Vermittlung von Lerninhalten aus den Bereichen Geografie, Naturwissenschaften oder Mathematik eingesetzt (Lane und Yi 2017; Joseph 2015).² Andere Videospiele wurden bereits als Lernmittel zur Verbesserung der Lesekompetenz, im Fremdsprachen- und Geschichtsunterricht sowie im Fach Musik erfolgreich angewendet (Franceschini et al. 2013; Young et al. 2012; Martinez et al. 2022).

Dass Videospiele Lerneffekte fördern können, scheint an mehreren Faktoren zu liegen: Das Lernen im Spielkontext macht mehr Spaß und motiviert Spielende, sich intensiver und über einen längeren Zeitraum mit Lerninhalten auseinanderzusetzen als sie es ohne Spiel getan hätten. Außerdem erhalten Spielende direkt Feedback, wenn sie einen Fehler machen, was den Lerneffekt zusätzlich verstärken kann. Auch passen sich digitale Spiele oftmals automatisch den Fähigkeiten der Spielenden an, z. B. indem Level wiederholt werden müssen, wenn nicht genug Punkte gesammelt werden konnten. Dies ermöglicht das Lernen in individuellem Tempo und führt dazu, dass Spielende niemals vor Herausforderungen gestellt werden, denen sie noch nicht gewachsen sind (Sherry 2016; Hodent 2021). Allerdings weisen Forschende darauf hin, dass auch Lernspiele in erster Linie unterhaltsame Videospiele sein müssen, um die gewünschten Effekte zu erzielen. „Adding cute animations to math exercises (...) is certainly not enough to turn something boring into fun“ (Hodent 2021: 51). Vielmehr sollten auch Spiele, die im Bildungskontext eingesetzt werden, eine gute spielerische Qualität aufweisen und Spaß machen.

Viele digitale Spiele bieten die Möglichkeit, sich mit anderen Spielenden auszutauschen, zu kooperieren und in den Wettkampf zu treten. Oftmals sind es genau diese sozialen Verbindungen, die Gamer*innen motivieren, sich immer wieder in ein Onlinespiel einzuloggen (Kowert und Oldmeadow 2013; Rapp 2017; Cole und Griffith 2007). Es können sich sogar Freundschaften über das gemeinsame Spielen bilden, auch wenn sich die spielenden Personen nur digital kennen (Kowert 2016). Gaming ist oftmals eine dezidiert soziale Aktivität und es verwundert daher wenig, dass digitale Spiele auch positiven Einfluss auf **soziale Kompetenzen** haben können (Halbrook et al. 2019). Aktuelle Forschungsergebnisse zeigen beispielsweise, dass kooperative Spiele die Kommunikationsfähigkeiten der Spielenden verbessern, die Bereitschaft zum Teamwork erhöhen und Vertrauen in andere stärken können, was wiederum die Kooperationsbereitschaft ansteigen lässt (Barnett und Coulson 2010; Badatala et al. 2016; Velez 2015; Greitemeyer und Cox 2013). Dies gilt sogar dann, wenn die Spiele Gewaltinhalte zeigen (Shoshani und Krauskopf 2021; Ewoldsen et al. 2012). Auch konnte gezeigt werden, dass Spiele mit prosozialen Inhalten die Empathiefähigkeit der Spielenden erhöhen und das Aggressionspotenzial verringern können (Gentile et al. 2009; Greitemeyer et al. 2010; 2012; Shoshani et al. 2021; Adachi und Willoughby 2012).

Außerdem können digitale Spiele positiven Einfluss auf die **Einstellungen und Wahrnehmungen** der Spielenden nehmen. Meta-Studien belegen, dass Videospiele sowohl implizite als auch explizite Haltungen positiv verändern können und das für mindestens vier Wochen nach Spielkonsum (Kolek et al. 2023; Ruggiero 2015). Das betrifft auch Einstellungen und Haltungen zu kontroversen sozialen oder

² Siehe auch: <https://education.minecraft.net/de-de>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

politischen Themen (Kolek et al. 2021; Ruggiero 2014; Bell-Gawne et al. 2013). Spiele wie *Papers Please*, bei dem Spielende einen Beamten der Einwanderungsbehörde verkörpern und entscheiden müssen, wer einreisen darf, oder *Salaam*, in dem Spielende eine fiktive Fluchterfahrung machen, sind beispielsweise darauf ausgelegt, Empathie gegenüber anderen sozialen Gruppen zu erhöhen (Johnson 2021; Chesler 2022). Außerdem existiert eine ganze Reihe von Videospiele, die über (internationale) Konflikte aufklären und positiv auf die Einstellungen der Spielenden gegenüber der anderen Konfliktpartei einwirken sollen (Schulzke 2014; Nicolaidou et al. 2023). Ein bekanntes und oft analysiertes Beispiel ist *PeaceMaker*, das Spielenden den Nahost-Konflikt näherbringen bzw. den Abbau von Vorurteilen gegenüber der anderen Gruppe fördern soll. Auch die Fähigkeit, sich in Mitglieder der jeweils anderen sozialen Gruppe hineinzuversetzen (das sogenannte *perspective-taking*) kann durch das Spiel unterstützt werden (Alhabash und Wiese, 2012; 2015; Cuhadar und Kamp 2014; Kampf und Cuhadar 2015; Gonzalez et al. 2013). *Perspective-taking* zu fördern scheint einer der Hauptgründe dafür zu sein, dass sich Videospiele positiv auf Einstellungen und Haltungen gegenüber anderen sozialen Gruppen auswirken können und macht diese Spiele zu einem sinnvollen Instrument für die Friedenspädagogik (Darvasi 2016; Banerjee 2018).

Videospiele können auch positiven Einfluss auf das **Verhalten** der Spieler*innen haben. So zeigen beispielsweise eine Reihe von Studien aus dem Gesundheitsbereich, dass digitale Spiele Patient*innen dabei helfen können, bessere Entscheidungen in Bezug auf ihre Gesundheit zu treffen und sich im Sinne der ärztlichen Anweisungen zu verhalten, z. B. wenn sie chronische Erkrankungen zu bewältigen haben (Thompson 2012; Baranowski et al 2008; Xu et al. 2020; Lieberman 2012). Umgekehrt können digitale Spiele auch dazu beitragen, dass Spieler*innen ungesundes Verhalten minimieren (Thompson et al. 2010). Außerdem ist bekannt, dass digitale Spiele das Sozialverhalten und das Auftreten gegenüber anderen positiv beeinflussen können (Greitemeyer et al. 2010; Passmore und Holder 2014; Li und Zhang 2023). Bereits zehn Minuten Spielzeit eines Videospieles mit prosozialen Inhalten steigert die Bereitschaft, sich auch in der realen Welt sozial zu verhalten - beispielsweise jemandem dabei zu helfen einen heruntergefallenen Gegenstand aufzuheben und sogar einem Opfer von Belästigungen beizustehen (Greitemeyer und Osswald 2010).

Auch der umgekehrte Effekt wurde bereits wissenschaftlich belegt: Videospiele mit prosozialen Inhalten erhöhen die Wahrscheinlichkeit prosozialen Verhaltens, verringern aber auch die Wahrscheinlichkeit, dass Spieler*innen negatives Sozialverhalten an den Tag legen (Saleem et al. 2012; Whitaker und Bushman 2011). Dieser positive Effekt auf das Sozialverhalten findet sich über alle Altersgruppen und kulturellen Hintergründe hinweg gleichermaßen (Gentile et al. 2009) - wahrscheinlich deshalb, weil Videospiele mit prosozialen Inhalten die Verfügbarkeit und Abrufbarkeit positiver Gedanken über andere Menschen erhöhen, was wiederum eine Verhaltensänderung unterstützt (Greitemeyer und Osswald 2011). Die bestehende Forschung deutet darauf hin, dass Videospiele mit solchen Inhalten in vielen Kontexten positive soziale Effekte hervorbringen können.

Insgesamt kann festgehalten werden, dass digitale Spiele eine Reihe positiver Effekte auf Spielende haben können. Der aktuelle Forschungsstand zu diesem Thema belegt, dass Videospiele nicht nur Lerneffekte, sondern auch positive Auswirkungen auf soziale Kompetenzen, den Abbau von Vorurteilen und die Entwicklung positiver Einstellungen gegenüber anderen sowie prosoziales Verhalten haben können. Aus diesen Erkenntnissen kann abgeleitet werden, dass digitale Spiele auch ein probates Mittel in der Extremismusprävention sein könnten, um beispielsweise Einstellungen gegenüber anderen sozialen Gruppen positiv zu beeinflussen und Resilienz gegen polarisierende, extremistische Beeinflussungsversuche zu fördern. Hier bedarf es aber noch weiterer Forschung, um

die Anwendungsmöglichkeiten und möglichen Effekte digitaler Spiele im Kontext der Extremismusprävention wissenschaftlich zu analysieren.

2.2. Aktuelle Präventionsspiele

Digitale Spiele sind schon seit längerem Bestandteil politischer Bildungsarbeit (Bundeszentrale für politische Bildung, n. d.). Dabei werden nicht nur Videospiele eingesetzt, die mit einem expliziten Bildungsauftrag entwickelt wurden, sogenannte *serious games*. Auch eine Reihe kommerzieller Videospiele hat pädagogisches Potenzial und kann im Kontext politischer Bildungsarbeit zum Einsatz kommen (Stiftung Digitale Spielekultur, n. d.). Internationale Organisationen wie die *Vereinten Nationen* und Stakeholder aus dem Gaming-Bereich haben ebenfalls bereits Videospiele als Instrument für die politische Bildungsarbeit und im Kontext digitaler Friedensprojekte erprobt (UNESCO 2022; Games for Change n. d.; Games for Peace n. d.).

In den letzten Jahren wurden außerdem eine Reihe von digitalen Spielen für den Einsatz in Kampagnen gegen Extremismus entwickelt (Schlegel 2022b). Zu den bekanntesten Beispielen gehören die Spiele *Decount*³, *Leon's Identität*⁴, *Hidden Codes*⁵, *Klif*⁶, *ISIS The End*⁷, *Call of Prev*⁸, *Bad News Game*⁹, *Jessika*¹⁰, *Loulu*¹¹, *Konterbunt*¹² und *Gali Fakta* (Moonshot 2021; 2022). Die meisten dieser Spiele fallen in den Bereich der Primärprävention und der politischen Bildungsarbeit. Spiele, die für den Bereich Sekundär- und Tertiärprävention konzipiert wurden, gibt es hingegen kaum. Erste Forschungsergebnisse bestätigen, dass solche Videospiele für den Präventionskontext, insbesondere für die Primärprävention, geeignet sind und dazu beitragen können, Resilienz gegenüber extremistischen Beeinflussungsversuchen zu erhöhen (Lopez Naranjo et al. 2024; Saleh et al. 2021; Pelletier und Drozda-Senkowska, 2020).

Allerdings gibt es auch **Kritik** an den bisher existierenden Präventionsspielen (Schlegel 2022c: 15f). Sie sind oftmals sehr simpel gestaltet, mit einfachen Grafikelementen und Mechaniken. Viele der oben genannten Spiele kommen aus dem *Point-and-Click*-Genre, bei dem Spieler*innen verschiedene Gegenstände anklicken und auswählen können. Das Spieldesign ist in der Regel statisch: Spieler*innen navigieren eine lineare Geschichte mit wenigen Freiräumen, um die Spielerfahrung selbst zu gestalten. Die Entscheidungen, die Spieler*innen treffen können, sind oftmals lediglich binäre Entscheidungen, beispielsweise ob sie diese oder jene (durch die Entwickler*innen vorgegebene) Nachricht in einem Chat posten möchten. Auch ist die Spielwelt oft stark limitiert mit wenig Bewegung, wenig Entfaltungsmöglichkeiten und, in aller Regel, ohne Möglichkeit zur Interaktion mit anderen Spieler*innen. Zusätzlich ist die Spieldynamik „flach“, da es keinen Anstieg des Schwierigkeitsgrades gibt. Außerdem sind die bestehenden Präventionsspiele häufig sehr textlastig und verlangen somit, dass Spieler*innen den Spielfluss unterbrechen und viel Zeit darauf verwenden, Textpassagen zu lesen, bevor sie agieren können. Die Geschichte, die in den Spielen erzählt wird, wird also vorwiegend *gelesen*

³ <https://www.extremismus.info/decounten>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

⁴ <https://leon.nrw.de/>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

⁵ <https://hidden-codes.de/>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

⁶ <https://www.klif-game.nl> [auf Niederländisch]. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

⁷ <https://isistheend.com/#Accueil> [auf Französisch] (Das Spiel ist zurzeit offline.)

⁸ <https://cultures-interactive.de/de/call-of-prev.html>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

⁹ <https://www.getbadnews.com/books/english/>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

¹⁰ <https://store.steampowered.com/app/1251980/Jessika/?l=german>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

¹¹ <https://onlinetheater.live/project/loulu>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

¹² <https://konterbunt.de/>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

und nicht gespielt. Aus der Videospieelforschung ist bekannt, dass dies die spielerische Qualität digitaler Spiele vermindern kann. Text sollte auf ein Minimum beschränkt werden, da textlastige Spiele als weniger immersiv empfunden werden und Spieler*innen sich schneller abwenden können (Heussner et al. 2015). Insgesamt scheinen aktuelle Präventionsspiele von einer Priorisierung der Botschaft geprägt, die mit dem Spiel vermittelt werden soll. Der Unterhaltungswert und die spielerische Qualität sind offenbar eher zweitrangig (Schlegel 2022: 15f).

Auch wenn bereits einige Präventionsspiele entwickelt und disseminiert wurden, ist es aus den oben genannten Gründen notwendig, die vorherrschenden Ansätze kritisch zu hinterfragen, weiterzuentwickeln und zu verbessern. Generell gilt für Konzepte, die in den Bereich *Entertainment-Education* fallen: „Entertainment is the first E“ (Falzone und Lukomska 2021: 331), also der Unterhaltungswert muss im *Vordergrund* stehen. Die Forschung hat gezeigt, dass *Entertainment-Education*-Inhalte unterhaltsam zu gestalten kein optionaler Zusatz, sondern die *Basis* für den Erfolg solcher Kampagnen ist. Denn nur wenn Kampagnen wie Präventionsspiele ansprechend und unterhaltsam gestaltet sind, generieren sie in jungen Zielgruppen das nötige Interesse und den Wunsch, die Inhalte konsumieren zu wollen. Daher sollte der Unterhaltungswert priorisiert und *Entertainment-Education*-Ansätze als „candy with vitamins“ und nicht als „chocolate-covered broccoli“ gestaltet werden (Falzone und Lukomska 2021: 331). Die Spiele müssen in erster Linie Spaß machen und die ernsthaften Botschaften innerhalb dieses unterhaltsamen Spiels eher unterschwellig kommunizieren - nicht umgekehrt, denn sonst haben sie nicht die gewünschten Effekte.

Hier hat das interdisziplinäre Erasmus+ Projekt *GameD - Gaming for Democracy in the Context of Contemporary Forms of Extremism* angesetzt. Das Ziel des Projekts war es, ein Handyspiel zu konzipieren, das die Anforderungen der Präventionsarbeit erfüllt und zugleich ähnlich unterhaltsam ist wie vergleichbare kommerzielle Spiele. Der folgende Abschnitt bietet einen Einblick in das Projekt, skizziert das entstandene Spiel und erläutert die Zusammenarbeit zwischen Forschenden, Präventionspraktiker*innen, Spieldesigner*innen sowie Akteur*innen aus der Jugend- und Sozialarbeit.

3. *GameD* - Das Projekt

Der folgende Teil beschreibt wie zwischen 2022 und 2024 das Handyspiel *Hate Hunters* entwickelt wurde, um jungen Menschen zu helfen, Extremismus und Hassrede im Internet zu erkennen. Das Spiel veranschaulicht, welche Auswirkungen Hassrede auf die Betroffenen haben können und warum es wichtig ist, im Internet Zivilcourage und Gegen-Narrative aufzuzeigen, alternative Stimmen zu hören und Vorurteile zu hinterfragen. Es soll die Spielenden ermutigen, nicht wegzusehen, sondern sich digitalem Hass entgegenzustellen. Anders als viele andere Präventionsspiele bedient sich *Hate Hunters* gängiger und beliebter Gameplay-Mechaniken, um Spaß und Bildungsaspekte gleichermaßen zu vermitteln.

3.1. Partner und Prozesse

GameD ist ein durch Erasmus+ gefördertes Kooperationsprojekt mehrerer Organisationen aus verschiedenen europäischen Ländern. Die Partnerorganisationen umfassen Jugendorganisationen, ein Studio für die Entwicklung von *Serious Games*, sowie Forschungs- und Bildungseinrichtungen aus den Bereichen Extremismusprävention und Soziale Arbeit. Das Projekt profitierte daher von einer Vielfalt relevanter Perspektiven. Die Partnerorganisationen des Konsortiums waren: *SCENOR* (Österreich), *modus I zad – Zentrum für angewandte Deradikalisierungsforschung* (Deutschland), *International*

University (Deutschland), *Serious Games Interactive* (Dänemark), *Danish Youth Team* (Dänemark), *bOJA - Bundesweites Netzwerk Offene Jugendarbeit* (Österreich) und die *Landesarbeitsgemeinschaft Mobile Jugendarbeit/Streetwork Baden-Württemberg e. V.* (Deutschland). Außerdem wurde ein *Advisory Board* mit internationalen Expert*innen eingerichtet, das die Projektpartner*innen kontinuierlich beraten und eine zusätzliche, externe Qualitätssicherung ermöglicht hat.

Das interdisziplinäre Projektteam konnte auf direkte Erfahrungen in der Jugend(sozial)arbeit, Know-How in der Entwicklung von Bildungsspielen sowie langjährige Erfahrung und breites Wissen im Bereich Extremismusprävention zurückgreifen. Aufgrund des transnationalen Charakters des Projekts konnten Erfahrungen und Daten aus Dänemark, Deutschland und Österreich gesammelt, verglichen und bei der Erstellung des Spiels berücksichtigt werden. Alle Projektmaterialien, inklusive des Spiels und des pädagogischen Begleitmaterials, sind auf Englisch, Deutsch und Dänisch verfügbar. Im Folgenden stellen wir zuerst das Spiel und im Anschluss den Entwicklungsprozess sowie die Zusammenarbeit der Partnerorganisationen im Detail vor.

3.2. Das Spiel *Hate Hunters*

Bevor näher auf die einzelnen Entwicklungsschritte des Spiels inklusive der co-kreativen Workshops eingegangen wird, beschreiben wir in diesem Abschnitt zunächst das Endprodukt. *Hate Hunters* ist ein *Single-Player*-, browserbasiertes Spiel für Android, iOS und PC. Es gehört zum Genre der Jump'n'Run Platformer, d.h. Spielende springen und laufen durch eine horizontal und vertikal verschiebbare Spielwelt. Die *Super Mario Bros.* Spiele sind ein bekanntes Beispiel aus diesem Genre.

Im Handyspiel *Hate Hunters* tauchen die Spieler*innen in die virtuelle Welt von *BitCity* ein. Zu Beginn des Spiels wird den Spielenden ein Zeitungsausschnitt der „*BitCity News*“ gezeigt (siehe Abbildung unten), aus dem hervorgeht, dass in *BitCity* vermehrt Hassrede beobachtet wird und dringend „Hate Hunter“ gesucht werden, die sich dem entgegenstellen. Darauf folgt eine Videosequenz, die zeigt, dass sich überall in der Stadt toxischer Schleim und Hass-Symbole verbreiten. Außerdem öffnet sich ein Portal, aus dem ein Monster tritt und beginnt, weitere Hass-Symbole zu streuen. Daraufhin werden die Spielenden aufgefordert, sich den *Hate Hunters* anzuschließen und sich aktiv gegen die zunehmende Hassrede zu stellen. Anschließend taucht der*die Spieler*in in die fiktive virtuelle Welt von *BitCity* ein und schließt sich den sogenannten *Hate Hunters* an, um den *Bitizens* dabei zu helfen, sich vor toxischen Inhalten zu schützen und *BitCity* vor dem Untergang in einer toxischen Wolke aus Hass und Hetze zu bewahren.¹³

¹³ Das Spiel kann auf <https://www.scenor.at/gamed-resources> oder im App Store heruntergeladen werden.



Abb. 1: Screenshot aus *Hate Hunters*.

Die Spielenden treffen im Verlauf mehrerer Level auf immer stärker und böser werdende *Hate Monster*, denen sie entgegentreten müssen. Diese bedrohlichen Kreaturen verbreiten verschiedene Formen von Hassrede in *BitCity*, z. B. Symbole und Graffitis, die als „Hate Tracks“ bezeichnet werden. Wenn *Bitizens* auf diese *Hate Tracks* stoßen, werden sie entweder krank oder verlieren das Bewusstsein. Im finalen Level wartet schließlich der Endgegner, der „Last Toxicator“ auf die Spielenden, den sie mit „Farbgranaten“ bewerfen müssen bzw. müssen sie ihn von den Kabeln trennen, die ihn mit Hass-Posts verbinden und immer wieder stärken, um ihn bezwingen zu können.

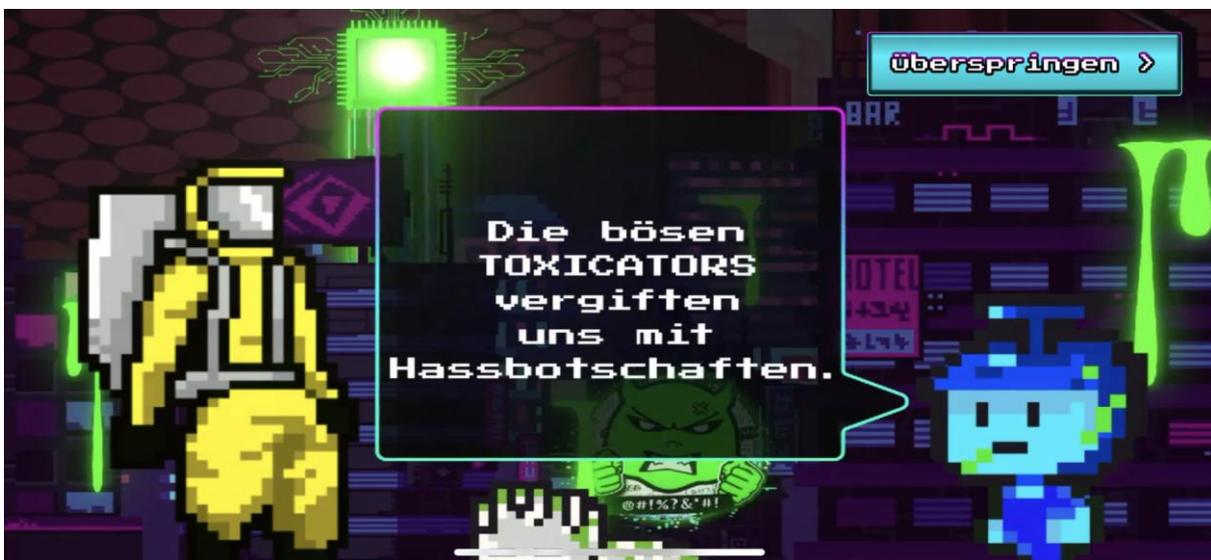


Abb. 2: Screenshot aus *Hate Hunters*.

Um die negativen Auswirkungen der Hass-Symbole auf die Stadt und ihre Bewohner zu bekämpfen, müssen die Spielenden sie finden und mit lustigen Stickern abdecken. Die *Hate Tracks* wurden bewusst ohne Worte konzipiert und werden nur in Symbolform gezeigt. Damit ist das Spiel auf alle Kontexte anwendbar und kann für jegliche Form digitalen Hasses sensibilisieren. Wenn die Spielenden allerdings Bewohner*innen der Stadt retten, erzählen sie ihnen, warum sie Opfer von Hass und Hetze wurden. So wird trotz der Abstraktion eine Brücke zur realweltlichen Erfahrung geschlagen.



Abb. 3: Screenshot aus *Hate Hunters*.

Außerdem müssen die schleimigen *Hate Monster* bekämpft werden, bevor sie die Stadt einnehmen und in einer Welle aus Hass, symbolisiert durch grünen, giftigen Schleim, ertränken können. Zu diesem Zweck schieben die Spielenden die Monster in einen Strahl (Beam), der die Monster dorthin befördert, wo sie hergekommen sind. Mit jedem Level wird dies schwieriger. Beispielsweise müssen in späteren Leveln die Monster erst betäubt werden, bevor sie sicher in den Beam geschoben werden können. Hierbei müssen die Spielenden schnell sein, denn wenn der grüne Schleim den Boden erreicht, wird das Level beendet und ist verloren.



Abb. 4: Screenshot aus *Hate Hunters*.

Auch durch den Hass ohnmächtig gewordene *Bitizens* können durch die Spielenden geschoben werden, um sie an andere Orte innerhalb des Levels zu bringen. Retten die Spielenden *Bitizens*, indem sie sie zu „Krankenstationen“ bringen, erhalten sie neue Sticker, um weitere Hassrede überkleben zu können. Außerdem bedanken sich die *Bitizens* für die Hilfe. Optional können Spielende in diesem Moment oder, wenn gewünscht, auch zu einem späteren Zeitpunkt die Geschichten der *Bitizens* lesen und mehr darüber lernen, warum sie Zielscheibe digitalen Hasses wurden. Das folgende Bild („Danke

schön“) zeigt einen solchen Erlebnisbericht. Der *Bitizen* berichtet von eigenen Erlebnissen und Gefühlen, was Empathie und Verständnis fördern kann. Er teilt seine Erfahrung, um Bewusstsein zu schaffen. Das Beschreiben und Teilen von Erfahrungen soll dabei helfen, bei den Spielenden Verständnis für diskriminierte Menschen zu schaffen, eigenes Verhalten zu hinterfragen und damit die eigene Perspektive zu wechseln (sog. *perspective-taking*).

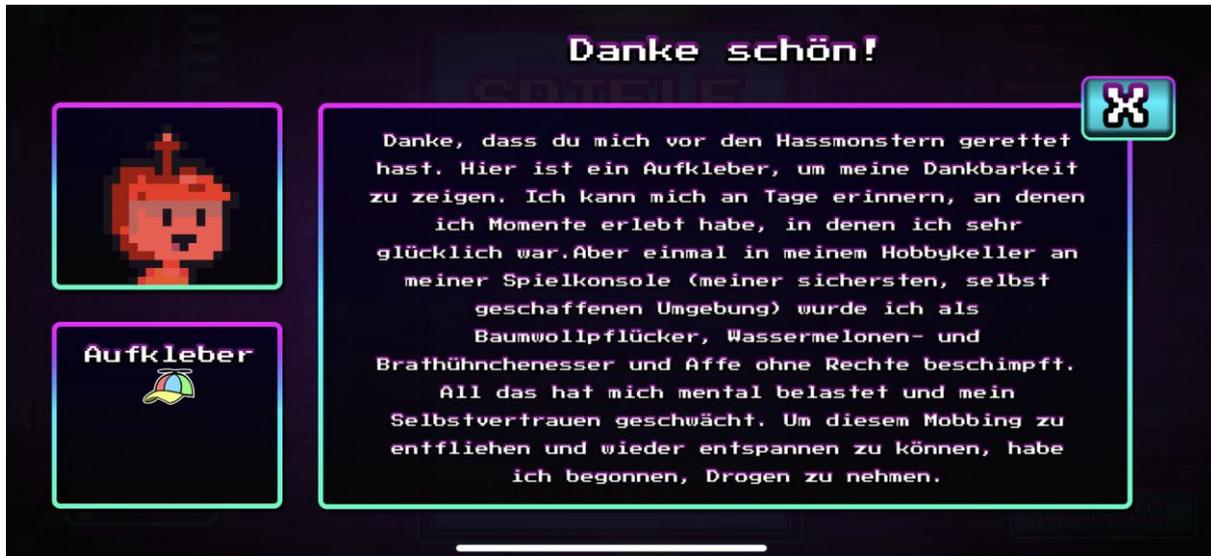


Abb. 5: Screenshot aus *Hate Hunters*.

Spielende werden außerdem über Infoboxen kurz und bündig zu wichtigen Begriffen und Themen rund um Hassrede und Extremismus informiert. Um den Spielfluss nicht zu stören, werden diese Infoboxen am Ende jedes Levels eingeblendet und nehmen direkten Bezug auf die Erlebnisse innerhalb der Spielwelt.

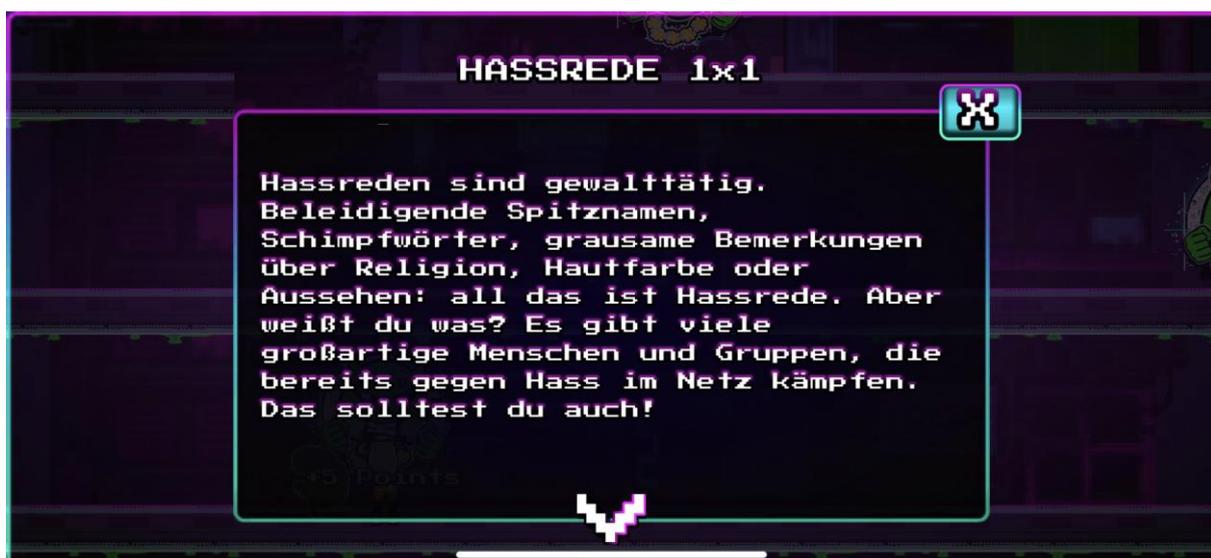


Abb. 6: Screenshot aus *Hate Hunters*.

Nach Abschluss des Spiels bzw. nach Beendigung des letzten Levels werden den Spielenden weiterführende Links zur Verfügung gestellt.

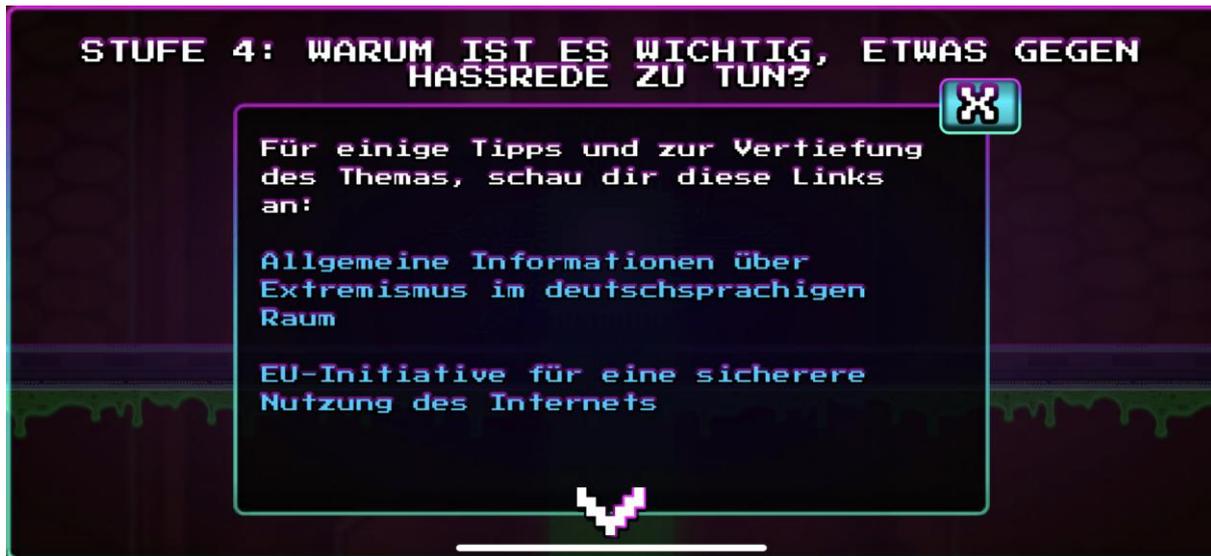


Abb. 7: Screenshot aus *Hate Hunters*.

3.3. Spielentwicklung

Die Entwicklung des Spiels kann in vier Phasen unterteilt werden: Konzeption, (Co-)Kreation, Spieleentwicklung und weitere Co-Kreation im Kontext einer Spiele-Testung. Die erste Phase beinhaltete Vorarbeiten, eine Sichtung bestehender Literatur sowie die Konzeption erster Ideen, um eine solide Basis für die Spielentwicklung zu legen. In der zweiten Phase wurden Workshops mit den Projektpartner*innen sowie Co-Creation Workshops mit jungen Menschen abgehalten und es wurde gemeinsam an konkreten Gaming-Elementen und -Narrativen gearbeitet. In der dritten Phase wurden die erarbeiteten Inhalte durch die Spieleentwickler*innen in die Spielwelt eingebettet und in Spielelemente übersetzt. Die letzte Phase beinhaltete weitere Co-Creation Workshops mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen zur Verfeinerung des Spielkonzepts und zur Entwicklung weiterer Inhalte wie der pädagogischen Begleitmaterialien. Des Weiteren erfolgte die Einbindung von Jugendarbeiter*innen, um ihre Rückmeldungen und Bedarfe ebenfalls in die finale Spielversion und das Begleitmaterial einfließen zu lassen. Im Folgenden werden die Phasen näher erläutert.

Phase 1: Der erste Block umfasste die im ersten Teil beschriebene theoretische Vorarbeit und Literatursichtung sowie die Durchführung von Interviews mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen, um mehr über ihr Spielverhalten, ihre Erfahrungen mit Vorurteilen, ihre Wahrnehmung anderer Kulturen, ihren Umgang mit digitaler Hassrede sowie Trends im Bereich Extremismus in den beteiligten Ländern zu untersuchen. Außerdem wurden Jugendarbeiter*innen befragt. Aus der Abfrage der Gaming-Präferenzen ging hervor, dass viele Jugendarbeiter*innen nicht sehr vertraut mit *serious games* sind und auch nicht oft Videospiele spielen. Die befragten Jugendlichen gaben hingegen an, öfter Videospiele zu konsumieren und hauptsächlich strategische Spiele, Rollenspiele und Shooter zu spielen. Sie bevorzugten außerdem Spiele mit einer guten Story und ansprechendem Design.

Ein weiteres wichtiges Ergebnis war, dass die Möglichkeit, das Spiel auf dem Smartphone zu spielen, als wichtig erachtet wurde, da fast jede*r Jugendliche heutzutage ein Smartphone besitzt und es für die Jugendarbeit durchaus vorteilhaft sein kann, Spiele auch unterwegs spielen zu können. Jugendarbeiter*innen betonten auch, dass die Spielerfahrung im Vordergrund stehen sollte und der Lerninhalt gut verpackt sein muss, um Jugendliche zu motivieren, das Spiel zu spielen und nicht vorzeitig abzubrechen. Dies deckt sich mit der bestehenden Forschung zu Bildungsspielen, die im ersten Abschnitt erläutert wurde

Phase 2: In Phase zwei wurden in mehreren Workshops konkrete Ideen für den Spielinhalt entwickelt und Kataloge erstellt, auf deren Basis dann das Game-Konzept entstand. Insgesamt wurden fünf verschiedene Konzepte erstellt. Hieran beteiligten sich alle Projektpartner*innen gleichermaßen, wobei *Serious Games Interactive* als Spieleentwicklerstudio die führende Rolle einnahm. Die Workshops wurden digital durchgeführt und durch Online-Tools wie beispielsweise Miro-Boards zum gemeinsamen Brainstorming unterstützt.

Der erste Workshop konzentrierte sich darauf, wie man die gewünschten Ziele erreichen kann. Es wurden Ideen gesammelt, durch welche Mechanismen und Inhalte weit verbreitete Vorurteile thematisiert werden und welche Verhaltensweisen gegen digitalen Hass sinnvoll in einem Spielkontext aufgegriffen werden könnten. Auch die Spielwelt, die Spielmechanik und die verschiedenen Spielelemente wurden diskutiert. Die Partner*innen besprachen beispielsweise, welches Spielgenre am geeignetsten wäre, nicht nur die gewünschten Inhalte zu vermitteln, sondern dies auch auf unterhaltsame und ansprechende Weise zu tun. Hierbei wurden verschiedene Möglichkeiten von Action- bis Rätsel-Spielen in Betracht gezogen. Eine längere Diskussion ergab sich um die Frage, ob das Spiel auf Kampfhandlungen jeglicher Art basieren könne. Denn Spiele, in denen gekämpft wird, sind populär, bringen aber für die politische Bildungsarbeit, die friedliche Konfliktlösungen zu vermitteln versucht, konzeptionelle Schwierigkeiten mit sich. Auch wurde die Balance zwischen Unterhaltungswert und pädagogischem Wert der Spielideen immer wieder kontrovers diskutiert. Es zeigte sich, dass die Projektpartner*innen unterschiedliche Schwerpunkte setzen wollten, weshalb Kompromisse gefunden werden mussten. Im zweiten Workshop wurden die besprochenen Konzepte verfeinert und verschiedene Geschichten diskutiert, die dem Spiel zu Grunde liegen könnten. Auch hier zeigten sich unterschiedliche Präferenzen, die erst aufgelöst werden mussten, bevor eine Entscheidung getroffen werden konnte. Die Wahl fiel schließlich auf das oben beschriebene Konzept, das zuerst den Arbeitstitel *BitCity* trug, bevor es in *Hate Hunters* umbenannt wurde.

Außerdem wurden in Phase 2 co-kreative Workshops mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen durchgeführt. Diese Workshops waren integraler Bestandteil des Projektkonzeptes, um die Zielgruppe aktiv in die Entwicklung des Spiels zu involvieren und ermöglichte es, ihre Vorlieben und Perspektiven in den Game-Entwicklungsprozess zu integrieren. Zunächst ging es um grundsätzliche Themen: Was interessiert junge Menschen? Was motiviert sie, sich politisch und sozial zu engagieren? Welche Bedeutung haben Begriffe wie Demokratie, kritisches Denken und Medienkompetenz für sie? Auch die Grundlagen von Hate Speech und ihre Ursachen sowie Extremismus, seine Definition und Ausprägungen in der Onlinewelt, wurden behandelt. Dann wurde das Spielkonzept vorgestellt und Feedback der Jugendlichen gesammelt, beispielsweise ihre Ansichten darüber, wie Hass dargestellt werden soll, wie *Bitizens* aussehen und agieren sollen und welche Spielmechaniken als besonders ansprechend empfunden werden. Hierbei wurden die jungen Menschen zu ihren Meinungen und Präferenzen befragt und es wurden weitere mögliche Spielelemente und -veränderungen gemeinsam besprochen und konzipiert.

Phase 3: Die Ergebnisse aus den Workshops wurden in einem iterativen Prozess vom Spieleentwickler-Studio umgesetzt. Dies umfasste nicht nur die kreative Anpassung der erarbeiteten Inhalte, sondern auch die technische Implementation in die Spielwelt. Die Entwicklung des Spiels begann mit mehreren Konzeptideen, die in den Workshops besprochen und mit Jugendlichen weiter ausgearbeitet wurden. Anfangs bestanden die Ideen aus groben Skizzen. Der untenstehende Screenshot zeigt beispielsweise einen frühen Entwurf des *Hate Hunters* Spiels. Zu sehen ist die Spielfigur (der Zylinder), ein *Bitizen* (das lächelnde Gesicht), ein Hasssymbol (der Kreis mit durchgestrichener Linie) sowie ein Teil des Strahls,

in den die Monster geschoben werden müssen, um sie verschwinden zu lassen (die gekringelte Linie rechts).



Abb. 8: Frühe Skizze des Spielkonzepts.

Durch regelmäßige Online-Treffen zur Konzeptbesprechung wurden die Vorstellungen im Laufe der Zeit immer weiter konkretisiert. Außerdem wurde das Narrativ mit jedem Arbeitsschritt angepasst und verfeinert, damit ein logisches Gesamtkonzept entsteht. Nachdem das Spielkonzept festgelegt und diskutiert worden war, wurde das Design diskutiert. Der untenstehende Screenshot zeigt einen frühen Entwurf für die *BitCity*-Spielwelt.

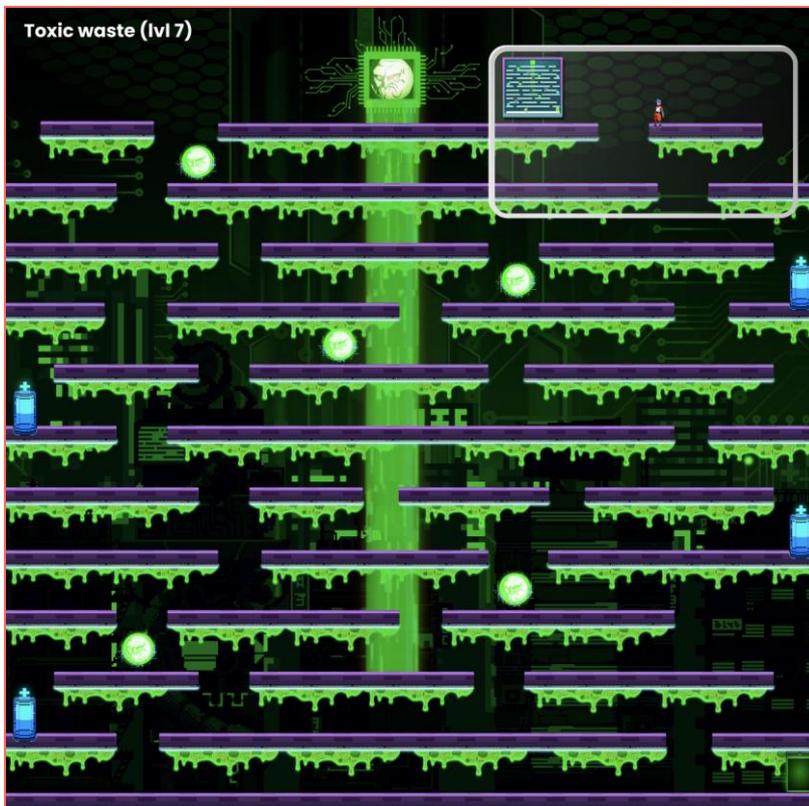


Abb. 9: Erste Version der Hate Hunters Welt.

Während der Content-Entwicklungsphase kümmerte sich das Entwicklerstudio darum, dass die verschiedenen, von den Jugendlichen erarbeiteten Elemente des Spiels harmonisch zusammenpassen, einschließlich der visuellen und akustischen Aspekte. Auf der kreativen Seite waren Aufgaben wie die Erstellung von Illustrationen, Grafiken, im Spiel eingebetteten Videos, 3D-Elementen und Texten zu bewältigen, während auf der technischen Seite die gesamte Programmierung und die logische Verknüpfung aller Komponenten erfolgte.

Phase 4: Der zweite Block von Co-Creation Workshops mit der Zielgruppe erfolgte, als bereits ein spielbarer Prototyp vorlag. So konnten die Teilnehmer*innen das Spiel im Hinblick auf Spielbarkeit, Spielmechaniken, das Leveldesign und die Benutzer*innenfreundlichkeit testen. Im ersten Teil dieses Workshops wurden die Teilnehmer*innen zunächst über Extremismus, Hassrede und den Bezug extremistischer Aktivitäten zur Gaming-Kultur im Allgemeinen aufgeklärt. Anschließend wurde der Prototyp getestet und weitere signifikante Spielelemente in Zusammenarbeit mit den Jugendlichen gestaltet. Dies beinhaltete beispielsweise die Entwicklung von Namen für die Spielcharaktere und Spielelemente sowie vor allem das gemeinsame Erstellen von Game-Elementen und narrativen Bausteinen, insbesondere der Hass-Symbole sowie der Sticker, mit denen Spielende die Hassrede in *BitCity* überkleben und somit unschädlich machen können.



Abb. 10: Frühe Entwürfe der Hass-Symbole (oben), Eindrücke vom Workshop mit Jugendlichen, die Sticker gestalten (unten).

Dazu erhielten die Teilnehmer*innen Materialien, um Sticker herzustellen. Auf bereitgestellten Illustrationen der Hass-Symbole (Hate Tracks), konnten die Teilnehmer*innen ihrer Kreativität freien Lauf lassen und die Monster mit eigenen Symbolen, Emojis und (Farb-)ideen verzieren und die (Hass-)Botschaft dadurch umgestalten. Die Sticker sollten Inklusivität, Vielfalt und Einheit verkörpern. Im Menü des Spiels können Spieler*innen jederzeit auf die Sticker zugreifen und auswählen, mit welchem Sticker sie die Hass-Symbole überkleben möchten. Wenn Spieler *Bitizens* erfolgreich in dafür vorgesehenen Krankenstationen heilen, verdienen sie sich neue Sticker als Belohnung. Von insgesamt 60 gestalteten Stickern wurde ein großer Teil in das Spiel übernommen.

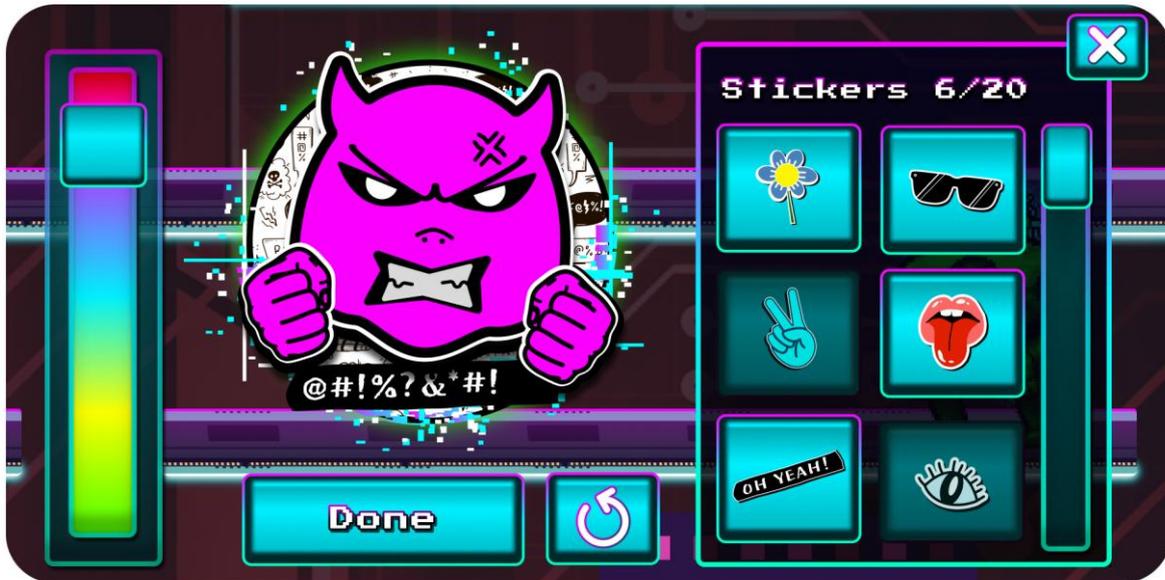


Abb. 11: Screenshot aus *Hate Hunters*.

Ein weiteres wichtiges Ziel der Workshops war es, die Ansichten junger Menschen aus Österreich, Dänemark und Deutschland bezüglich ihrer eigenen und fremden Kulturen zu erfassen, um die Basis für Vorurteile und Hassrede näher zu beleuchten. Dazu wurden Befragungen durchgeführt, um mehr über Stereotype und Bewältigungsstrategien zu erfahren und zu lernen, wie junge Menschen mit Vorurteilen und den damit verbundenen Ungerechtigkeiten im Alltag und insbesondere online umgehen. In den Befragungen wurde z. B. deutlich, dass beispielsweise negative Stereotype das Selbstwertgefühl beeinträchtigen und zu Angstzuständen bis hin zu Selbstmordgedanken führen können. Auch wenn Diskriminierung, Hass und Vorurteile online wie offline auftreten, wird die digitale Welt als immer wichtiger im Umgang mit solchen Phänomenen empfunden.

Hate Hunters ist zwar in einer fiktiven Welt angesiedelt, dennoch sollten reale Bezüge nicht fehlen, um die Identifikation und Übertragbarkeit der Themen für die Spielenden greifbarer zu machen. Die persönlichen Geschichten der Jugendlichen, die als Inspiration für die Geschichten der *Bitizens* dienten, bieten Einblicke in die Herausforderungen im Umgang mit Vielfalt und Diskriminierung und schärfen das Bewusstsein für die vielen Arten von Hassrede, die Jugendlichen online begegnen. Die Jugendlichen wurden während des Workshops dazu ermutigt, ihre eigenen Erlebnisse mit Hass und Diskriminierung zu reflektieren und in einer kurzen Geschichte niederzuschreiben. Sie erhielten dazu Fragen und detaillierte Anweisungen, die ihnen dabei helfen sollten, ihre Erzählungen zu strukturieren. Diese Fragen konzentrierten sich darauf, Momente der Diskriminierung zu reflektieren, die Umgebungen zu beschreiben, in denen diese Diskriminierung stattfand, und die Auswirkungen dieser Erfahrungen, sowohl mental als auch physisch, zu beschreiben. Die Geschichten konnten sich auch um

fiktive Ereignisse drehen, solange sie sich auf das Thema Hassrede und Diskriminierung konzentrierten. Ziel war es, ein möglichst lebensnahes Ereignis wiederzugeben, um die vielschichtigen Konsequenzen von Diskriminierung authentisch darzustellen. Diese Geschichten wurden dann an die fiktive Welt von *Hate Hunters* angepasst und in die Biografien der *Bitizens* umgewandelt.

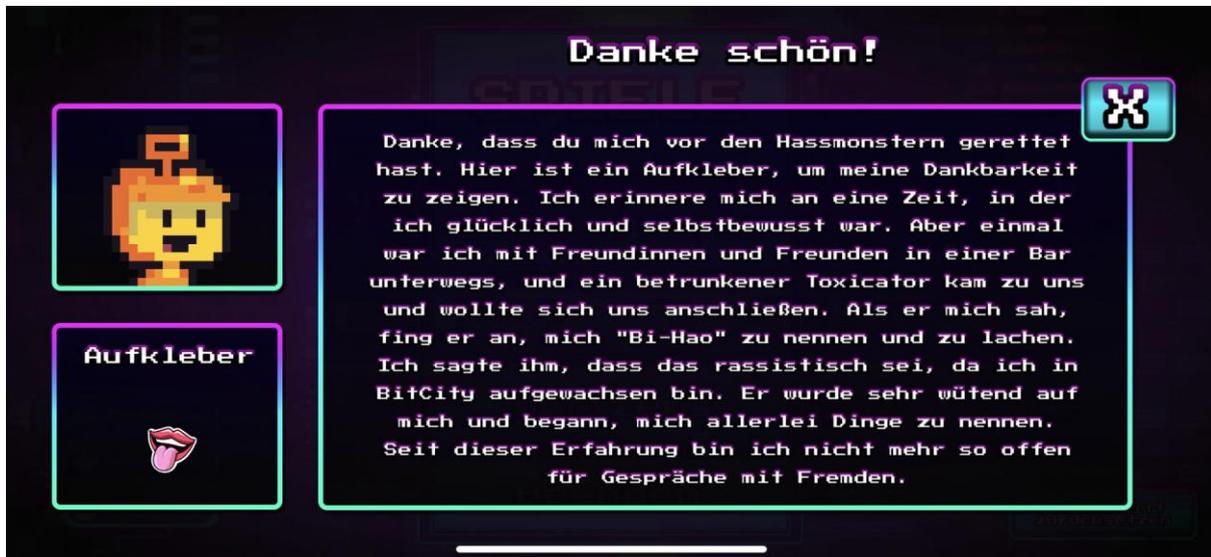


Abb. 12: Screenshot aus *Hate Hunters*.

3.4. Playtest

Ein wichtiger Bestandteil des Entwicklungsprozesses waren außerdem die Spiele-Sessions mit den Jugendlichen (sogenannte „Play Tests“), die Sammlung ihres Feedbacks sowie Online-Befragungen. Wenn wir im Folgenden über das Feedback sprechen, beziehen wir uns auf die Rückmeldungen aus dem zweiten Co-Creation Workshop mit Jugendlichen (n=13) und Jugendarbeiter*innen (n=9). Die Feedbackrunden waren informell und offen und Rückmeldungen wurden auf Klebezetteln zusammengetragen und gemeinsam diskutiert. Das Spiel befand sich zu diesem Zeitpunkt schon in einem spielbaren Zustand. Dies ermöglichte uns nicht nur, Rückmeldungen über Konzepte und Texte zu bekommen, sondern auch über das Spielerlebnis.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass Spieler*innen das „Retro“- bzw. „Arcade“-Gefühl des Spiels mochten. Die Teilnehmenden gaben außerdem an, dass ihnen die vielfältigen Entscheidungs- und Bewegungsmöglichkeiten im Spiel gefielen - ein klarer Hinweis darauf, dass die statischen Entscheidungsmöglichkeiten anderer Präventionsspiele nicht zur spielerischen Qualität beitragen und in diesem Punkt Verbesserungspotenzial besteht (siehe Abschnitt „aktuelle Präventionsspiele“).

Das Spiel enthält außerdem ein Überraschungsmoment. Spielenden ist zu Anfang des Spiels nicht klar, dass die von ihnen geretteten *Bitizens* später im Kampf gegen den Endgegner zu Hilfe kommen und sie damit im Nachteil sind, wenn sie in den vorherigen Levels keine *Bitizens* gerettet haben. Dies empfanden die Jugendlichen als interessant. Durch die fehlenden Instruktionen und das plötzliche Realisieren, welche Bedeutung die direkte Hilfe für die *Bitizens* hat (auch wenn diese Hilfestellung nicht benötigt wird, um ein Level erfolgreich abzuschließen), sollte ein „Aha“-Effekt generiert werden, der dazu anregt, das eigene Spielverhalten und damit auch die realweltlichen Implikationen des Nicht-Helfens zu reflektieren. Dieser Effekt konnte erreicht werden. Allerdings bedeutete dieses Unwissen

auch, dass laut Teilnehmenden der Anreiz zum Retten der *Bitizens* fehlte, bevor das letzte Level erreicht wurde. Dies wurde von den Jugendlichen als problematisch empfunden.

Des Weiteren war einigen Teilnehmenden die Botschaft des Spiels am Anfang unklar und das Layout zu einfach. Auch wurden vereinzelt die Sprung-Mechanik und das Tempo des Spiels bemängelt. Wünsche umfassten z. B. temporäre Superkräfte (wie beispielsweise der Stern bei *Super Mario*) für zusätzliche Anreize, mehr Variation in den Levels und die Vergabe von Punkten, um den kompetitiven Charakter hervorzuheben.

Soweit es budget- und zeittechnisch möglich war, wurde das Feedback übernommen und in die neueste Spielversion eingepflegt. Die untenstehenden Screenshots zeigen den Prototypen, der mit den Jugendlichen getestet wurde und in dem der *Hate Hunter* noch anders aussieht als in der finalen Version, sowie die nach dem Workshop eingefügten Punkte und Ranglisten.



Abb. 13: Screenshot aus der ersten Version des *Hate Hunter* Spiels (oben), Level und Punkteanzeige (unten).

Rang	Name	Punktzahl
1ST	Kng	1460
2ND	Dom	1190
3RD	wIL	1070
4TH	Wil	915
5TH	ste	740
6TH	his	700
7TH	JTT	660
8TH	ste	600
9TH	E N	570
10TH	win	540

Abb. 14: Rangliste, Screenshot aus *Hate Hunters*.

Das Feedback der jugendlichen Spieletester*innen ergab, dass, neben dem Unterhaltungswert, klare Botschaften und Wissen über den Zweck des Spiels entscheidend sind, damit Spieler*innen sich motiviert fühlen, das Spiel zu spielen. Die Nachvollziehbarkeit der Handlungsmöglichkeiten und -abfolgen im Spiel sind wichtig für ein positives Spielerleben. Das Feedback zeigte auch die Bedeutung von Abwechslung, Belohnungen, einem kompetitiven Charakter und gut ausbalanciertem Gameplay, um ein abwechslungsreiches und spannendes Spielerlebnis zu gewährleisten und dadurch wiederum die Motivation der Spielenden aufrechtzuerhalten.

3.5. Feedback der Jugendarbeiter*innen

Außerdem wurden im Zuge der Workshops Jugendarbeiter*innen mit dem Spiel vertraut gemacht und zu den Inhalten befragt. Aus dem Feedback der Jugendarbeiter*innen ging hervor, dass vor allem Erläuterungen und Anleitungen innerhalb des Spiels und im Begleitmaterial wichtig sind, um eine korrekte Anwendung in der Jugend(sozial)arbeit zu gewährleisten. Es herrschte auch hier die übereinstimmende Meinung, dass es wichtig ist, den Spielfluss nicht durch übermäßig viele Infoboxen oder Texte zu beeinträchtigen, da dies die Motivation der Jugendlichen, das Spiel weiter- oder zu Ende zu spielen, negativ beeinflussen könnte. Daher sollten Präventions- und Bildungsspiele nicht textlastig gestaltet werden, sondern relevante Inhalte auf andere Art und Weise vermitteln.

Die Bedeutung von Symbolen und Metaphern im Spiel und ihre Übertragbarkeit auf den realen Lebensalltag wurden ebenfalls als sehr wichtig erachtet. Inhalte und Sprache müssen zudem an die reale Lebenswelt von Jugendlichen angepasst sein und Themen wie Hassrede oder Cybermobbing müssen in einfachen Worten vermittelt werden können. Dies sollte, so die Meinung der befragten Jugendarbeiter*innen, auch in pädagogischen Begleitmaterialien weiter aufgegriffen und vertieft werden. Das Universum von *Hate Hunters* basiert auf Metaphern. Beispielsweise stehen die Monster für entpersonalisierte Nutzer*innen, die digitalen Hass verbreiten, die *Hate Tracks* für die daraus resultierenden Posts und der grüne Schleim für die toxische Atmosphäre solch digitaler Diskurse. Die Bedeutung dieser Metaphern kann mithilfe von pädagogischen Begleitfragen in der begleitenden

Jugendarbeit behandelt werden. Im Folgenden wird kurz ein Auszug aus dem Handbuch für Jugendarbeiter*innen gezeigt, der dies noch verdeutlicht.¹⁴

Das 2D Jump'n'Run Universum von BitCity

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

Abb. 15: Auszug aus dem pädagogische Begleitmaterial.

Im Workshop mit den Jugendarbeiter*innen wurde zudem deutlich, dass junge Menschen oft gar nicht wissen, dass sie Hassrede im Internet ausgesetzt sind oder waren. Teilweise wird verletzende Sprache im Internet unter Jugendlichen bereits als normal empfunden. Daran schloss sich auch der Wunsch nach praktischen Beispielen, Übungen und Best-Practice-Beispielen für die pädagogische Arbeit an, um den Lerneffekt für Jugendliche und das Verständnis für bzw. den Umgang mit Hate Speech im Internet zu erhöhen. Schließlich wurde auch der Wunsch geäußert, die Möglichkeit zum Erfahrungsaustausch mit anderen Jugendarbeiter*innen zu haben und die Zusammenarbeit zu fördern. Dies könnte beispielsweise über eine dem Spiel zugeordnete Webseite geschehen. Allerdings konnte ein solches Austauschformat innerhalb der Projektlaufzeit von *GameD* aufgrund fehlender Ressourcen bisher noch nicht realisiert werden. Feedback darüber wie und wo das Spiel in der Jugendsozialarbeit eingesetzt wird und welche Erfahrungen Jugendarbeiter*innen beim Einsatz unter realen Bedingungen machen, stehen noch aus. Gleiches gilt für die Frage, wie viele junge Menschen sich das Spiel selbstständig ohne Weisung und Anleitung durch Jugendsozialarbeiter*innen oder andere Fachkräfte über den App-Store heruntergeladen und gespielt haben.

¹⁴ Das Begleitmaterial kann in deutscher, englischer und dänischer Sprache von der *GameD*-Webseite heruntergeladen werden: <https://www.scenor.at/gamed-resources>

3.6. Online-Befragungen

Um eine größere Zielgruppe und vielseitiges Feedback zu erhalten, wurden neben der Erhebung von informellem Feedback während der Co-Creation-Prozesse auch Feedback durch Online-Umfragen gesammelt. Dazu wurde im September 2023 eine Online-Umfrage erstellt. Diese Umfrage wurde bewusst kurz gehalten (fünf Fragen) und bot den Jugendlichen die Möglichkeit, bevorzugte Hintergrundmusik und das von ihnen präferierte Aussehen der „Monster“ auszuwählen. Die Umfrage wurde über verschiedene Kanäle an die Zielgruppe weitergegeben. Parallel dazu wurde im September 2023 eine ähnliche Umfrage an Jugendbetreuer*innen gesendet, die etwas mehr Fragen enthielt und sich auf die Nützlichkeit des Spiels in pädagogischen Kontexten sowie auf mögliche Verbesserungen konzentrierte.

Die aus der Online-Umfrage gesammelten Daten deuteten auf eine überwiegend positive Reaktion der Teilnehmer*innen im Alter von 12 bis 18 Jahren hin (n=10). Folgende Punkte treten besonders hervor und decken sich auch mit dem Feedback aus den Workshops:

Bildungswert: Die Teilnehmer*innen fanden, dass das Spiel dabei helfen kann, Themen im Zusammenhang mit Hate Speech besser zu verstehen.

Intuitives Gameplay und Steuerung: Die Spieler*innen äußerten durchweg Zufriedenheit mit den intuitiven Gameplay-Mechaniken und Steuerungen des Spiels.

Storyline: Die Umfrage ergab, dass die Handlung des Spiels als fesselnd und vielfältig empfunden wird.

Die Befragung der Jugendarbeiter*innen (n=21) zeigte ebenfalls eine vielversprechende Resonanz auf das Spiel. Die Teilnehmer*innen berichteten davon, dass sie den Retro-Stil des Spiels als ansprechend empfanden. Ebenso die Musik und das Gameplay. Auch das Ziel des Spiels war ihnen intuitiv klar. Zugleich identifizierten sie folgende Verbesserungspotenziale für pädagogische Anwendungen:

Textlänge und -schwierigkeit: Einige Teilnehmer äußerten Bedenken hinsichtlich der übermäßig langen Textpassagen und der Verwendung von Fremdwörtern für jüngere Zielgruppen.

Klarheit am Ende des Spiels: Einige Teilnehmer*innen berichteten von Verwirrung bezüglich der Ziele während des „Endboss-Kampfs“.

Es wurden folgende Vorschläge gemacht, um die Effektivität des Spiels in Bildungskontexten zu stärken:

Level-Design und -Komplexität: Die Einführung weiterer Levels mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden könnte ein umfassenderes Lernerlebnis schaffen.

Erweiterung der Handlung: Eine weiterentwickelte Handlung mit zusätzlichen Details könnte das Engagement der Spieler*innen erhöhen und das Verständnis der Themen im Spiel vertiefen.

Bewusstsein schaffen: Während die Spieler*innen die Farben von Graffiti ändern können, um Aufgaben abzuschließen, sollte Hate Speech sichtbar bleiben, um kritisches Denken und Bewusstsein für die angesprochenen Themen zu fördern.

Text-Interaktion fördern: Die Implementierung von Funktionen, um ein einfaches Wegklicken von Textinhalten zu verhindern, wie z. B. Quizfragen für Bonuspunkte, könnte die aktive Auseinandersetzung mit dem Bildungsinhalt fördern. Dies könnte allerdings den Unterhaltungswert des Spielerlebnisses negativ beeinflussen.

Integriertes Lernen: Die Integration von Textelementen direkt ins Gameplay, z. B. durch informative Pop-ups beim Sammeln von Stickern, könnte das Lernen innerhalb der Spielumgebung verstärken.

Des Weiteren wurden allgemeine Verbesserungsvorschläge gemacht wie z. B. das Hinzufügen eines Skip-Buttons für das Intro, das Ersetzen des anfänglichen Soundtracks durch eine weniger aufdringliche Alternative zur Verbesserung der Benutzer*innenerfahrung, die Bereitstellung klarerer Erklärungen zu Punktvergabe-Kriterien und Level-Abschluss, insbesondere in den frühen Phasen, zur Orientierung der Spielenden, sowie die Einführung von Risiko- oder Herausforderungs-Elementen wie Timern oder Hindernissen, um die Spannung zu erhöhen und die Tiefe des Gameplays zu erweitern. Mit anderen Worten: Jugendarbeiter*innen wünschten sich ein komplexeres, weiter ausgebauten Spiel. Die gewünschten Änderungen wurden so gut wie möglich in das Spiel integriert. Allen Wünschen, vor allem nach mehr Leveln und höherer Komplexität, konnten wir jedoch mit dem *GameD*-Projektbudget nicht in diesem Umfang gerecht werden.

Im Februar 2024 wurde eine zweite Bewertungsrunde mit jungen Spieler*innen (n=15) im Alter von 12 bis 30 Jahren durchgeführt. Die neue Umfrage bestand aus 18 Fragen und konzentrierte sich auf den Gesamteindruck des Spiels. Die Mehrheit der Befragten empfand das Spiel als einfach und intuitiv zu steuern. Dies deutet darauf hin, dass keine spezifischen Vorkenntnisse oder Fähigkeiten erforderlich sind, um das Spiel von Anfang bis Ende spielen zu können. Eines der Ziele des Spiels ist es, das Interesse der Spieler*innen an den Themen Hate Speech und Extremismus zu wecken. Die Ergebnisse der Befragung zeigen, dass dies funktioniert und die Befragten den Wunsch hatten, mehr über das Thema zu erfahren. Außerdem zeigte sich, dass die von uns nach den ersten Befragungen implementierten Veränderungen am Spiel, z. B. die Reduzierung und Vereinfachung der Texte sowie die Einführung von Risiko- oder Herausforderungs-Elementen wie Timern oder Hindernissen, zu einem verbesserten Spielerlebnis beigetragen haben.

In Bezug auf die Entwicklung eines Spiels mit pädagogischem Inhalt kann daher zusammenfassend gesagt werden, dass es besonders wichtig ist, dass klare Lernziele und Botschaften definiert werden und sichergestellt werden sollte, dass diese im Spiel deutlich vermittelt werden, allerdings ohne den Unterhaltungsfaktor zu schmälern. Dies kann auch in einem fiktiven Setting geschehen, solange Spielende in der Lage sind, die gezeigten Inhalte ohne große kognitive Anstrengungen in ihre Lebenswelt zu übertragen. Überraschungen und nicht zuvor angekündigte Elemente wie beispielsweise die Rettung der *Bitizens* sind ambivalent, da sie einen Lerneffekt generieren, jedoch auch frustrieren können. Darüber hinaus ist es entscheidend, das Gameplay so zu gestalten, dass es sowohl unterhaltsam als auch lehrreich ist, und den Spieler*innen genügend Anreize geboten werden, sich mit dem Lerninhalt auseinandersetzen zu wollen. Ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Spaß und Bildung sowie die Integration von Rückmeldungen und Belohnungen (z. B. durch Punktevergabe) während des Spiels zur Unterstützung des Lernprozesses sind ebenfalls von großer Bedeutung.

4. Reflexion und Ausblick

Wir beenden diesen Praxisbericht mit einer Reflexion über die Herausforderungen, die im Projektverlauf deutlich geworden und auch für zukünftige Präventionsprojekte relevant sind, und geben einen kurzen Ausblick auf die weitere Nutzung von Videospiele im Präventionskontext. Auf Basis unserer Erfahrungen im *GameD*-Projekt konnten vier große Herausforderungen für die Entwicklung und Anwendung von Videospiele in der Präventionsarbeit identifiziert werden:

1. Es gibt immer noch große Wissenslücken und Vorurteile gegenüber Videospiele. Klischees und Bedenken über mögliche negative Effekte von Videospiele wie beispielsweise die Erhöhung des Aggressionspotenzials, sozialer Rückzug und Isolation sowie Spielsucht halten sich weiterhin hartnäckig und werden viel öfter thematisiert als mögliche positive Einflüsse auf Spielende. Und das obwohl, wie oben beschrieben, die Forschung schon lange auch positive Effekte von Videospiele in den Blick nimmt und das pädagogische Potenzial digitaler Spiele verdeutlicht. Es fehlt außerdem an Erfahrungswerten und *best practices* für die Anwendung von Videospiele in der Präventionsarbeit, da der Gaming-Bereich erst seit einigen Jahren ins Blickfeld der Radikalisierungsforschung und Präventionspraxis gerückt ist. Daher werden Videospiele, so scheint es, noch nicht als wichtige Chance für die Entwicklung attraktiver Präventionsangebote wahrgenommen bzw. die Entwicklung von Präventionsspielen steht noch ganz am Anfang und sollte weiter ausgebaut werden.
2. Obwohl schon einige Spiele für den Präventionskontext entwickelt wurden, ist eine Debatte um die Wichtigkeit und Rolle der spielerischen Qualität dieser Angebote weiterhin aktuell. Viele der bisher entwickelten Spiele legen den Fokus klar auf die textbasierte Vermittlung von Inhalten und weniger auf das Game-Design und die spielerische Qualität. Das ist problematisch, denn aus anderen *Entertainment-Education*-Ansätzen ist bekannt, dass pädagogische Angebote „candy with vitamins“ und nicht „chocolate-covered broccoli“ sein sollten (Falzone und Lukomska 2021: 331). „Entertainment-education is intended to stand on its own in terms of (...) quality. Successful entertainment-education efforts attract audiences, not because of their educational or persuasive content, but because they are compelling drama“ (Slater und Rouner 2022: 175). Dasselbe gilt für Präventionsspiele. Nur wenn diese Spiele qualitativ hochwertig und unterhaltsam sind, werden sie von der intendierten Zielgruppe angenommen, gespielt und können die erwünschten Effekte erbringen. Daher sollten auch Präventionsspiele eine hohe spielerische Qualität aufweisen. Die Herausforderung hierbei ist nicht nur, dass Präventionspraktiker*innen bereit sein müssen, den Unterhaltungswert in den Mittelpunkt zu stellen und ihre Botschaften in einer ansprechenden Spielwelt zu „verpacken“, sondern dass auch das nötige Know-How für das technische und kreative Design solch qualitativ hochwertiger Spiele gegeben sein muss.
3. Innerhalb des *GameD*-Verbundes wurde immer wieder die Balance bzw. der Spagat zwischen der Entwicklung eines Unterhaltungsmediums und dem pädagogischen Anspruch des Spiels thematisiert und diskutiert. Wie diese beiden Aspekte zusammengebracht und welche Kompromisse gefunden werden können, um beiden Ansprüchen gerecht zu werden, wird auch zukünftige Präventionsprojekte im Gaming-Bereich vor Herausforderungen stellen. Im Gaming-Kontext stellt sich außerdem die Frage nach Gewaltinhalten. Grundsätzlich sollen Präventionsansätze Gewalt verhindern und alternative Wege zur Konfliktlösung aufzeigen. Zugleich basieren viele digitale Spiele auf Formen der Gewaltausübung. Selbst Spiele wie *Pokémon* und *Super Mario* beinhalten streng genommen gewalttätiges Verhalten, denn dort wird gekämpft, auf Gegner gesprungen und geschossen (wenn auch nicht mit Waffen und in einer fiktiven Comic-Welt). In *Hate Hunters* werden Monster weggeschoben, paralysiert und mit Farbe beworfen. Ist dies schon Gewalt? Können und sollen Präventionsspiele auf solche Mechaniken zurückgreifen können, um das Spiel unterhaltsam zu machen? Wie können solch populäre Spielmechaniken sinnvoll in ein Präventionsspiel eingebettet werden? Diese Fragen werden auch für zukünftige Präventionsprojekte im Videospiele-Kontext entscheidend sein.

4. Mehr interdisziplinäre Kooperations- und Austauschformate sind notwendig, um Präventionsprojekte im Gaming-Bereich effektiv umsetzen zu können. Präventionsakteur*innen sind auf das Wissen und die (technische wie gestalterische) Expertise der Gaming-Branche angewiesen. Spieleentwickler*innen wiederum benötigen Informationen über Radikalisierungsprozesse, aktuelle Trends und Narrative sowie Präventionsformate und -inhalte, um Spiele für den Präventionskontext entwickeln zu können. Dies kann nur gelingen, wenn Projekte von Beginn an kooperativ angelegt sind und das Know-How aller Beteiligten über alle Entwicklungsstufen des Projektes hinweg zusammenbringt. Da die Entwicklung von Videospiele noch ein sehr neues Phänomen für Präventionsakteur*innen ist, müssen Grundlagen und *best practices* für die Zusammenarbeit mit (kommerziellen) Game-Designer*innen erst noch geschaffen werden.

Diese Herausforderungen können und müssen in zukünftigen Präventions- und Interventionsprojekten adressiert werden. Das *GameD*-Projekt hat deutlich gezeigt, dass Spaß, Unterhaltungswert und spielerische Qualität nicht im Gegensatz zu seriösen, pädagogischen Inhalten stehen müssen. Beide Bereiche können und müssen zusammengeführt werden, um Präventionsspiele attraktiv zu machen. Spiele müssen nicht textlastig sein, um nuancierte Inhalte vermitteln zu können. Im Gegenteil, spannende Game-Mechaniken und Genres wie *Jump'n'Run* können unterhaltsam sein und gleichzeitig dazu beitragen, dass wichtige Botschaften und pädagogische Inhalte durch Spielende reflektiert werden. *Hate Hunters* hat gezeigt, dass bereits junge Zielgruppen in der Lage sind, abstrakte Geschichten in fiktionalen Settings nicht nur zu verstehen, sondern auch eine Transferleistung der Inhalte in die reale Welt zu erbringen und die dargestellten Inhalte auf ihre eigene Lebensrealität zu übertragen. Diese Erkenntnis schafft wichtige kreative Freiräume für Präventionspraktiker*innen und Spieldesigner*innen, auch schwierige Inhalte auf ansprechende Art und Weise innerhalb eines Videospiele zu vermitteln, ohne die Realität genau spiegeln und damit reproduzieren zu müssen.

Wir empfehlen, dass Präventionsspiele in Zukunft den Unterhaltungsfaktor in den Vordergrund stellen und Chancen wie Grenzen des Mediums Videospiele für die Präventionsarbeit mutig ausloten. Es sollte umfangreich getestet werden, wie Inhalte so unterhaltsam wie möglich vermittelt werden können, ohne die spielerische Qualität oder den Bildungsanspruch des Spiels zu beeinträchtigen. Zu diesem Zweck wird es notwendig sein, noch stärker als bisher interdisziplinäre Ansätze und Projektteams aus verschiedenen Bereichen gewinnbringend zusammenzuführen. Eine Kooperation aus Spieldesigner*innen, Präventionspraktiker*innen, Jugend(sozial)arbeiter*innen und wissenschaftlicher Begleitung scheint zielführend, um die spielerische Qualität von Präventionsspielen zu verbessern, ohne inhaltliche Abstriche machen zu müssen. Auch die Zusammenarbeit mit jungen Menschen und/oder Gamer*innen, die mit dem Medium Videospiele als Nutzer*innen vertraut sind, scheint sinnvoll.

Damit diese Spiele gewinnbringend in der Präventionsarbeit eingesetzt werden können, ist es außerdem notwendig, dass Praktiker*innen, Jugend(sozial)arbeiter*innen und weitere Multiplikator*innen mehr (subkulturelles) Wissen im Bereich Videospiele und Gaming-Kultur entwickeln. Als Endanwender*innen der Präventionsspiele sollten sie in der Lage sein, mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen über Videospiele zu sprechen und wissen, welchen Einfluss Videospiele auf die Spielenden haben können. Digitale Spiele sind ein wichtiges und weit verbreitetes Medium in jungen Zielgruppen, das neue Chancen bietet, Inhalte zu vermitteln und mit Jugendlichen ins Gespräch zu kommen. Es wäre ein verschwendetes Potenzial, wenn Videospiele und Gaming-Inhalte nicht gewinnbringend in der praktischen Arbeit zur Anwendung kommen würden.

Abschließend möchten wir noch darauf hinweisen, dass die Entwicklung eigener Videospiele nur eine von vielen Möglichkeiten ist, Gaming-Inhalte in der Präventionsarbeit zu nutzen. Ebenso wie extremistische Akteur*innen Videospiele, digitale Gaming-Räume und Gaming-Inhalte auf vielfältige Art und Weise instrumentalisieren, könnten auch Präventionsakteur*innen das gesamte Spektrum des Gaming-Ökosystems nutzen (siehe Schlegel 2024 für einen Überblick). Dies könnte verschiedene Formen annehmen. Auf *Roblox* können beispielsweise eigene Videospiele erstellt und mit anderen Nutzer*innen geteilt werden, ohne dass Programmierkenntnisse notwendig sind. So könnte die Entwicklung von Videospiele mit Präventionsinhalten sowie ihre Verbreitung vereinfacht werden, insbesondere wenn Zielgruppen erreicht werden sollen, die sich bereits auf solchen Plattformen aufhalten.

Auch andere, bereits bestehende Videospiele könnten genutzt werden, z. B. indem existierende Spiele mit pädagogischem Potenzial adaptiert werden. Die *Stiftung digitale Spielekultur* stellt dafür eine stetig wachsende Datenbank populärer Videospiele zur Verfügung, die in pädagogischen Kontexten genutzt werden können (Stiftung digitale Spielekultur n. d.).¹⁵ Diese Videospiele sind in der Regel nicht speziell für den Bildungskontext entworfen, können aber trotzdem zum Nachdenken anregen, neue Perspektiven aufzeigen und Werte vermitteln. Hierzu zählen politische und gesellschaftliche Themen, aber auch lebensweltliche Herausforderungen. Das Spiel *Spiritfarer* beispielsweise ist ein Spiel, in dem Spielende die Rolle der Fährfrau Stella einnehmen. Sie begleitet die Geister verstorbener Menschen und hilft ihnen, ihre letzten Wünsche zu erfüllen, bevor sie ins Jenseits gehen. Das Spiel betont Mitgefühl und das Wertschätzen von Erinnerungen und macht deutlich, wie schwer und emotional der Prozess des Loslassens sein kann, aber auch wie heilsam er ist, wenn er einmal vollzogen wurde. Andere Spiele, wie z. B. *Red Dead Redemption 2*, behandeln Themen wie die Konsequenzen von Gewalt, den Wunsch nach Erlösung und moralische Entscheidungen. Dieses Spiel ist bekannt für seine tiefgehende Erzählweise und komplexen Charaktere, die dazu anregen, über Gut und Böse nachzudenken.

Auch könnten Modifikationen (sogenannte „Mods“) bekannter Videospiele erstellt und verbreitet werden, die wichtige Themen der Präventionsarbeit aufgreifen und im Kontext bereits bekannter Spiele unterhaltsam vermitteln. *Modding* populärer kommerzieller Videospiele wurde bisher, nach Kenntnis der Autorinnen, noch nicht im Präventionskontext genutzt. Allerdings wurde die Möglichkeit, Spielinhalte eines neu entwickelten Präventionsspiels zu modifizieren, im Zuge des Projekts *Call of Prev* getestet.¹⁶ Zusätzlich zur Entwicklung eines digitalen Präventionsspiels wurde Jugendlichen im Rahmen von Workshops die Möglichkeit gegeben, das Spiel nach ihren Vorstellungen zu gestalten und zu modifizieren. Laut Aussage der Projektmitarbeitenden wurden diese Modifikationen von den Teilnehmenden nicht nur sehr gut angenommen, sondern eröffneten den pädagogischen Fachkräften außerdem viele Möglichkeiten, um mit den Jugendlichen über ihre Erfahrungen und ihre Lebensrealität ins Gespräch zu kommen (Schlegel 2024). Zukünftige Projekte sollten weiter testen, inwieweit Modifikationen kommerzieller Spiele oder speziell entwickelter Spiele mit Präventionsinhalten ein sinnvoller Ansatz für digitale Extremismusprävention sein können.

¹⁵ Siehe auch die Initiative „Games machen Schule“ <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/games-schule-unterricht/>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

¹⁶ <https://www.cultures-interactive.de/de/Call-of-Prev-Projekt.html>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

Des Weiteren steht ein ganzes Ökosystem digitaler Gaming- und gaming-naher Plattformen zur Verfügung, die für die Präventionsarbeit relevant sind und für die Implementierung von digitalen Projekten genutzt werden können, ähnlich wie dies auf Social Media-Plattformen wie *Facebook* oder *Instagram* bereits praktiziert wird. Dazu gehören Gaming-Vertriebsplattformen wie *Steam*, Chat-Plattformen wie *Discord*, Foren wie *Mod DB*, oder Livestreaming-Plattformen wie *Twitch* und *DLive*, aber auch bekannte Plattformen wie *Reddit* oder *Youtube*, auf denen ebenfalls eine große Anzahl an Gaming-Inhalte zu finden ist. Auch könnten Verweise auf bekannte Videospiele, die Nutzung von Gaming-Inhalten, „Gamer“-Sprache und Bezugnahme auf die Gaming-Kultur sowie die Reproduktion von Videospiele-Ästhetik außerhalb von Gaming-Kontexten dazu beitragen, Präventionsinhalte für die Gaming-Community ansprechend und interessant zu gestalten (Schlegel 2024). So pilotiert beispielsweise die *Amadeu Antonio Stiftung* im Projekt *Good Gaming - Well Played Democracy* seit einigen Jahren die Übertragung bewährter Ansätze digitaler Präventionsarbeit, wie z. B. digitale Streetwork, auf Gaming(-nahe)-Plattformen.¹⁷ In der Zukunft könnten auch andere, bereits in anderen Kontexten erprobte Formen digitaler Präventionsarbeit auf den Gaming-Kontext übertragen werden, z. B. die Zusammenarbeit mit Influencer*innen oder anderen *Content Creators*. Es ist weder notwendig noch sinnvoll, dass sich die Präventionspraxis ausschließlich auf die Entwicklung neuer Videospiele konzentriert. Vielmehr sollten die vielfältigen Möglichkeiten und diversen Elemente des digitalen Gaming-Ökosystems ausgeschöpft werden, um von der Anziehungskraft des Gaming-Bereiches bestmöglich zu profitieren und gaming-affine Zielgruppen zu erreichen.

Insgesamt kann festgehalten werden, dass Gaming ein noch weitgehend unerschlossenes Feld für die Präventionsarbeit ist, aber sowohl im Bereich Videospiele als auch in Bezug auf die digitale Gaming-Kultur insgesamt großes Potenzial und vielfältige Möglichkeiten bietet. Es ist wichtig, jetzt schnell die notwendigen Grundlagen zu schaffen, um Videospiele, digitale Gaming-Räume und Gaming-Inhalte gewinnbringend einzusetzen, um Präventionsangebote für gaming-affine Zielgruppen ansprechend zu gestalten. Das Projekt *GameD* hat gezeigt, wie ein Fokus auf den Unterhaltungswert und die spielerische Qualität mit der Vermittlung pädagogischer Inhalte zusammengedacht und verbunden werden können, um Präventionsprojekte unterhaltsam und attraktiv zu gestalten, ohne inhaltliche Tiefe zu vernachlässigen. Dieser Grundsatz kann auf zukünftige Präventionsprojekte mit Gaming-Bezug übertragen werden, um den Gaming-Bereich für die Präventions- und Interventionsarbeit zu erschließen und gewinnbringend zu nutzen. Auch die Vorzüge eines interdisziplinären Projektteams mit Expertise in verschiedenen Bereichen wie Extremismusprävention, Jugendarbeit und Spielentwicklung, wurden im *GameD*-Projekt deutlich und sollten aus unserer Perspektive auch in zukünftigen Präventionsprojekten im Gaming-Bereich zur Anwendung kommen.

¹⁷ <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/projekte/good-gaming-well-played-democracy/>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

Literaturverzeichnis

- Adachi, Paul und Willoughby, Teena. 2012. "Do Video Games Promote Positive Youth Development?." *Journal of Adolescent Research* 28, no. 2: 155–165.
- Alhabash, Saleem und Wise, Kevin. 2012. "PeaceMaker: Changing Students' Attitudes Toward Palestinians and Israelis Through Video Game Play." *International Journal of Communications* 6: 356-380.
- Alhabash, Saleem und Wise, Kevin. 2015. "Playing their game: Changing stereotypes of Palestinians and Israelis through videogame play." *New Media & Society* 17, no. 8: 1358-1376.
- Badatala, Ankit, Leddo, John, Islam, Atif, Patel, Kush und Surapaneni, Pavani. 2016. "The effects of playing cooperative and competitive video games on teamwork and team performance." *International Journal of Humanities and Social Science Research* 2, no. 12: 24-28.
- Banerjee, Sourya. 2018. "The Next Frontier: Gamification of Peace Education." *Medium*, June 12, 2018. <https://medium.com/the-red-elephant-foundation/the-next-frontiergamification-of-peaceeducation-41ea94d22827>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.
- Baranowski, Tom, Buday, Richard, Thompson, Debbe and Baranowski, Janice. 2008. "Playing for real: video games and stories for health-related behavior change." *American Journal of Preventive Medicine* 34, no. 1: 74-82.
- Barnett Jane und Coulson, Mark. 2010. "Virtually Real: A Psychological Perspective on Massively Multiplayer Online Games." *Review of General Psychology* 14, no. 2: 167-179.
- Bell-Gawne, Keari, Stenerson, Mark, Shapiro, Ben und Squire, Kurt. 2013. "Meaningful Play: The Intersection of Video Games and Environmental Policy." *World Futures Review* 5, no. 3: 244-250.
- Bundeszentrale für politische Bildung. n.d. Dossier: Digitale Spiele, <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024
- Chesler, Caren. 2022. "Can video games teach people to be more empathetic? Maybe. Designers and scholars say there are many complex challenges and limits in achieving such a goal." *Washington Post*, June 25, 2022. <https://www.washingtonpost.com/health/2022/06/25/video-games-empathy/>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.
- Cole, Helena und Griffith, Mark. 2007. "Social interactions in massively multi-player online role-playing games." *Cyberpsychology & Behavior* 10, no. 4: .575-583.
- Cuhadar, Esra und Kampf, Ronit. 2014. "Learning about Conflict and Negotiations through Computer Simulations: The Case of PeaceMaker." *International Studies Perspectives* 15, no. 4: 509– 524.
- Darvasi, Paul. 2016. Empathy, perspective and complicity: how digital games can support peace education and conflict resolution, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259928>
- Ewoldsen, David, Eno, Cassie, Okdie, Bradley, Velez, John, Guadagno, Rossana und DeCoster, Jamie. 2012. "Effect of Playing Violent Video Games Cooperatively or Competitively on Subsequent Cooperative Behavior." *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 15, no. 5: 277-280.
- Falzone, Paul und Lukomska, Gosia. 2021. "Last Mile Media: A How-To Guide." In *Entertainment-Education Behind the Scenes: Case Studies for Theory and Practice*, edited by Lauren B. Frank and Paul Falzone, 323-337, Palgrave Macmillan: Online.

Franceschini, Sandro, Gori, Simone, Ruffino, Milena, Viola, Simona, Motteni, Massimo und Facchetti, Andrea. 2013. "Action Video Games Make Dyslexic Children Read Better." *Current Biology* 23, no. 6: 462-466.

Game - Verband der deutschen Games-Branche e. V. 2022. Jahresreport der deutschen Games-Branche 2022, <https://www.game.de/wp-content/uploads/2022/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2022.pdf>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

Games for Change. n. d. Games for Change, <https://www.gamesforchange.org/>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

Games for Peace. n. d. Games for Peace, <https://www.gamesforpeace.org/>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

Gentile, Douglas, Anderson, Craig, Yukawa, Shintaro, Ithori, Nobuko, Saleem, Muniba, Ming, Lim Kam, Shibuya, Akiko, Liao, Albert, Khoo, Angeline, Bushman, Brad, Rowell Huesman, L. und Sakamoto, Akira. 2009. "The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies." *Personality and Social Psychology Bulletin* 35: 752-763.

Greitemeyer, Tobias und Cox, Christopher. 2013. "There's no "I" in team: Effects of cooperative video games on cooperative behavior." *European Journal of Social Psychology*, 43, no. 3: 224-228.

Greitemeyer, Tobias und Osswald, Silvia. 2010. "Effects of prosocial video games on prosocial behavior." *Journal of Personality and Social Psychology* 98, no. 2: .211–221.

Greitemeyer, Tobias und Osswald, Silvia. 2011. "Playing Prosocial Video Games Increases the Accessibility of Prosocial Thoughts." *The Journal of Social Psychology* 151, no. 2: 121-128.

Greitemeyer, Tobias, Osswald, Silvia und Brauer, Markus. 2010. "Playing prosocial video games increases empathy and decreases schadenfreude." *Emotion* 10, no. 6: 796-802.

Greitemeyer, Tobias, Agthe, Maria, Turner, Robin und Gschwendtner, Christina. 2012. "Acting prosocially reduces retaliation: Effects of prosocial video games on aggressive behavior." *European Journal of Social Psychology* 42, no. 2: 235-242.

Gonzalez, Cleotilde, Saner, Lelyn und Eisenberg, Laurie. 2013. "Learning to Stand in the Other's Shoes: A Computer Video Game Experience of the Israeli–Palestinian Conflict." *Social Science Computer Review* 31, no. 2: 236-243.

Halbrook, Yemaya, O'Donnell, Aisling und Msetfi, Rachel. 2019. "When and How Video Games Can Be Good: A Review of the Positive Effects of Video Games on Well-Being." *Perspectives on Psychological Science* 14, no. 6: 1096-1104.

Heussner, Tobias, Finley, Toiya, Hepler, Jennifer und Lemay, Ann. 2015. *The Game Narrative Toolbox*. Burlington, MA: Focal Press.

Hodent, Celia. 2021. *The Psychology of Video Games*. Oxon: Routledge.

Johnson, Sarah. 2021. "From Grand Theft Auto to world peace: can a video game help to change the world?." *The Guardian*, December 21, 2021. <https://www.theguardian.com/global-development/2021/dec/21/from-grand-theft-auto-to-world-peace-can-a-video-game-help-to-change-the-world>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

Joseph, Barry. 2015. Minecraft and the Future of Transmedia Learning. <http://henryjenkins.org/2015/04/minecraft-and-the-future-of-transmedia-learning.html>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

Kampf, Ronit und Cuhadar, Esra. 2015. "Do computer games enhance learning about conflicts? A crossnational inquiry into proximate and distant scenarios in Global Conflicts." *Computers in Human Behavior* 52: 541-549.

Kolek, Lukáš, Sisler, Vit, Martinkova, Patrícia und Brom, Cyril. 2021. "Can video games change attitudes towards history? Results from a laboratory experiment measuring short- and long-term effects." *Journal of Computer Assisted Learning* 37, no. 5: 1348-1369.

Kolek, Lukáš, Ropovik, Ivan, Sisler, Vit, van Oostendorp, Herre und Brom, Cyril. 2023. "Video Games and Attitude Change: A Meta-analysis." *Contemporary Educational Psychology* 75: article 102225.

Kowert, Rachel. 2016. "Social Outcomes: Online Game Play, Social Currency, and Social Ability." In *The Video Game Debate: Unraveling the physical, social, and psychological effects of digital games*, edited by Rachel Kowert and Thorsten Quandt, 94-115, Oxon: Routledge.

Kowert, Rachel und Oldmeadow, Julian. 2013. "(A)Social reputation: Exploring the relationship between online video game involvement and social competence." *Computers in Human Behavior* 29, no. 4: 1872-1878.

Lane, Chad und Yi, Sherry. 2017. "Playing With Virtual Blocks: Minecraft as a Learning Environment for Practice and Research." In *Cognitive Development in Digital Contexts*, edited by Fran C. Blumberg and Patricia Brooks, https://www.researchgate.net/publication/318448771_Playing_With_Virtual_Blocks_Minecraft_as_a_Learning_Environment_for_Practice_and_Research. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

Li, Hua und Zhang, Qian. 2023. "Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Thoughts and Prosocial Behaviors." *Social Science Computer Review* 41, no. 3: 1063-1080

Lieberman, Debra. 2012. "Video Games for Diabetes Self-Management: Examples and Design Strategies." *Journal of Diabetes Science and Technology* 6, no. 4: 802-806

Lopez Naranjo, Fatima, Maldonado, Miguel, Cuadrado, Esther und Moyano, Manuel. 2024. "Video Games Interventions to Reduce Radicalization and Violent Extremism in Young People: A Systematic Review." *Games and Culture*, Online First, <https://doi.org/10.1177/155541202312230>

Martinez, Lea, Gimenes, Manuel und Lambert, Eric. 2022. Entertainment Video Games for Academic Learning: A Systematic Review. *Journal of Educational Computing Research* 60, no. 5: 1083-1109

Moonshot. 2021. Advancing Media Literacy in Indonesia: Building Resilience and Measuring Behavior Change, <https://moonshotteam.com/resource/advancing-media-literacy-in-indonesia-building-resilience-and-measuring-behavior-change/>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

Moonshot. 2022. Advancing media literacy in Indonesia (Part II), <https://moonshotteam.com/resource/advancing-media-literacy-in-indonesia-part-ii/>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

Nicolaidou, Iolie, Egenfeldt-Nielsen, Simon, Zupančič, Rok, Hajsland, Sara und Milioni, Dimitra. 2023. "Developing Fact Finders: A Mobile Game for Overcoming Intractable Conflicts." *Social Science Computer Review* 41, no. 4: 1166-1186

Passmore, Hollie-Anne und Holder, Mark. 2014. "Gaming for good: Video games and enhancing prosocial behavior." In *Video games: Parents' perceptions, role of social media and effects on behavior*, edited by Jeffrey Graham, retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/262379760_Gaming_for_good_Video_games_and_enhancing_prosocial_behaviour. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

Pelletier, Petra und Drozda-Senkowska, Ewa. 2020. "Virtual reality as a tool for deradicalizing the terrorist mind: Conceptual and methodological insights from intergroup conflict resolution and perspective-taking research." *Peace and Conflict: Journal of Peace Psychology* 26, no. 4: 449–459.

Radicalisation Awareness Network. 2020. Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives, https://home-affairs.ec.europa.eu/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications/ran-cn-extremists-use-video-gaming-strategies-and-narratives-online-meeting-15-17-september-2020_en. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

Rapp, Amon. 2017. "Designing interactive systems through a game lens: An ethnographic approach." *Computers in Human Behavior* 71: 455-468.

Riopel, Martin, Nenciovici, Lucian, Potvin, Patrice, Chastenay, Pierre, Charland, Patrick, Sarrasin, Jeremie und Masson, Steve. 2019. "Impact of serious games on science learning achievement compared with more conventional instruction: an overview and a meta-analysis." *Studies in Science Education* 55, no. 2: 169-214.

Ruggiero, Dana. 2014. The Effect of a Persuasive Game on Attitude Towards the Homeless, https://web.archive.org/web/20220125015857id/http://www.fdg2014.org/papers/fdg2014_paper_26.pdf. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

Ruggiero, Dana. 2015. "The effect of a persuasive social impact game on affective learning and attitude." *Computers in Human Behavior* 45: 213-221.

Saleem, Muniba, Anderson, Craig and Gentile, Douglas. 2012. "Effects of Prosocial, Neutral, and Violent Video Games on Children's Helpful and Hurtful Behaviors." *Aggressive Behavior* 38, no. 4: 281-287.

Saleh, Nabil, Roozenbeek, Jon, Makki, Fadi, McClanahan, William und Van der Linden, Sander. 2021. "Active inoculation boosts attitudinal resistance against extremist persuasion techniques: a novel approach towards the prevention of violent extremism." *Behavioral Public Policy*, <https://doi.org/10.1017/bpp.2020.60>

Schlegel, Linda. 2022a. Extremists' use of gaming (adjacent) platforms – Insights regarding primary and secondary prevention measures, https://home-affairs.ec.europa.eu/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications/extremists-use-gaming-adjacent-platforms-insights-regarding-primary-and-secondary-prevention_en. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

Schlegel, Linda. 2022b. Countering the misuse of gaming-related content & spaces: Inspiring practices and opportunities for cooperation with tech companies, https://home-affairs.ec.europa.eu/whats-new/publications/countering-misuse-gaming-related-content-spaces-inspiring-practices-and-opportunities-cooperation_en. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

Schlegel, Linda. 2022c. Playing Against Radicalization: Why extremists are gaming and how P/CVE can leverage the positive effects of video games to prevent radicalization, https://www.scenor.at/files/ugd/ff9c7a_9f5f3687937b4f3384e2b0a7eac8c33f.pdf. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.

- Schlegel, Linda. 2024. "Preventing and Countering Extremism in Gaming Spaces" In *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*, edited by Linda Schlegel and Rachel Kowert, 185-199. New York: Routledge.
- Schlegel, Linda und Kowert, Rachel. 2024. *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*. New York: Routledge.
- Schulzke, Marcus. 2014. Video Games and the Simulation of International Conflict, <https://www.e-ir.info/2014/08/01/video-games-and-the-simulation-of-international-conflict/>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.
- Sherry, John. 2016. "Debating How To Learn From Video Games" In *The Video Game Debate: Unraveling the physical, social, and psychological effects of digital games*, edited by Rachel Kowert and Thorsten Quandt, 116-130, Oxon: Routledge.
- Shoshani, Aaat und Krauskopf, Maya. 2021. "The Fortnite social paradox: The effects of violent cooperative multi-player video games on children's basic psychological needs and prosocial behavior." *Computers in Human Behavior* 116: article 106641.
- Shoshani, Anat, Braverman, Shahar und Meirou, Galya. 2021. "Video games and close relations: Attachment and empathy as predictors of children's and adolescents' video game social play and socioemotional functioning." *Computers in Human Behavior* 114: article 106578.
- Slater, Michael und Rouner, Donna. 2002. "Entertainment-education and elaboration likelihood: Understanding the processing of narrative persuasion." *Communication Theory* 12, no. 2: 173-191.
- Stiftung Digitale Spielekultur. n. d. Digitale Spiele mit pädagogischem Potential, <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/paedagogische-spiele/>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.
- Thompson, Debbe. 2012. "Designing Serious Video Games for Health Behavior Change: Current Status and Future Directions." *Journal of Diabetes Science and Technology* 6, no. 4: 807-811.
- Thompson, Debbe, Baranowski, Tom, Buday, Richard, Baranowski, Janice, Thompson, Victoria, Jago, Russel und Griffith, Melissa. 2010. "Serious Video Games for Health How Behavioral Science Guided the Development of a Serious Video Game." *Simulation & Gaming* 41, no. 4: 587-606.
- UNESCO. 2022. Digital Games for Peace, <https://mgiep.unesco.org/article/four-incredible-games-for-pve>. Zuletzt eingesehen am 26.11.2024.
- Velez, John. 2015. "Extending the theory of Bounded Generalized Reciprocity: An explanation of the social benefits of cooperative video game play." *Computers in Human Behavior* 48: 481-491.
- Whitaker, Jodi und Bushman, Brad 2011. ""Remain Calm. Be Kind." Effects of Relaxing Video Games on Aggressive and Prosocial Behavior." *Social Psychological and Personality Science* 3, no. 1: 88-92.
- Xu, Wenge, Liang, Hai-Ning, Baghaei, Nilufar, Berberich, Bing und Yue, Yong. 2020. "Health Benefits of Digital Videogames for the Aging Population: A Systematic Review." *Games for Health Journal* 9, no. 6: 1-16.
- Young, Michael, Slota, Stephen, Cutter, Andrew, Creighton Jalette, Gerard, Mullin, Greg, Lai, Benedict, Simeoni, Zeus, Tran, Matthew und Yukhymenko, Marya. 2012. "Our Princess Is in Another Castle: A Review of Trends in Serious Gaming for Education." *Review of Educational Research* 82, no. 1: 61-89.

Impressum

ZepRa – Zeitschrift für praxisorientierte (De-)Radikalisierungsforschung

Herausgeber:

modus | zad – Zentrum für angewandte Deradikalisierungsforschung gGmbH und
Violence Prevention Network gGmbH

Redaktion:

Maximilian Ruf
Margareta Wetchy
David Tschöp

ISSN 2750-1345

modus | zad – Zentrum für angewandte Deradikalisierungsforschung gGmbH
Judy Korn
Alt-Reinickendorf 25
13407 Berlin
Telefon: (030) 40 75 51 20
info@modus-zad.de
www.modus-zad.de
www.x.com/modus_zad

Eingetragen im Handelsregister beim Amtsgericht Berlin-Charlottenburg
unter der Handelsregisternummer: HRB 198070 B

--

Violence Prevention Network gGmbH
Judy Korn, Thomas Mücke
Alt-Reinickendorf 25
13407 Berlin
Tel.: (030) 917 05 464
Fax: (030) 398 35 284
post@violence-prevention-network.de
www.violence-prevention-network.de
www.facebook.de/violencepreventionnetworkdeutschland
www.interventionen.blog

Eingetragen im Handelsregister beim Amtsgericht Berlin-Charlottenburg
unter der Handelsregisternummer: HRB 221974 B

modus | **zad**
Zentrum für
angewandte
Deradikalisierungsforschung

 Violence
Prevention Network