

Vorlage zur Beschreibung der Praktik für RAN-Sammlung

Name der Praktik	Concordia Bloggers-Videospiele „I survived terrorism“
Beschreibung	<p>Die Videospielreihe Concordia Bloggers erschien 2014. Sie ist in sechs Kapitel unterteilt, von denen sich jedes mit einem anderen Menschenrecht befasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Freedom of Religion (Religionsfreiheit) • Stop Discrimination (Diskriminierung beenden) • Cursed Romance (Verhexte Liebe) • Right of Asylum (Recht auf Asyl) • Horror on the Net (Horror im Netz) • I survived terrorism (Ich habe einen Terroranschlag überlebt) <p>Jedes Spiel der Concordia Bloggers-Reihe gibt Situationen vor, wie sie im richtigen Leben vorkommen könnten. Mittels Einsatz ihres kritischen Denkvermögens sollen die jungen SpielerInnen ihren Überzeugungen entsprechende Entscheidungen treffen. Kernaufgabe der Spiele ist es, eine auf den Menschenrechten basierende eigene Meinung zu entwickeln und diese zum Ausdruck zu bringen.</p> <p>Für die RAN-Sammlung inspirierender Praktiken stellen wir unser 2019 veröffentlichtes letztes Kapitel, „I survived terrorism“, vor.</p> <p>Im Baskenland wird terroristische Gewalt in vielen gesellschaftlichen Bereichen und insbesondere unter jungen</p>

	<p>Menschen nicht als Verbrechen betrachtet. Dass nach wie vor Sympathien für Gewalt vorhanden sind, kann dazu führen, dass es tatsächlich zur Gewaltanwendung kommt, weshalb es wichtig ist, zu handeln. Wir haben gesehen, dass es notwendig ist, der in der baskischen Gesellschaft vorzufindenden Neigung, Gewalt zu befürworten, entgegenzutreten.</p> <p>„Aus der Vergangenheit lernen, damit sie sich nicht wiederholt“, ist das wichtigste Credo unserer Stiftung. Zur Behebung von Konflikten ist der Dialog das beste Werkzeug. Das Videospiel basiert auf den Erlebnissen eines Jungen (Iker), der Opfer eines Terroraktes wurde. Anhand seiner Erfahrungen wird veranschaulicht, dass Gewalt nur Leid verursacht.</p> <p>Ziel ist es, dass über das Videospiel, nachdem es gespielt wurde, gesprochen wird, ob im Unterricht oder mit Freunden oder in der Familie. So soll ein Weg geschaffen werden, mit einem gesellschaftlichen Tabu zu brechen. Ein zentrales Ziel besteht darin, durch die Förderung grundlegender Werte einen erfolgreichen Beitrag zur Gewaltprävention zu leisten und damit den sozialen Zusammenhalt in einer seit mehr als 50 Jahren von Gewalt geprägten Gesellschaft zu stärken.</p>
Peer-Review	Nein
Hauptthemen	<p>(Frühzeitige) Prävention</p> <p>Opfer terroristischer Gewalttaten</p>
Zielgruppe	<p>pädagogische Fachkräfte/AkademikerInnen</p> <p>Familien</p> <p>Jugendliche/SchülerInnen/Studierende</p>
Geografischer Umfang	Spanien
Beginn der Praktik	<p>Beginn im Jahr: 2014</p> <p>Ende im Jahr: Wenn die Praktik beendet wurde, wählen Sie das Jahr aus, in dem sie beendet wurde.</p>

Zu liefernde Ergebnisse	https://www.concordiabloggers.com/
Evidenz und Evaluation	<p>1. Das Videospiel wurde an 350 Schulen ausgegeben. Das Videospiel ist online verfügbar. Dadurch ist es leicht zugänglich, dies erschwert es allerdings zugleich, seine Resonanz realistisch einzuschätzen.</p> <p>Das letzte Spiel der Serie wurde bislang etwa 2.000 Mal gespielt, die gesamte Serie mehr als 25.000 Mal. Nicht zu ermitteln ist, wie oft die auf CD bereitgestellten Spiele gespielt wurden.</p> <p>2. Bislang haben wir keine Studie durchgeführt. Uns liegen nur die Meinungen vor, die uns direkt zugetragen wurden. Einige Lehrkräfte haben uns mitgeteilt, dass sie zu ihrer Überraschung festgestellt hätten, dass dieser innovative Ansatz sich herkömmlichen gegenüber als besser darin erwiesen hatte, den SchülerInnen ein schwieriges Thema näherzubringen.</p> <p>Auch einige Eltern hätten das Spiel als attraktiver als klassische Lehrmethoden gelobt.</p> <p>Und schließlich haben auch die EndnutzerInnen, die jungen Menschen selbst, geäußert, dass diese völlig neue Art zu lernen sie mehr anspricht als Bücher oder Dokumentationen.</p> <p>3. Das Konzept wurde auch bei einem Arbeitsgruppentreffen vorgestellt (RAN VoT / C&N – ‚How to support victims in sharing their counter and alternative narratives in a P/CVE context‘, 11. Juni 2020) und das Feedback der TeilnehmerInnen dieses Treffens lässt darauf schließen, dass auch sie es als sehr innovativen und neuartigen Ansatz einstufen. Es ist kein anderes Videospiel dieser Art bekannt, das sich mit dem Unrecht befasst, das durch terroristische Gewalt begangen wird.</p>
Nachhaltigkeit und Übertragbarkeit	<p>Die Kosten für die Entwicklung dieses letzten Videospieles der Reihe belaufen sich auf 14 000 €. Es ist das erste Spiel der Reihe, das nicht nur online und lokal auf dem Computer, sondern auch auf Smartphones und Tablets spielbar ist. Daher liegen seine Entwicklungskosten höher. Die Kosten der vorherigen Videospiele lagen im Durchschnitt bei etwa 8 000 €. Alle sind in drei verschiedenen Sprachen verfügbar: Spanisch, Baskisch und Englisch.</p> <p>Dieses Videospiel kann auch auf andere Umgebungen und Probleme übertragen werden. Die verwendeten Dynamiken sind einfach und könnten somit leicht für andere Projekte angepasst werden.</p>

Vorgestellt und diskutiert beim RAN-Treffen	Name: RAN VoT / C&N Datum: 11.06.2020 Veranstaltungsort: Online-Meeting Thema: „How to support victims in sharing their counter and alternative narratives in a P/CVE context“
Verknüpfung mit anderen EU-Initiativen oder EU-Fördermitteln	<p>Dieses Projekt ist nicht mit anderen EU-Initiativen oder EU-Fördermitteln verknüpft. Es wird aus öffentlichen Mitteln jener spanischen Staatsbehörden finanziert, die auch unsere Stiftung finanzieren.</p> <p>Nicht unerwähnt bleiben sollte außerdem, dass die Umsetzung dieses Projekts nicht ohne die tatkräftige Hilfe und finanzielle Unterstützung der spanischen Gedenkstätte für Opfer des Terrorismus möglich gewesen wäre, mit der wir auch in Zukunft gerne zusammenarbeiten werden.</p>
Organisation	<p>Die Fernando Buesa Blanco Stiftung wurde im November 2000 gegründet. Sie ist eine gemeinnützige Organisation. Dem Beispiel ihres Namensgebers folgend, setzt sie sich für Frieden, Demokratie und sozialen Fortschritt ein. Die Mitwirkung an der Arbeit der Stiftung ist ausdrücklich erwünscht; solange er an die Menschenrechte und an Grundwerte wie Freiheit, Gleichheit und Solidarität glaubt und bereit ist, sich aktiv für sie einzusetzen, sowie über die Bereitschaft verfügt, sich in andere hineinzusetzen, ist jeder Mensch eingeladen, sich in der Stiftung zu engagieren, unabhängig davon, wie er zu den Konfliktthemen des Baskenlands steht.</p> <p>Seit 2012 liegen die Schwerpunkte unserer Arbeit darauf, das durch terroristische Gewalt erzeugte Unrecht aufzuzeigen und den Opfern ein ehrendes Andenken zu bewahren.</p> <p>Organisationsart: Stiftung</p>
Ursprungsland	EU- oder EWR-Land: Spanien
Kontakt Daten	Adresse: Los Herrán 46 C bajo 01002 Vitoria-Gasteiz (Álava) Spanien Ansprechpartnerin: Eduardo Mateo Santamaría E-Mail: emateo@fundacionfernandobuesa.com Tel.: +34 646739032

	Webseite: www.fundacionfernandobuesa.com
Stand (Jahr)	2021