

Vorlage zur Beschreibung der Praktik für RAN-Sammlung

<p>Name der Praktik</p> <p>Bitte beachten Sie, dass mit „Praktik“ eine Aktivität, eine Methode oder ein Tool gemeint ist, die bzw. das von Fachkräften und/oder Mitgliedern einer Community verwendet wurde bzw. wird.</p>	<p>DECOUNT – das Spiel</p>
<p>Beschreibung (max. 300 Wörter)</p> <p>Kurze Beschreibung des Ziels und der Arbeitsmethode der Praktik. Aus der Beschreibung muss klar hervorgehen, dass <u>eine eindeutige Verbindung zur Prävention und/oder Bekämpfung von Radikalisierung und/oder gewaltbereitem Extremismus besteht</u>. Dies bedeutet, dass es in den Zielen bzw. Aktivitäten/Methoden/Tools der Praktik einen Bezug zur Bekämpfung von Radikalisierung und/oder gewaltbereitem Extremismus geben muss. Praktiken ohne diesen Bezug können nicht in die RAN-Sammlung aufgenommen werden.</p>	<p>DECOUNT ist ein interaktives Spiel, das den Prozess der Radikalisierung bei vier ProtagonistInnen nachverfolgt. Die Spielerin/der Spieler kann entscheiden, wie die Geschichten verlaufen, wobei jede Entscheidung bestimmte Konsequenzen nach sich zieht. Die vier ProtagonistInnen sind zwei junge Männer und zwei junge Frauen, die sich in der dschihadistischen bzw. rechtsextremen Szene radikalieren. Das Spiel beruht auf Interviews mit noch aktiven und ehemaligen Radikalen und der Analyse extremistischer Propaganda im Internet sowie auf Interviews und Tests mit Jugendlichen. Das Game-Design umfasst eine Social-Media-Schnittstelle, Minispiele, Comics und Spielkarten mit Wischmechanik sowie kurze Videos und Sprachnachrichten. Die Ziele des Spiels sind: zu veranschaulichen, wie Radikalisierung ausgehend von ganz alltäglichen Situationen ihren Lauf nimmt; das Bewusstsein für Narrative und Strategien extremistischer AkteurInnen zu schärfen; kritisches Denken anzuregen und die Fähigkeit zu fördern, extremistische Propaganda zu hinterfragen und ihr die Stirn zu bieten sowie alternative Lösungen für Probleme zu formulieren; und Einstellungen weg von extremistischen Ideen und schleichend Radikalisierung bewirkenden Stereotypen zu lenken. Das Spiel kann im Rahmen der Primär- und Sekundärprävention und insbesondere bei der Arbeit mit Jugendlichen zum Einsatz kommen. Es ist gleichermaßen als Teil der Tertiärprävention mit Beratung geeignet. Das Spiel kann einfach so gespielt oder in Workshops oder Schulen eingesetzt werden, um bestimmte Themen zu vertiefen oder um die Einbeziehung der Zielgruppe in Diskussionen und/oder die Entwicklung alternativer Szenarien anzuregen.</p>
<p>Begutachtet</p>	<p>Nein</p>

<p>Hauptthemen</p> <p>Bitte <u>wählen</u> Sie zwei Hauptthemen aus, die am besten zu der Praktik passen.</p>	<p>Alternative und Gegen-Narrative</p> <p>Gefährdete Jugendliche und Einbindung von Jugendlichen in die P/CVE-Arbeit</p>
<p>Zielgruppe</p> <p>Bitte <u>wählen</u> Sie maximal drei Zielgruppen aus, die der Praktik am ehesten entsprechen.</p>	<p>Jugendliche/SchülerInnen/Studierende</p> <p>ErsthelferInnen oder PraktikerInnen</p> <p>Pädagogische Fachkräfte/AkademikerInnen</p>
<p>Geografischer Umfang</p> <p>Bitte geben Sie an, wo die Praktik umgesetzt wurde/wird (Länder, Regionen, Städte).</p>	<p>Österreich, Deutschland</p>
<p>Beginn der Praktik</p> <p>Bitte nennen Sie das Jahr, in dem die Praktik entwickelt und umgesetzt wurde, damit ersichtlich ist, ob die Praktik ausgereift ist. Falls die Praktik nicht mehr aktiv verwendet wird, geben Sie bitte an, wann sie beendet wurde.</p>	<p>Beginn im Jahr: 2020</p>
<p>Zu liefernde Ergebnisse</p> <p>Bitte geben Sie an, ob die Praktik zu konkreten Ergebnissen wie Handbüchern, Schulungsmodulen oder Videos geführt hat, und fügen Sie ggf. Links ein.</p>	<p>Der Trailer zum Spiel ist zu sehen unter: https://www.youtube.com/watch?v=2trUgaQ8HK</p> <p>DECOUNT - das Spiel und das Bildungsmaterial sind auf der Website extremismus.info in deutscher und englischer Sprache kostenlos verfügbar.</p>
<p>Evidenz und Evaluation</p> <p>Kurze Beschreibung der <u>Leistungskennwerte</u> der Praktik. Dazu gehören folgende:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>qualitative Betrachtungen und quantitative (statistische) Daten</u>, z. B. der Erfolgsmaßstab für das Projekt oder die Intervention. 2. <u>Evaluation und Feedback</u>, einschließlich Befragungen und/oder Einzelberichte. Haben Sie z. B. eine interne oder externe Evaluation durchgeführt 	<p>Bis Ende Oktober 2020 wurde das Spiel von 8 299 NutzerInnen gespielt. Die SpielerInnen waren in der Mehrheit männlich (ca. 75 %) und jung (ca. 30 % bis 24 Jahre und ca. 45 % 25 bis 34 Jahre alt).</p> <p>Um die Auswirkungen des Spiels zu messen, kamen mehrere wissenschaftliche Methoden in Form von Zielgruppen und eines Quasi-Experiments zur Anwendung. Die Gesamtanalyse der Fragebögen, die vor und nach dem Quasi-Experiment beantwortet wurden, ergab, dass das Videospiel einen signifikanten Einfluss auf die Meinungen der TeilnehmerInnen in Bezug auf „extremistische Narrative“ ausgeübt hat, da sie extremistischen Aussagen nach dem Spielen des Spiels weniger zustimmten. Dem der Nachbeobachtung dienenden Fragebogen war zu entnehmen, dass das Spiel eine große Wirkung hinsichtlich der Förderung des kritischen Denkens und der</p>

<p>oder Feedback der Zielgruppe eingeholt?</p> <p>3. Peer-Review. Welches Feedback wurde zu der Praktik in der RAN-Arbeitsgruppe und/oder bei der Studienreise, auf der die Praktik diskutiert wurde, gegeben?</p> <p>Bitte erläutern Sie auch die Ergebnisse Ihrer Analyse- und Evaluationsbemühungen.</p>	<p>Autonomie, der Sensibilisierung für extremistische Narrative und der Anerkennung des demokratischen Wertes der Vielfalt hinterlassen hat. Zielgruppenanalysen ließen erkennen, dass das Spiel maßgeblich Einfluss auf das Verständnis der TeilnehmerInnen für Radikalisierungsprozesse und Rekrutierungsstrategien genommen hat.</p>
<p>Nachhaltigkeit und Übertragbarkeit (max. 200 Wörter)</p> <p>Kurze Beschreibung der Nachhaltigkeit und Übertragbarkeit der Praktik, einschließlich Informationen zu deren Kosten. <u>Bitte gehen Sie darauf ein, welche Elemente wie übertragbar sind.</u></p>	<p>DECOUNT – das Spiel und das Bildungsmaterial stehen auf der Website extremismus.info kostenlos auf Deutsch und Englisch (zwecks Übertragbarkeit) zur Verfügung.</p> <p>Sie werden von Daniela PISOIU (Kontakt siehe unten) verwaltet und betreut.</p> <p>Das Spiel und die Bildungsmaterialien stehen zur Nutzung zur Verfügung. Auf Anfrage können auch individuell angepasste Workshops angeboten werden.</p> <p>In Österreich und Deutschland wurden maßgeschneiderte Workshops mit JugendarbeiterInnen und anderen PraktikerInnen mit Direktkontakt, Jugendlichen und SchülerInnen organisiert und es sind weitere in Planung.</p> <p>Das Spiel ist in Hinsicht auf allgemein gültige Radikalisierungsmechanismen, extremistische Narrative und Gegen-/alternative Narrative, Merkmale und Strategien bestimmter extremistischer Organisationen übertragbar. Um es außerhalb des deutschsprachigen Raums optimal einzusetzen, können Anpassungen an bestimmte Themen, etwa die aktuelle Politik in einem bestimmten Land, vorgenommen werden.</p>
<p>Vorgestellt und diskutiert bei einem RAN-Treffen</p> <p>Bitte beachten Sie, dass die Praktik, um in die Sammlung aufgenommen zu werden, vorzugsweise durch eines der RAN-Treffen nominiert werden sollte. Fügen Sie den Namen der RAN-Arbeitsgruppe/ Veranstaltung, Datum, Ort und Thema der Sitzung hinzu.</p>	<p>Name: RAN C&N & RAN Fireside chat (Kamingespräch)</p> <p>Datum: 17.09.2021 und 30.03.2021</p> <p>Ort: Online</p> <p>Thema: RAN C&N: How do violent extremists use video-gaming platforms to communicate – Narratives and strategies (Wie gewaltbereite ExtremistInnen Videospielplattformen zur Kommunikation nutzen – Narrative und Strategien) RAN Fireside chat on Violent Right-Wing Extremism (RAN-Kamingespräch über gewaltbereiten Rechtsextremismus)</p>
<p>Verknüpfung mit anderen EU-Initiativen oder EU-Finanzmitteln (max. 100 Wörter)</p>	<p>Das Spiel wurde im Rahmen des von der Europäischen Union und dem Fonds für die innere Sicherheit (ISF) – Polizei kofinanzierten Projekts „Promoting democracy and fighting extremism through an online counter-narratives and alternative narratives</p>

<p>Bitte geben Sie an, wie Ihr Projekt finanziert wurde und ob Ihre Praktik mit anderen EU-Initiativen oder -Projekten verknüpft ist. Vermerken Sie EXPLIZIT, ob es von der EU (mit)finanziert wird, und wenn ja, mit welchen Mitteln. Beispielsweise Erasmus+, der Fonds für innere Sicherheit (ISF), der Europäische Sozialfonds (ESF), Horizont 2020 usw.</p>	<p>campaign" (DECOUNT) entwickelt.</p>
<p>Organisation (max. 100 Wörter plus Auswahl des Organisationstyps)</p> <p>Bitte beschreiben Sie kurz die hinter der Praktik stehende Organisation und geben Sie deren Rechtsform an, z. B. NRO, Behörde, GmbH, Stiftung usw.</p>	<p>Das Spiel wurde von drei Organisationen konzipiert und entwickelt.</p> <p>Das Österreichische Institut für Internationale Politik (oiip) ist ein unabhängiges Forschungsinstitut, das seit 1979 Grundlagenforschung zu Fragen internationaler Politik betreibt. Neben internationaler wissenschaftlicher Publikationstätigkeit sind die wissenschaftlichen MitarbeiterInnen des Instituts in der Lehre, Politikberatung und Öffentlichkeitsarbeit engagiert.</p> <p>Bloodirony Games ist ein kleines, in Wien ansässiges Spielestudio, das sich voll und ganz der Entwicklung mobiler Indie-Games verschrieben hat.</p> <p>SUBOTRON ist eine Plattform für digitale Spielkultur in Wien, Österreich.</p> <p>Organisationsart: Sonstige</p>
<p>Ursprungsland</p> <p>Land, aus dem die Praktik stammt</p>	<p>EU- oder EWR-Land: Österreich</p>
<p>Kontaktdaten</p> <p>Bitte geben Sie die Namen und die E-Mail-Adresse der Personen an, die innerhalb der Organisation kontaktiert werden können.</p>	<p>Adresse: Österreichisches Institut für internationale Politik (oiip), Währinger Straße 3/12, 1090, Wien, Österreich Ansprechpartnerin: Daniela PISOIU E-Mail-Adresse: contact@extremismus.info Telefon: +43 15811106 Website: extremismus.info</p>
<p>Letzte Aktualisierung des Texts (Jahr)</p>	<p>2020</p>