

Marie Jäger/Kani Bahman: Phänomenübergreifende Extremismusprävention mittels Gaming

Das Potenzial des Gaming für die Bearbeitung gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit ist in der Bildungsarbeit angekommen. Während im lebens-weltlichen Ansatz in den 2000er-Jahren noch auf traditionelle Jugendkulturen wie HipHop, Punk und Metal gesetzt wurde, bietet sich in den letzten zehn Jahren vermehrt der Bereich des Gaming an, um mit Jugendlichen interessengeleitet zu arbeiten – auch in der Extremismus Prävention. Im Artikel wird beschrieben, wie Extremist*innen Games einsetzen, warum sich der Einsatz von Games in der Prävention anbietet und welche konkreten Erfahrungen im Projekt Call of Prev gemacht wurden.

Literatur

Baeck, J.P. & Speit, A. (2020). Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat. In A. Speit & J.P. Baeck (Hrsg.), Rechte Egoshooter – Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat (S. 7–26).

Baer, S., Groß, A. & Jäger, M. (2020). Phänomübergreifende und gendersensible Präventionsarbeit im Projekt PHÄNO_cultures. In S. Hößl, L. Jamal & F. Frank (Hrsg.), Politische Bildung im Kontext von Islam und Islamismus (S. 391–406). Bundeszentrale für politische Bildung.

Baraa, A. (2016). Sind Playstation und Computer erlaubt? www.youtube.com/watch?v=p05_0bH5Paw [Zugriff: 25.07.2023]

Dauber, C. E., Robinson, M.D., Baslios, (2019). Call of Duty: Jihad – How the Video Game Motif has Migrated Downstream from Islamic State Propaganda Videos. *Perspectives on Terrorism*, 13(3), 17–31.

Deutschsprachige Muslimische Gemeinschaft e.V. (DMG e.V.) (2021). Playstation oder PC-Spiele erlaubt? www.youtube.com/watch?v=LNKjGhKW4Fw [Zugriff: 25.07.2023]

El-Kamili, A.M. (2020). Sind Computerspiele, Playstation, Xbox erlaubt? www.youtube.com/shorts/UxTQrc9TYjg [Zugriff: 25.07.2023]

Engel, M. (2020). Spielbeurteilung. Through the darkest times. www.spielbar.de/spiele/150150/through-the-darkest-of-times [Zugriff: 25.07.2023]

Generation Islam (2019). Fortnite – Ist das Leben nur ein Spiel? www.youtube.com/watch?v=u9sGVwfGVH8&t=37s [Zugriff: 25.07.2023]

Baer, S., Groß, A. & Jäger, M. (2020). Phänomenübergreifende und gendersensible Präventionsarbeit im Projekt PHÄNO_cultures. In S. E. Hößl, L. Jamal & F. Schellenberg (Hrsg.), Politische Bildung im Kontext von Islam und Islamismus (S. 391–406). Bundeszentrale für politische Bildung.

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de

FakerFive (2023). Heimat Defender 2 - The Great Rebellion (Exklusive Beta Pre-View).
www.youtube.com/watch?v=x6QraqbgPRg [Zugriff: 10.11.2023]

Kiefer, M., Hüttermann, J., Bacem, D., Rauf, C., Roth, V., Srowig, F., & Zick, A. (2017). „Lasset uns in sha'a Allah ein Plan machen“. Fallgestützte Analyse der Radikalisierung einer WhatsApp-Gruppe. Springer VS.

Koopmann, J.-P. (2020). Alles nur ein Spaß? Über die Debatte um »Killerspiele« und den Zusammenhang von gespielter und realer Gewalt. In A. Speit & J.P. Baeck (Hrsg.), Rechte Egoshooter – Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat (S. 154–174). Bundeszentrale für politische Bildung.

Lakomy, M. (2019). Let's Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment. Studies in Conflict and Terrorism, 383–406.

McDonald, K. (2018). Radicalization. Polity press.

Pepito, C. (2020). The Witcher Series Showed the Consequences of Race, Gender Discrimination; Cyberpunk 2077 Shows Same Vibe. <https://sirusingaming.com/witcher-cyberpunk-2077-consequence-discrimination> [Zugriff: 17.07.2023]

Prinz, M. (2017). „Patriot Peer“ als Mischung aus Tinder und Pokemon Go. www.belltower.news/heimatliebe-im-app-store-patriot-peer-als-mischung-aus-tinder-und-pokemon-go-43312 [Zugriff: 17.07.2023]

Rafael, S. (2018). Identitäre im Internet. Von Crowdfunding bis Memewars. In A. Speit (Hrsg.), Das Netzwerk der Identitären. Ideologie und Aktionen der neuen Rechten (127–141). Ch. Links.

Rauscher, A. (2020). Playing Propaganda. Die Games-Appropriationen des IS. In B. Zywiets (Hrsg.), Propaganda des „Islamischen Staats“. Formen und Formate. Springer VS.

Röpke, A. (2020). Terror von Rechts – Militante Kontinuität und politische Ignoranz. In A. Speit & J.P. Baeck (Hrsg.), Rechte Egoshooter – Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat (S. 108–131). Bundeszentrale für politische Bildung.

Schlegel, L. (2020). Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes. Journal for Deradicalization, 23, 1–44.

Schlegel, L. (2021). Connecting, Competing, and Trolling: “User Types” in Digital Gamified Radicalization Processes. Perspectives on Terrorism, 15(4), 54–64.

Sieber, R. (2020). Terror als Spiel – Virtuell vernetzter Rechtsterrorismus rund um den Globus. In A. Speit & J.P. Baeck (Hrsg.), Rechte Egoshooter – Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat (S. 46–67). Bundeszentrale für politische Bildung.