

Digitale Jugendarbeit: Zum Einsatz von Online Tools in der Extremismusprävention

Katharina Danner, Veronika Hofinger und Fabian Reicher

Das Internet feiert bald seinen 30. Geburtstag. Die seither Geborenen sogenannten Digital Natives machen kaum noch einen Unterschied zwischen Offline- und Online- Lebenswelten. Gleichzeitig zeigen Studien, dass Jugendliche online häufig mit extremistischen Inhalten in Berührung kommen.¹ Umso relevanter ist es, auch neue Medien in die unterschiedlichen Settings der Offenen Jugendarbeit und in die Präventionsarbeit miteinzubauen. Das Projekt DECOUNT liefert praktische digitale Tools und pädagogische Materialien dazu.

Jugendliche Online-Lebenswelten und extremistische Online-Propaganda

Im Durchschnitt verbringen Jugendliche drei Stunden täglich im Web 2.0, also auf unterschiedlichen News und Social Media Plattformen.² Das beliebteste Netzwerk ist dabei WhatsApp, das von 91% der Jugendlichen genutzt wird. Genauso beliebt ist YouTube (91%); die Videoplattform gilt unter Jugendlichen als populärste Suchmaschine. Dahinter liegen Instagram (76%) und Snapchat (62%). Facebook wird von rund jedem zweiten Jugendlichen verwendet, vor allem um News und Infos zu lesen. 42% geben an, TikTok zu nutzen.³

Die intensive Nutzung des Internets verändert auch die Offline-Gewohnheiten, wie beispielsweise die Nutzung von Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit und anderen formalen und informellen Lernorten. Das Internet und die oben angegebenen Social Media Plattformen sind für Jugendliche wichtige Informations- und Bildungsquellen, aber eben auch die Orte, an denen sie häufig mit extremistischen Inhalten in Berührung kommen.

Seit Mitte der 1990er Jahre verbreiten islamistische Extremist*innen Videoaufnahmen, Bilder und Schriften über das Internet. Lange Zeit war es hauptsächlich al-Qa'ida, seit 2014 ist es allen voran der sogenannte Islamische Staat, der mit seinen Medienzentren diese Tradition fortsetzt und Inhalte in unterschiedlichen Formaten, hauptsächlich über Webvideos, verbreitet. Auf Social Media Plattformen dominieren bei bestimmten Themenfeldern und Fragen vor allem neo-salafistische bzw. islamistisch-extremistische Positionen. So können Jugendliche bereits durch harmlose, unpolitische Suchanfragen auf extremistische Inhalte, Online-Kanäle und Netzwerke stoßen.

¹ https://www.irks.at/assets/irks/Publikationen/Working%20Paper/IRKS_WP19_E-Youth_Bestandsaufnahme.pdf
(Download: 30.07.2020)

² <https://www.zeit.de/digital/internet/2018-03/social-media-dak-studie-instagram-whatsapp-sucht-jugendliche>
(Download: 30.07.2020)

³ Jugendinternet Monitor 2020 Österreich, <https://www.saferinternet.at/services/jugend-internet-monitor/>
(Download: 30.07.2020)

Aber auch die extreme Rechte benutzt das Internet um ihre Propaganda zu verbreiten. Jugendliche werden beispielsweise über harmlos wirkende, „satirische“ Memes in rechtsextreme Parallelwelten gezogen. Neben Social Media und Messenger-Dienste spielen hier vor allem unterschiedlichen Gaming-Plattformen eine Rolle.

Digitalisierung der Offenen Jugendarbeit

Vor diesem Hintergrund ist es für die Offene Jugendarbeit notwendig, sich mit veränderten Kommunikations- und Informationsweisen der Jugendlichen auseinanderzusetzen und ihnen zielgruppenadäquate Angebote zu machen. Sie sollte Chancen wie auch Herausforderungen aufgreifen, die durch die Digitalisierung im Bereich des Sozialen entstehen.

Im Endbericht zum Forschungsprojekt „E-YOUTH.works – Offene Jugendarbeit in und mit Sozialen Medien als Schutzmaßnahme gegen radikalisierte Internetpropaganda“⁴ von Mayrhofer und Neuburg (2019) wird das sich in Entwicklung befindende Feld der Digitalen Jugendarbeit in ein Vier-Felder-Schema geordnet.



Als Hauptfelder identifizieren Mayrhofer und Neuburg (2019) medienbezogene Jugendarbeit und medienvermittelte Jugendarbeit: Unter medienbezogener Jugendarbeit werden Maßnahmen, Projekte und Interventionen der Offenen Jugendarbeit verstanden, die neue Medien und Social Media für pädagogische Arbeit nutzen oder zum Thema von Interventionen machen. Darunter fallen zum Beispiel die Vermittlung von Kompetenzen, die einen reflektierten Umgang mit Medien ermöglichen, aber auch die Vermittlung von Kompetenzen, die es Jugendlichen ermöglichen, selbst aktiv mit neuen

⁴ vgl. Mayrhofer/Neuburg 2019, S. 7.

Medien und Social Media zu arbeiten, wie z.B. die Produktion von Webvideos. Unter medienvermittelte Jugendarbeit werden Maßnahmen verstanden, die sich digitaler Medien bedienen, ohne dabei notwendigerweise Funktionsweisen oder Eigenheiten dieser Medien zu thematisieren. Darunter fällt vor allem die Kommunikation mit Jugendlichen über Social Media oder die zielgruppengerechte Onlinebewerbung von unterschiedlichen Angeboten der Offenen Jugendarbeit.

Das Projekt DECOUNT: Online Ressourcen für die Präventionsarbeit

Das Projekt DECOUNT ist ein von der Europäischen Union finanziertes Projekt, in dem das Institut für Rechts- und Kriminalsoziologie (IRKS), das Österreichische Institut für Internationale Politik (oiip), der Verein bOJA (bOJA – Beratungsstelle Extremismus), der Verein NEUSTART, das Netzwerk Sozialer Zusammenhalt (DERAD), die Videospielefirma Bloodirony und die Game-Kultur-Initiative SUBOTRON sowie das österreichische Bundesministerium für Inneres zusammenarbeiten, um evidenzbasierte und für die Zielgruppe Jugendliche und junge Erwachsene attraktive Materialien zur Extremismusprävention zur Verfügung zu stellen. Die interdisziplinär erstellten Materialien eignen sich nicht nur für die Extremismusprävention im engeren Sinne, sondern auch für die Thematisierung von Inhalten im Umkreis des Feldes Radikalisierung wie Medienkritik, Meinungsbildung, persönliche Handlungsmöglichkeiten bei Krisen oder Fragen des Zusammenlebens. Über die von DECOUNT entwickelten Online Tools können diese Themen zielgruppenadäquat ansprechbar gemacht werden. Somit sind die in DECOUNT erarbeiteten Ressourcen in unterschiedlichen jugendarbeiterischen Settings einsetzbar, sowohl in medienbezogen/medienpädagogischen als auch in medienvermittelten Ansätzen. Das Projekt gliedert sich dabei in drei Bereiche:

- Die Plattform [Extremismus.info](#):
Diese Website dient als Plattform für Jugendarbeit im Bereich der Extremismusprävention. Sie bietet einen Überblick über deutschsprachige pädagogische Handbücher und Unterrichtsmaterialien sowie digitale Tools, wie beispielsweise Webvideos, zu den Themen Radikalisierung und Extremismus und stellt diese zum Download zur Verfügung. Neben Materialien für den Bereich Rechtsextremismus, Salafismus und Jihadismus sowie Rassismus gibt es auch spezifische Materialien zum Themenkomplex Internet und Radikalisierung. Ein eigener Abschnitt präsentiert deutschsprachige Publikationen des Radicalisation Awareness Networks RAN. Auf der Website sind auch die im Projekt DECOUNT produzierten Ressourcen – das Webvideo und das Spiel – zu finden.
- Webvideo „[Das Experiment](#)“⁵
In Zusammenarbeit mit Schüler*innen des Diefenbachgymnasiums in Wien entstand ein vierminütiges Video, das polarisierenden, extremistischen Narrativen eine positive alternative Erzählung entgegensetzen will. Auf YouTube erreichte das Video mehr als 40 000 Views, auf Facebook über 250.000 Aufrufe und fast 4.000 Shares.

⁵ Das Video entstand in Kooperation mit der Filmfirma [Framework Films](#).

Bei einem sozialen Experiment trafen zehn unterschiedliche Gruppen aufeinander: jugendliche Kampfsportler, Pensionist*innen, die MA 48, Geflüchtete, Menschen mit Behinderung, eine Blasmusikkapelle und viele mehr. Das Video ist vom dänischen Fernsehspot „[All that we share](#)“ inspiriert, ist jedoch eine adaptierte österreichische Version, die sich an der Lebenswelt österreichischer Jugendlicher orientiert und die Vorurteile, aber auch Diskriminierungserfahrungen thematisiert, die ihnen vertraut sind. Das Webvideo versteht sich als Anregung, die eigenen Vorurteile kritisch zu hinterfragen und weniger auf das Trennende als auf das Verbindende zu schauen: Denn wenn wir andere Fragen stellen, sehen wir, wie viel uns verbindet.

- Das [Spiel DECOUNT](#)⁶

Dieses browserbasierte Online Game zeigt, dass der Prozess der Radikalisierung graduell und schleichend erfolgt und jenen, die sich gerade radikalieren, in der Regel gar nicht bewusst ist. Es vermittelt zugleich, dass Jugendliche eine aktive Rolle in der Gestaltung ihres Lebens spielen und dass ihre Entscheidungen Konsequenzen haben können. Ziel des Spiels ist es, das kritische Denken zu stärken und ein Bewusstsein für die Mechanismen extremistischer Propaganda zu schaffen.

Die vier Protagonist*innen des Spiels – Marco, Jasmin, Jens und Franziska – sind eigentlich ganz normale Jugendliche. Sie kommen im Spielverlauf in Situationen, in denen sie Entscheidungen treffen müssen. Je nach Entscheidung entwickelt sich ihre Geschichte in eine radikale Richtung – oder eben auch nicht. Im Vordergrund stehen also Entscheidungen des Alltags, die die Spieler*innen stellvertretend für ihre Charaktere treffen. Die vier Geschichten basieren auf Interviews mit Personen, die selbst radikalisiert sind oder waren, also auf realen Geschichten, die im Projekt DECOUNT rekonstruiert wurden. Dabei wurde sowohl salafistisch-jihadistische als auch rechtsextreme Radikalisierung berücksichtigt.

Zum Einsatz der Materialien in der Offenen Jugendarbeit

Ziel des Projektes DECOUNT war es, Materialien zu entwickeln, die auch ohne pädagogische Begleitung verständlich und wirksam sind. Die Materialien sind daher breit öffentlich zugänglich und können bzw. sollen von Jugendlichen online gespielt bzw. angesehen werden. Sowohl das im Projekt erstellte Video als auch das Online Game bieten darüber hinaus aber auch eine Vielzahl von Einsatzmöglichkeiten für pädagogische Settings, ob in Form von Workshops oder „nebenbei“ im laufenden Betrieb. Das im Projekt erstellte [Begleitmaterial](#) (Danner et. al 2020) gibt Anregungen und Hilfestellungen, wie das Spiel und das Webvideo in der Arbeit mit Jugendlichen eingesetzt werden können.

⁶ Das Spiel DECOUNT wurde von Daniela PISOIU vom oip gemeinsam mit der Videospielfirma Bloodirony und der Game-Kultur-Initiative SUBOTRON entwickelt.

Die Begleitmaterialien, die [hier](#) kostenlos heruntergeladen werden können, geben zunächst einen Überblick über theoretische Hintergründe zu „Jugend und Extremismus“ und führen in die gängigen „good practices“ der Präventionsarbeit mit Jugendlichen ein. Es werden die wichtigsten Begriffe und Definitionen erklärt und didaktische Überlegungen angestellt. Die einleitenden Texte dienen auch der persönlichen Vorbereitung und sollen den Umgang mit möglicherweise schwierigen Situationen im Gruppensetting erleichtern. Eine besondere Rolle kommt dabei auch der Reflexion eigener Haltungen zu, da diese gerade beim Austausch über und der Vermittlung von demokratischen Werten eine wichtige Rolle spielen (bOJA 2020, S. 5).

Das Begleitmaterial zum Spiel bietet einen Überblick über die Geschichten der vier Spielverläufe und die Themen, die darin behandelt werden. Nach einem Einblick in die Spielmechanik, d.h. in die Funktionsweise des Spiels und seine Elemente, bietet das Begleitheft konkrete Einsatzmöglichkeiten des Spiels in der Arbeit mit Jugendlichen, inklusive Übungen, Reflexionsfragen und Arbeitsblättern. Themen, die anhand des Spiels bearbeitet werden können sind: Gruppenzwang vs. kritisches Denken; Diversität und Zusammenleben; sich mit demokratischen Mitteln für eine Sache engagieren und Ungerechtigkeiten bekämpfen; Vulnerabilität vs. Resilienz der Protagonist*innen; Medienkompetenz, Social Media, Filterblasen und Algorithmen; geschlechtsspezifische Rollenbilder in extremistischen Organisationen; extremistische Narrative und deren Dekonstruktion.

Im Begleitmaterial zum Film werden Vorschläge für den Einsatz des Videos und eine Sammlung von weiteren Übungen zu den Themen Vorurteile, Zusammenleben und Zugehörigkeit sowie Chancengleichheit, Abwertung und Diskriminierung angeboten. Während das Spiel aufgrund seiner Inhalte und Sprache für Jugendliche ab 16 Jahren konzipiert ist, eignet sich das Video uneingeschränkt für verschiedene Zielgruppen. Die begleitenden Aktivitäten zum Film sind auf Jugendliche ab etwa 14 Jahren abgestimmt, können freilich aber auch für ein jüngeres Publikum adaptiert werden.

Resümee

Obwohl Social Media Plattformen derzeit vermehrt Schritte setzen, um Online-Propaganda von ihren Oberflächen zu verbannen, werden extremistische Gruppierungen auch weiterhin Wege finden, Jugendliche zu erreichen, etwa indem sie auf andere Plattformen und Messenger-Dienste wechseln. Das bedeutet, dass Jugendliche auch in Zukunft in ihren Online-Lebenswelten mit extremistischer Propaganda in Berührung kommen werden, vor allem über Webvideos oder auf Gaming-Plattformen. DECOUNT hat das Ziel, Praktiker*innen Online-Ressourcen sowohl für die medienbezogene als auch für die medienvermittelte Jugendarbeit zur Verfügung zu stellen und zwar in Formaten, die fester Bestandteil der Online-Lebenswelten von Jugendlichen sind: als Webvideo und Online Game.

Literatur:

Danner, Katharina/ Fabris, Verena/ Hofinger, Veronika/ Neufeld, Jogi/ PISOIU, Daniela/ Walter, Rebecca, 2020: Pädagogisches Begleitmaterial zum Spiel DECOUNT/ zum Film „das Experiment“.

Verfügbar unter: <https://www.extremismus.info/unterrichtsmaterial-zu-spiel-und-film> (Download: 30.07.2020)

Mayrhofer, Hemma/ Neuburg, Florian/ Schwarzl, Christina, 2017: Bestandserhebung zu e-youth work in der Offenen Jugendarbeit in Österreich. Wien: IRKS Working Paper 19. Verfügbar unter: Link auf https://www.irks.at/assets/irks/Publikationen/Working%20Paper/IRKS_WP19_E-Youth_Bestandsaufnahme.pdf (Download: 30.07.2020)

Mayrhofer, Hemma/ Neuburg, Florian, 2019: Offene Jugendarbeit in einer digitalisierten und mediatisierten Gesellschaft. Endbericht zum Forschungsprojekt „E-YOUTH.works – Offene Jugendarbeit in und mit Sozialen Medien als Schutzmaßnahme gegen radikalisierende Internetpropaganda“. Wien: Forschungsbericht. Verfügbar unter: https://www.irks.at/assets/irks/Publikationen/Forschungsbericht/Mayrhofer_Neuburg2019_Digitale%20Jugendarbeit_E-YOUTH.works_Endbericht.pdf (Download: 30.07.2020)