

SOS

Digitaler
Notfall

Handout Webinar
Games gegen Hass
Seite 1 von 4



Webinar · 7. Oktober 2021 · Handout

Gute Games gegen Hass — zum Einsatz im Unterricht

Zahlen und Fakten zu Hass in Games

- **58%** aller Deutschen spielen Computer- und Videospiele⁰¹
- Der Anteil **weiblicher Spieler*innen** liegt bei **48%**⁰¹
- Bei den 12-19-Jährigen spielen **68% täglich** bzw. **mehrmals** die Woche⁰²
- **74%** aller Gamer*innen berichten von **Belästigung** beim Online-Spielen⁰³
- Von den Betroffenen geben **53%** an, dass sie **wegen** ihrer **Herkunft**, ihres **Geschlechts** oder einer **Behinderung beleidigt** wurden⁰³
- Von den 14-24-Jährigen haben bereits **94% Hass im Netz** gesehen⁰⁴
- Games Industrie ist **noch zu homogen**, begünstigt zu teilen Diskriminierung.
Bsp. **71% männlich** gelesen, **24% weiblich** gelesen, **3% nicht-binär**, 2% keine Angaben⁰⁵
- **Wenig moderierte** Gaming-Communities, Bsp. Steam, nur **26 Moderator*innen** auf **~70 Mio. tägliche User*innen**.⁰⁶

Serious Games zum Einsatz im Unterricht

Counterspeech-Training

- Stand Up! → stand-up-gegen-populismus.de
- Konter Bunt → konterbunt.de/try-online

Radikalisierung

- Decount → game.extremismus.info
- Leons Identität → leon.nrw.de
- Hidden Codes → hidden-codes.de
- Jessika → tritriegames.de/jessika

Neue Rechte in Sozialen Netzwerken

- Loulu → t1p.de/dvpm

Nationalsozialismus

- Through the Darkest of Times → t1p.de/wm9b
- Attentat 1942 → attentat1942.com
- My Memory of us → t1p.de/q1ru5

Sammlung von Games mit historischem Bezug

- Stiftung Digitale Spielkultur → t1p.de/ztz5

Quellenangaben

- 01 • Verband der Deutschen Games-Branche: 6 von 10 Deutschen spielen Games, → game.de
- 02 • Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs), JIM-Studie, Jugend, Information, Medien, Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger, → mpfs.de/studien
- 03 • Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games, Anti-Defamation League, Juli 2019, → adl.org
- 04 • Medienanstalt NRW, Forsa Befragung zur Wahrnehmung von Hassrede, 2021, → medienanstalt-nrw.de
- 05 • igda, Developer Satisfaction Survey, 2021, → igda.org
- 06 • Steam, Steam-Communitymoderatoren, 2021, → steamcommunity.com



Kooperation, Nutzung und Weitergabe

Dieses Handout ist **in Kooperation** mit der → [Amadeu Antonio Stiftung](#), → [Good Gaming – Well Played Democracy](#) und der → [Forschungsgruppe Modellprojekte](#) e.V. entstanden.

Wir als gemeinnützige Unternehmen wünschen uns natürlich, dass **dieses Handout genutzt wird**. Bitte **verwenden** sie dieses Handout, **geben** sie es **weiter**, verwenden sie es **im Unterricht** und für **digitale Notfälle**.

Ihre **Ansprechpartnerin** im Projekt Digitaler Notfall ist **Romina Nölp**

→ **Telefon +49 69 8740361-0** → **r.noelp@digitale-helden.de**

Digitale Helden gemeinnützige GmbH · Arnsburger Straße 58 d · 60385 Frankfurt am Main
Vertretungsberechtigte Geschäftsführer · Florian Borns · Jörg Schüler

SOS Digitaler Notfall · Netzwerke, Maßnahmen und Ansprechpartner*innen im Digitalen Notfall



HESSEN

Gefördert im Rahmen des Landesprogramms

HESSEN
AKTIV FÜR DEMOKRATIE UND
GEGEN EXTREMISMUS



DIGITALER-NOTFALL.DE