

# DECOUNT

## (Video-)Spielend gegen Extremismus und Radikalisierung

*Radikalisierung und Extremismus bieten vor allem für Jugendliche und junge Erwachsene einen gefährlichen Alternativweg, den viele erst erkennen, wenn es bereits zu spät ist. Um kritisches Denken zu trainieren und Bewusstsein zu schaffen, wurde das Projekt DECOUNT entwickelt – inklusive einem Videospiel, das demonstriert, wie oft sogar äußerst banal wirkende Entscheidungen in eine falsche Richtung führen können.*

Extremismusprävention ist das Hauptziel des Projekts DECOUNT, das mittlerweile aus einer Website (extremismus.info), einem Videospiel, einem Kurzfilm und umfangreichem pädagogischen Begleitmaterial für die Präventionsarbeit besteht. Die Online-Kampagne richtet sich in erster Linie an Jugendliche und junge Erwachsene und behandelt die Problemfelder Rechtsextremismus und Dschihadismus.

### ExtremistInnen: die HeldInnen der Jugendlichen?

Gerade Jugendliche sind äußerst anfällig für extremistische Botschaften. Doch wieso schaffen es extremistische Gruppen, sich in den Augen der Jugendlichen als HeldInnen zu stilisieren? Sie bieten ein fertiges Identitätskonzept, das vor allem in der schwierigen Übergangsphase von der Kindheit zum Erwachsenenalter gerne angenommen wird. Komplexe Gegebenheiten werden einfach erklärt, das Gefühl etwas Besonderes und Teil einer Gemeinschaft zu sein wird geboten. Junge Menschen in einer für sie schwierigen Situation finden bei extremistischen Gruppen Zugehörigkeit und Bestätigung. Doch auch Provokation und das Ausloten von Grenzen sind ein Grundbedürfnis von Jugendlichen und spielen so eine Schlüsselrolle beim Einstieg in extremistische Szenen. Umso wichtiger ist es, vor allem mit Jugendlichen Radikalisierung und Extremismus zu diskutieren und in der Jugendarbeit präventiv tätig zu werden. Dabei helfen soll unter anderem ein Videospiel.

### Extremismus + Videospiel = gesteigerte Resilienz

Das Videospiel „DECOUNT“, das im Rahmen des Projekts entwickelt wurde und kostenlos auf der Website gespielt werden kann, will die Themen Radikalisierung und Extremismus bearbeitbar machen. Behandelt werden zum Beispiel

Anwerbestrategien und der Reiz extremistischer Gruppierungen, die Rolle von Social Media und von persönlichen Entscheidungen und der Umgang mit Herausforderungen. Das Spiel ist interaktiv konzipiert und erlaubt so spielerisches Lernen. Gerade bei Jugendlichen bieten Videospiele ein ansprechendes Format und hinterlassen Eindruck. Es wird deutlich, dass Radikalisierung von eigenen Entscheidungen abhängt, auf die jede/r Einfluss nehmen kann – die oft aber auch ohne Bewusstsein über ihre Konsequenzen getroffen werden. Das Videospiel soll hier zur Reflektion anregen sowie das kritische Denken der Jugendlichen und ihre Resilienz gegenüber extremistischer Propaganda stärken.

Um das browser-basierte Videospiel realitätsnah zu gestalten, wurde online Propaganda von extremistischen Gruppen analysiert, Interviews mit insgesamt 31 Personen, die entweder mit rechtsextremem oder dschihadistischem Gedankengut sympathisiert haben, geführt und bei der Umsetzung außerdem die Hilfe zweier Illustratoren: Rob Ayers und Brian Main, herangezogen. In der Entstehungsphase des Videospiels wurden auch junge Menschen eingebunden, um zielgruppenadäquate Ressourcen zu schaffen. Das Spiel bietet die Auswahl für je einen männlichen und eine weibliche ProtagonistIn, die sich entweder rechtsextrem oder dschihadistisch radikalieren. Als Basis-Interface dient ein Smartphone mit einer geöffneten Social Media Plattform, über eine Menüleiste gelangt man außerdem zur Timeline, zum Messenger, zu Mini-Games und zum Verlauf des Spielprofils.

### Selbst zu HeldInnen werden

Im Videospiel können die SpielerInnen zwischen vier Charakteren wählen, für die sie dann stellvertretend Entscheidungen treffen. Diese bestimmen in der Folge die Radikalisierungsverläufe der Figuren: Je nach Entscheidung nähern sich





Foto: Rob Ayers und Brian Main

Foto: Astrid Eisenprobst & Veronika Hofinger

Dreharbeiten zum Kurzfilm

die Figuren einer extremistischen Szene an oder entfernen sich wieder von dieser. Radikalisierung wird also, wie im echten Leben, als schleichender Prozess dargestellt. Niemand wird über Nacht zum Extremisten/zur Extremistin, aber falsche, oft banal wirkende Entscheidungen in einem gewissen sozialen Umfeld können zu Radikalisierung führen. Einer der Charaktere ist zum Beispiel Jens. Sein Mitschüler Mario findet einen Ausflug zur Gedenkstätte Mauthausen unnötig. Er prahlt damit, dass ihm das alles doch egal sein kann. Wie soll Jens reagieren? Nach demselben Prinzip verlaufen auch die anderen Geschichten des Videospiele. Die zweite Protagonistin Jasmin stammt aus einer modernen, muslimischen Familie, doch zwei Freundinnen driften immer mehr in islamistische Ideen ab und machen Jasmin Vorwürfe, weil sie sich nicht verhüllt. Auch hier muss man entscheiden, ob man dem Druck nachgibt oder den extremistischen Ideen Konter bietet. Extremistische Rhetorik und Narrative aber auch Gruppenschwarm tauchen im Videospiele immer wieder als Haupttreiber von Radikalisierung auf.

### Grenzen überwinden

Eine positive Alternative zur spaltenden Rhetorik extremistischer Gruppierungen findet sich im Kurzfilm „Das Experiment“, der ebenfalls als Teil von DECOUNT entstanden ist. Das Video hinterfragt im Rahmen eines sozialen

Experiments Vorurteile. Im Film nehmen verschiedene Gruppen, von der MA 48 bis hin zu einem Musikverein, in einer Halle Aufstellung und finden durch die Beantwortung von verschiedensten Fragen (z. B. „Wer würde gerne am Meer leben?“) neue Gemeinsamkeiten – über Gruppengrenzen hinweg.

Neben dem Videospiele und dem Kurzfilm stellt die Website ([extremismus.info](http://extremismus.info)) auch Begleitmaterialien zur Auseinandersetzung mit dem Thema Extremismus bereit, die im Unterricht oder in der Jugendarbeit eingesetzt werden können. Gerade bei Begriffen wie Extremismus, Radikalisierung oder Dschihadismus war es DECOUNT außerdem wichtig, sie im Rahmen des Projekts vorab genau abzugrenzen. Auf der Website finden sich deswegen auch Definitionen, die hier Aufklärung schaffen sollen. Denn nur wenn klar ist, wozu es eigentlich geht, kann die Präventionsarbeit am Ende funktionieren.

**Eva Karlinger, Daniela Pisoiu**

Österreichisches Institut für Internationale Politik

Infos und Kontakt: [extremismus.info](http://extremismus.info)

[daniela.pisoiu@oiip.ac.at](mailto:daniela.pisoiu@oiip.ac.at)



Das DECOUNT Projekt wurde von der Europäischen Union ko-finanziert.