

# CON TROLLE

Ein interaktives Projekt gegen Hass im Netz



Gefördert durch die:



## K u r z b e s c h r e i b u n g :

„Con:TROLLe“ ist ein außerschulisches Bildungsangebot für Jugendliche und junge Erwachsene zur spielerischen Auseinandersetzung mit der Verbreitung von Ideologien der Ungleichwertigkeit und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit in den Sozialer Medien.

Im Mittelpunkt steht dabei die selbstbestimmte Erschließung der Inhalte durch ein erlebnisreiches digitales Lernangebot und deren praxisorientierte Vermittlung. Durch die Nutzung verschiedener interaktiver digitaler Angebote setzen sich die Teilnehmer\*innen mit gängigen Narrativen und Erscheinungsformen extremistischer Agitation in den Sozialen Netzwerken auseinander und erlernen Strategien effektiver Gegenrede.

Das Angebot ist als mobile Installation konzipiert und richtet sich an Einrichtungen der außerschulischen Jugendarbeit, wie Jugendclubs, Sportvereine o. ä.

## H i n t e r g r u n d :

Die Debattenkultur im Netz, insbesondere in den Sozialen Netzwerken ist zunehmend geprägt durch offenen Hass und Diskriminierung bis hin zu konkreten Gewaltaufrufen. Kommentarspalten werden von antidemokratischen Kräften durch Trollarmeen und Social Bots gekapert, um ihre Ideologien der Ungleichwertigkeit zu verbreiten und diese als breite Mehrheitsmeinung erscheinen zu lassen. Viele Nutzer\*innen ziehen sich daraufhin aus öffentlichen Diskursen zurück und überlassen das Feld denjenigen, die sich mit ihrem Hass Gehör verschaffen wollen. Dadurch wird ein verzerrtes Bild der Mehrheitsverhältnisse kreiert und ein freier Meinungs-austausch zunehmend erschwert. Dies stellt eine erhebliche Gefahr für den demokratischen Willensbildungsprozess, insbesondere bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen dar.

## A n g e b o t :

Dieser Entwicklung kann effektiv nicht ohne eine starke Zivilgesellschaft begegnet werden. Ziel des Angebotes ist es daher, Jugendliche und junge Erwachsene im Umgang mit Hate Speech zu schulen und digitale Zivilcourage zu fördern.

In der Jugendarbeit ist es wenig erfolgversprechend sich mit diesen Themen in theoretischen Diskursen auseinanderzusetzen. Stattdessen ist eine spannende und praxisnahe Auseinandersetzung sinnvoll. Das Projekt bietet daher ein offenes Angebot in Form einer multimedialen Installation mit verschiedenen digitalen Partizipationsmöglichkeiten. An mehreren Stationen werden u.a. App-Spiele, Virtual Reality Simulationen und interaktive Videos angeboten, die die Themen Hate Speech und Radikalisierung leicht zugänglich und anschaulich darbieten und zum Mitmachen einladen.

## Z i e l g r u p p e :

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

### Lernziele:

- Förderung der Toleranz gegenüber anderen Weltanschauungen
- Sensibilisierung für diskriminierende Inhalte im Internet
- Vermittlung von Kenntnissen zur Identifizierung von Hate Speech
- Vermittlung unterschiedlicher Reaktionsmöglichkeiten
- Trainieren von Strategien der Gegenrede

## I n h a l t e :

An den verschiedenen Stationen können sich die Teilnehmer\*innen mit Inhalten, Erscheinungsformen und Methoden gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit in Sozialen Netzwerken auseinandersetzen und sich im konstruktiven Umgang damit üben.

## V R - S i m u l a t i o n

Mittels Virtual Reality erhalten die Teilnehmer\*innen die Möglichkeit, sich in einer virtuellen Simulation argumentativ mit Internettrollen auseinanderzusetzen. Hier können Sie unterschiedliche Strategien zum Umgang mit digitalem Hass auf unterhaltsame Weise in der direkten Konfrontation trainieren.

Neben dem Trainieren hilfreicher Argumentationsansätze werden auf spielerische Art und Weise auch Aspekte wie Solidarität und Zivilcourage vermittelt. Die Simulation kann gegebenenfalls gemeinsam mit den Teilnehmer\*innen vor Ort erweitert werden.

## K o n t e r b u n t - A p p

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



## Invasion der Cybertrolle

„Invasion der Cybertrolle“ ist eine Kombination von Brett- und App-Spiel, bei dem die Spieler\*innen sich über eine App in virtuellen Konfrontationen mit diskriminierenden Inhalten strategisch auseinandersetzen, um auf dem Spielbrett die Sozialen Netzwerke vor der Invasion von Internettrollen zu schützen. Die Spieler\*innen können zwischen vier Avataren mit unterschiedlichen Fähigkeiten wählen. Zusammen im Team lernen sie sich gegenseitig zu unterstützen. In einem zugehörigen Handbuch erhalten sie zusätzliche Informationen zu unterschiedlichen Arten von Internettrollen und welche Strategie am effektivsten ist.



## M e m e - G e n e r a t o r

Memes sind eine einfache und kreative Art, Hass im Internet durch Humor effektiv entgegen zu treten. Online können die Teilnehmer\*innen eigene Memes erstellen und anschließend entweder auf Social Media veröffentlichen oder ausdrucken und lernen, wie und in welchen Situationen sich Memes eignen, um sich gegen Hassattacken im Internet zu wehren.



## „Interview mit einem Aussteiger“

In einem Videointerview gibt ein Aussteiger aus der rechtsextremen Szene Einblicke in seinen privaten Radikalisierungsprozess vom einfachen Jugendlichen zu einem gewalttätigen und kriminellen Neonazi. Über die persönliche Erzählung wird die abstrakte Beschäftigung mit dem Thema greifbarer und verständlicher gemacht. Die Teilnehmer\*innen haben die Möglichkeit, über Instagram ihre eigenen Fragen an die Person zu schicken und live beantworten zu lassen.

„Con:TROLLe“ ist ein Projekt der Stiftung für Engagement und Bildung e.V. Die Durchführungen sind kostenlos und nach individueller Vereinbarung buchbar. Bei Interesse und für weitere Details treten Sie gerne mit uns in Kontakt.

Stiftung für Engagement e.V.

Lindenstraße 18

14467 Potsdam

Tel: 0331 979 278 32

Mail: [info@steb-ev.org](mailto:info@steb-ev.org)

Web: [www.steb-ev.org](http://www.steb-ev.org)

 <https://www.facebook.com/ConTROLLe>

 [@con\\_TROLLe](https://twitter.com/con_TROLLe)

Stiftung für  
& Engagement  
& Bildung