

***X-Games -
Spiel zur Radikalisierungsprävention an Schulen***

Tilman Weinig

Aus: Erich Marks (Hrsg.):
Gewalt und Radikalität
Ausgewählte Beiträge des 23. Deutschen Präventionstages
11. und 12. Juni 2018 in Dresden
Forum Verlag Godesberg GmbH 2019, Seite 397

978-3-96410-000-9 (Printausgabe)
978-3-96410-001-6 (eBook)

Tilman Weinig

XGames – Spiel zur Radikalisierungsprävention an Schulen

„Lasset, die ihr hier eintretet, alle Hoffnung fahren!“

Inscription auf dem Tor zur Hölle, Göttliche Komödie, Dante

1. Ablauf, Struktur und Inhalt des Spiels (mit Graphik)

X-Games ist ein Spiel zur Radikalisierungsprävention an Schulen. Zielgruppe sind Schüler ab 15 Jahren jeglicher Schulform. X-Games ist ein universalpräventives Spiel, das die Zielgruppe direkt involviert. Das Spiel besteht aus 3 Blöcken, die in 2 x 2 Doppelstunden an Schulen umgesetzt werden können. Der erste Block ist das Spiel, das Gruppen kollektiv radikalisiert, der zweite Block die pädagogische Reflexion durch die Spielleiter von INSIDE OUT, der dritte Block ist der Transfer auf real existierenden Extremismus und der Wissensinput durch die Polizei. Idealerweise und auf Wunsch der Schule wird das Spiel mit den Durchführenden von INSIDE OUT an der Schule im Unterricht gemeinsam mit dem Lehrer nachbesprochen.

Die Schüler nehmen in Unkenntnis des wahren Motivs an einem Spiel oder Experiment teil. Die Lehrkräfte sagen den Schülern vorab nicht, worum es im Spiel geht. Die Schüler treten im Schulhof an und werden von den Spielleitern begrüßt. Sie werden in fadenscheinigen Zufallsspielen „ausgewählt“ und in 4 oder 5 Gruppen eingeteilt. Das Durchmischen der Gruppen wird dazu genutzt „Führer“ und „Spitzel“ in die Gruppen zu infiltrieren. Die Rollenträger verstehen sich auf einer geheimen, elitären Mission. Sie werden so zu Handlangern der Spielleiter. Die Spielgruppen werden nun mithilfe von Westen uniformiert, die Schüler erhalten Namenkürzel in Form von Ziffern und blasen einen Luftballon auf, als Symbol für ihr Leben. Damit wird die tatsächlich somatische Immersion in das Spiel erreicht. Die Gruppen durchlaufen nun 5 Stationen, an denen sie immer binäre Entscheidungen für komplexe moralische Dilemmata treffen müssen.

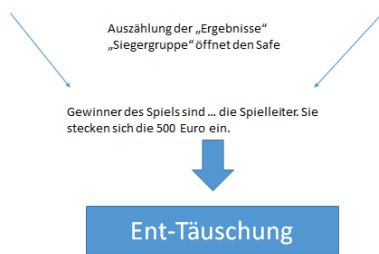
Der Inhalt der Stationen scheint das Zentrum des Spiels zu sein und in der Tat thematisieren die Stationen Fragestellungen, die einen aktuellen gesellschaftlichen Bezug und moralische Brisanz besitzen. An den Stationen werden der Reihenfolge nach Dilemmata zu den Themen hippokratischer Eid oder Professionalität (Station I: Zahnarzt), Rechtsstaatlichkeit (Station II: Verhör), demokratische Deliberationsprozesse unter den Bedingungen von Desinformation und Kommunikationsmangel (Station

III: Rollenspiel), sozialpsychologische Entscheidungsprozesse unter Bedingungen von Zeit- und Gruppendruck (Station IV: Schiffe versenken), Utilitarismus unter existentiellen Bedingungen (Station V: Geisel opfern) durchgespielt. Durch die Realitätsnähe erscheinen die Aufgabenstellungen wichtig und relevant und der tatsächliche Kern des Experiments zu sein. Die Spieler haben in den Stationen einen „Tunnelblick“ und einen Fokus auf die zu lösende Aufgabe, so dass die sie umgebende Struktur nicht mehr wahrgenommen wird bzw. als „normal“ und legitimiert verstanden und nicht hinterfragt wird. Die Einsicht in die Unlösbarkeit der Aufgaben tritt hinter die verschleiern Methoden der Spielstruktur und die manipulativen Sprechakte der Spielleiter zurück.

Die Schüler wehren sich zu Beginn des Spiels gegen den einengenden, menschenverachtenden Spielmodus. Die Spielleiter lassen jedoch - mit Unterstützung der „Führer“ und der „Spitzel“ - nur die beschränkte binäre Entscheidungslogik des Spiels zu. Diese Entscheidungslogik ist spätestens ab der 3. Station erlernt und damit normalisiert. An jeder der 5 Stationen erspielen die Gruppen Bestandteile eines Kodes, der einen Tresor öffnet, in dem der Gruppenführer 500 Euro gesehen hat und das auch den anderen Gruppenmitgliedern berichtet und sie damit ggf. anspornt. Während der 5 Stationen erspielen die Gruppen Bonuspunkte und Minuspunkte. Die Gruppe mit den meisten Bonuspunkten erhält zum Schluss die letzte Ziffer des Kodes, um den Koffer mit dem Geld zu öffnen. Die Gruppe mit den meisten Bonuspunkten öffnet in der Erwartung der Sieger des Spiels zu sein den Koffer. Doch der Spielleiter verkündet, dass die Gewinner nicht diese Gruppe ist, sondern die Spielleiter. An diese Spielleiter werden die 500,00 Euro verteilt. Daraufhin sind die Schüler enttäuscht und werden zur direkt anschließenden Reflexion gebeten. Sie legen die Westen ab und zerplatzen die Luftballons und gehen emotionalisiert zur Reflexion.



Abb. 1: Stationen des Spiels. „Trichter“ der kognitiven Engführung während des Spiels. (eigene Darstellung): In römischen Ziffern die inhaltliche Ebene des Spiels. Die blauen Ovale zeigen die manipulativen Interventionen auf der Ebene der Struktur des Spiels. Die Auflistung links zeigt die Interventionsmöglichkeiten der Spieler; die Auflistung rechts zeigt Parallelen zu Charakteristika von Radikalisierungsverläufen.



WICHTIG: sofort Reflexion!!!

Abb. 2: Ende des Spiels. Ent-Täuschung (eigene Darstellung): Der „negative Höhepunkt“ des Spiels.

„Diktaturen sind Einbahnstraßen, in Demokratien herrscht Gegenverkehr.“

Alberto Moravia

2. Ablauf pädagogische Reflexion (siehe Anlage 1: Text Reflexion)

Die pädagogische Reflexion hat drei Teile: Heraustreten aus dem Spiel und schildern der momentanen Emotionen. Inhaltliche Rekapitulation der einzelnen Spielstationen. Erkennen der formgebenden Strukturelemente des Spiels. Ziel ist es die „Einbahnstraße in Extremismus“ darzulegen und zum demokratischen „Gegenverkehr“ zu ermutigen.

2.1 Aussteigen aus den Rollen

Die Schüler werden als erstes zu ihrem Befinden gefragt. Sie dürfen ihre Frustration über das Erlebte aussprechen. Sie schildern in der Regel, dass sie enttäuscht sind und sich „verarscht“ fühlen. Jeder, der eine Emotion schildern will, wird aufgefordert das zu tun. Die Schüler können sich nun an den Spielleitern „rächen“. Das ist wichtig, um wieder eine Form der „Augenhöhe“ zwischen Schülern und Spielleitern herzustellen. An diesem Punkt ist immer schon Erleichterung zu spüren. Die Frustration wird als gewollt dargestellt. Es ist die gewollte, „gesunde“ Reaktion auf das Spiel, in dem menschenverachtende Entscheidungen verlangt wurden, zu welchen die Schüler durch Manipulation und Demagogie getrieben wurden. Hier findet die ersten Wiederaufrichtung der Jugendlichen statt: „Wenn ihr enttäuscht seid, ist das genau richtig!“, „Genau das wollten wir erreichen. Dann hat das Spiel funktioniert.“ An dieser Stelle wird ein neues Interesse bei den Jugendlichen angeregt. Sie fragen sich nun, was das Spiel eigentlich bezwecken sollte.

2.2. Reflexion des Inhalts

Doch zunächst muss das Spiel auf der inhaltlichen Ebene nachgezeichnet werden. Die Gruppen werden dazu aufgefordert, die fünf Stationen nachzuerzählen. Was haben sie an den einzelnen Stationen erlebt, wie haben sie empfunden und wie und warum haben sie sich jeweils so entschieden? Die Ergebnisse der eigenen Gruppe werden mit den Erfahrungen der anderen Gruppen verglichen. Im Nacherzählen und durch den zeitlichen Abstand erscheinen die Aufgaben und die getroffenen Entscheidungen mehr und mehr fragwürdig und erste Parallelen zur Realität außerhalb des Spiels werden gezogen. Als nächster Schritt im sukzessiven Re-Empowerment der Schüler ist hier zu zeigen, dass kein Einzelner, keine einzelne Gruppe falsch gespielt hat. Alle haben mitgemacht. Keiner ist also stigmatisiert und beschämt.

2.3. Reflexion der Struktur

In diesem Teil liegt der Wendepunkt im Lauf der Reflexion. Es wird gefragt: Ist Euch in der Gruppe etwas komisch vorgekommen? Die Gruppen überlegen und manchen ist die seltsame Argumentationsweise einer Person in der Gruppe aufgefallen. Sie vermuten hier eine Manipulation. An diesem Punkt werden die „Spitzel“ gebeten sich

zu enttarnen. Die Gruppen reagieren i.d.R. belustigt und überrascht. Der Spitzel ist erleichtert: Endlich kennen die Gruppenmitglieder den Grund für sein deviantes Verhalten. Die Enttarnung des Spitzels ist die erste Preisgabe der Strukturelemente des Spiels. Die Schüler werden gebeten alles aufzuzählen, was ihnen am „Drumherum“ aufgefallen ist. Die Westen, die weißen Kittel, die binäre Entscheidungslogik, der Zeitdruck, die Verunsicherung, die unlogischen Elemente in der Intervention durch die Spielführer, der ausgelobte Preis, die Verheißungen. All diese Elemente werden von den Schülern erkannt und beschrieben. Spätestens jetzt wird der Transfer zum eigentlichen Motiv des Spiels begriffen. „Das ist doch wir bei Sekten!“ oder „Die Nazis haben das auch so gemacht!“ „wir wurden für Eure Interessen missbraucht!“. Nun ist die Zeit gekommen, dass auch die Spielleiter sich enttarnen. Sie stellen den Bezug zur Extremismusprävention her. Wichtig ist, den Schülern hier nochmal zu erklären, dass es sich um eine universalpräventive Maßnahme handelt und hier niemand auf sein „Gefährdungspotential“ für Radikalisierung getestet wurde. Es geht vielmehr darum, den Schülern zu vermitteln, dass Extremismus unter bestimmten Bedingungen jeden betreffen kann und unentrinnbar sein kann: „Lasset, die ihr hier eintretet, alle Hoffnung fahren“. Das Dantezitat steht für die Konsequenz des Eintritts in den Extremismus: Am Ende stehen entweder Tod oder Enttäuschung!

Gezeigt wird, dass, wenn extremistische Akteure nur willens sind, eine entsprechende Struktur aufzubauen, alle Individuen und Gruppen radikalierungsgefährdet sind. Dafür zu sensibilisieren und Einstieg in Extremismus zu verhindern ist Kern der politischen Bildungsarbeit.

Abschließend wird den Schülern nochmals gedankt für ihr Mitspielen und um ihre Mithilfe gebeten. Sie wissen nun, wie leicht es ist in Systeme zu kommen, die menschenverachtend sind. Es geht nicht darum, einzelne extremistische Symbolsysteme zu erklären und dadurch womöglich in ihrer inneren Logik zu plausibilisieren, sondern anhand des Spiels die „Banalität des Bösen“ darzustellen.

Die Schüler sollen mit offenen Augen und Ohren in solcherlei Situationen für sich und Freunde sorgen und im Zweifel neutrale Hilfe, wie Schulsozialarbeit und zivilgesellschaftliche Einrichtungen um Rat bitten. Damit wird von INSIDE OUT zum polizeilichen Part übergeleitet. „Ihr habt gesehen, wie Radikalisierung aussehen kann, überprüft nun bitte, ob das der Realität entspricht.“

3. Ablauf polizeilicher Transfer zu real existierendem Extremismus

Der polizeiliche Part stellt den Bezug zur Realität her. Das Gespielte muss übertragen werden, nur so wird die pädagogische Intervention plausibel. INSIDE OUT kann in dem Spiel viel über Radikalisierung und Extremismus behaupten. Die Polizei, die strafverfolgend mit Extremismus befasst ist, muss den Bezug für die Jugendlichen glaubhaft vermitteln, damit das Spiel nicht als provokantes Experiment erinnert wird, sondern Extremismus in seiner delinquenten Ausprägung verstanden wird.

In der Tat werden im Vortrag der Polizei verschiedene gruppensdynamische Elemente, Ideologeme und Mechanismen von Instrumentalisierung und Demagogie im real existierenden Extremismus benannt und entlarvt. Durch den Vortrag mit Bezug auf unterschiedliche Phänomenbereiche des Extremismus wird Stigmatisierung vermieden. Dadurch wird das Diktum aus dem Spiel „Jeder ist betroffen!“ bekräftigt. Den Abschluss der polizeilichen Seite bildet das Abspielen der Sprachnachricht von Bilal, der kurz vor seinem Verschwinden in Syrien oder dem Irak eindrücklich und in Jugendsprache schildert, wie er von politischen Machtinteressen instrumentalisiert und manipuliert wurde.

Mit XGames möchten INSIDE OUT und die Polizei Stuttgart einen durchaus provokanten Diskursbeitrag zum Feld der universalen Radikalisierungsprävention liefern. Mittel der Provokation, Manipulation, Emotionalisierung und Infiltration werden spielerisch induziert, um sie in einem systematischen De-briefing für nachhaltige Prävention nutzbar zu machen.

Inhalt

Vorwort der Herausgeber 7

I. Der 23. Deutsche Präventionstag im Überblick

Ute Frevert

Präventionsrede: „Gewalt und Radikalität, heute und gestern“ 9

Dirk Baier

Gutachten für den 23. Deutschen Präventionstag:
„Gewalt und Radikalität – Forschungsstand und Präventionsperspektiven“ 13

Erich Marks

Zur Eröffnung des 23. Deutschen Präventionstages in Dresden:
Angesichts der zunehmenden Komplexität von Krisen „muss die
Prävention im Mittelpunkt unseres Handelns stehen“ 99

Erich Marks, Karla Marks

Zusammenfassende Gesamtdarstellung des 23. Deutschen Präventionstages 115

Merle Werner, Rainer Strobl

Evaluation des 23. Deutschen Präventionstages am 11. und 12. Juni 2018
in Dresden 145

II. Praxisbeispiele und Forschungsberichte

Frank Buchheit

Resonanzachsen und ideologische Deradikalisierung 199

Marc Coester

Der schmale Grat zwischen Hate Speech und Meinungsfreiheit 217

Mathieu Coquelin

Da.Gegen.Redde – Ein Modellprojekt zur Stärkung im Umgang mit
Hass im Netz 227

Bernt Gebauer

„Free to Speak – Safe to Learn“ - Democratic Schools for All
Unterrichten kontroverser Themen als Extremismusprävention 239

<i>Rüdiger José Hamm</i> Prävention im Bereich des religiös begründeten Extremismus: Herausforderungen für zivilgesellschaftliche Träger	253
<i>Yuliya Hauff</i> Prävention von Radikalisierung in nordrhein-westfälischen Justizvollzugsanstalten	261
<i>Christian Heincke; Anika Aschendorf, Annika Jacobs</i> „Helden statt Trolle – Krass gesagt? Hinterfragt!“	268
<i>Franziska Heinze</i> Bewährte Modelle der Radikalisierungsprävention verbreiten	275
<i>Frank König</i> Rechtsextremismusprävention: Vom Spezial- zum Regelangebot	285
<i>Oliver Malchow</i> „Politische Radikalisierung – Prävention ist Aufgabe aller“	297
<i>Colette Marti</i> Narrative zur Prävention von Radikalisierung im Internet: ein gesamtschweizerisches Projekt der Nationalen Plattform Jugend und Medien	303
<i>Björn Milbradt</i> Rechtspopulismus als Herausforderung für Radikalisierungsprävention und Demokratieförderung	307
<i>Iris Alice Muth, Katharina Penev-Ben Shahr</i> Radikalisierungsprävention im Bund: „Demokratie leben!“	319
<i>Uwe Nelle-Cornelsen</i> Radikalisierte/-ierung im Justizvollzug – ein Praxisbericht	329
<i>Thomas Pfeiffer, Stefan Wößmann</i> VIR: VeränderungsImpulse setzen bei Rechtsorientierten Jugendlichen und jungen Erwachsenen	337
<i>Juliane Reulecke, Daniel Speer</i> Ein virtuelles Training gegen Hass und Gewalt	345
<i>Karoline Roshdi</i> Spektrum Reichsbürger – Gefahren der Gewalt	353

<i>Larissa Sander</i> Zentrum Deradikalisierung im Thüringer Strafvollzug	365
<i>Tanja Schwarzer</i> Extremismusprävention auf lokaler Ebene – Ein Videospot	371
<i>Kerstin Sischka</i> Psychotherapeutische Beiträge zur Extremismus-Prävention. Erfahrungen, Grundlagen und Kooperationsmöglichkeiten.	375
<i>Melanie Wegel</i> Radikalisierungsprävention durch Theaterpädagogik	387
<i>Tilman Weinig</i> X-Games - Spiel zur Radikalisierungsprävention an Schulen	397
<i>Wolfgang Weissbeck</i> Schnittstellen und gemeinsame Herausforderungen durch Amokhandlungen und andere schwere Gewaltandrohungen	403
III Autor*innen	417