

# **Starterkit gegen Rechts- extremismus im Kontext digitaler Spiele**

**Praktische Übungen  
für den Einsatz in  
der pädagogischen Arbeit  
mit Jugendlichen**



Violence  
Prevention Network



**Violence Prevention Network gGmbH** ist seit mehr als zwei Jahrzehnten mit Erfolg in der Extremismusprävention sowie der Deradikalisierung tätig. Durch die Arbeit mit rechtsextremistisch und islamistisch gefährdeten sowie radikalisierten Menschen und deren Angehörigen hat sich das Team über die Jahre eine international anerkannte Expertise erworben. Darüber hinaus gehören die Beratung und die Qualifizierung von Fachkräften, die beruflich mit der Klientel in Kontakt kommen, zur Expertise der mehr als 150 Mitarbeiter\*innen.

Der Fachbereich Digital überträgt diese Expertise auf den Online-Bereich und entwickelt hierfür innovative Formate zur Radikalisierungsprävention.

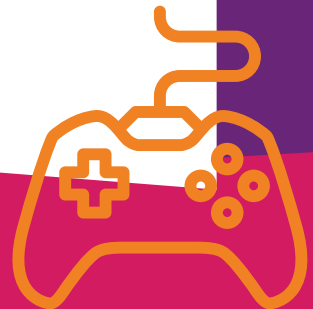
# Inhaltsverzeichnis

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Einleitung</b>  | <b>4</b>  |
| Übung 1:<br><b>Joanas Footprint – Den Auswirkungen<br/>von digitaler Hassrede auf der Spur</b> | <b>10</b> |
| Übung 2:<br><b>Rechtsextreme im Gaming – Strategien,<br/>Codes und Ansprache erkennen</b>      | <b>14</b> |
| Übung 3:<br><b>Level Up – Aktiv gegen rechtsextremen<br/>Content vorgehen</b>                  | <b>18</b> |

## **Gaming wurde trotz seiner Bedeutung für Individuen und Gesellschaft lange kaum beachtet...**

Spielen ist eine zentrale Form des Lernens. Auch in digitalen Spielen können soziale, feinmotorische oder kognitive Kompetenzen verfeinert werden. So laden digitale Spiele bspw. dazu ein, in verschiedene Rollen zu schlüpfen und entsprechend verschiedene Perspektiven zu übernehmen, kreative Problemlösestrategien auszuprobieren oder sich mit Menschen weltweit in einem Team zu koordinieren. Jedoch findet sich in Teilen der digitalen Spieleplattformen auch immer wieder Hassrede bis hin zu rechtsextremem Content. Auch im Chat einzelner Online-Multiplayer-Spiele haben Spieler\*innen immer wieder mit toxischem Kommunikationsverhalten und Misogynie zu kämpfen. Zugleich setzen sich viele Menschen aus den Spiele-Communitys seit Jahren für ein inklusives und respektvolles Umfeld ein.

Die Vielfalt sowie das Potenzial digitaler Spiele und die Unterschiedlichkeit der vielen Communitys wurde in der Öffentlichkeit lange kaum thematisiert. In den Debatten, die vereinzelt stattfanden, wurden digitale Spiele und deren Spieler\*innen teils generalisierend abgewertet. Dabei gehören digitale Spiele für einen großen Teil der Bevölkerung inzwischen zum Alltag und immer mehr Menschen tauschen sich auf Spieleplattformen online aus. Daher ist es wichtig, der Thematik auch in pädagogischen Kontexten Raum zu widmen.



## ... umso wichtiger, sich dem Thema nun zu widmen!

Als pädagogische Fachkräfte in der Arbeit mit Jugendlichen sind Sie deren Ansprechpersonen – auch dann, wenn sie im Kontext digitaler Spiele mit rechtsextremen und misogynen Inhalten konfrontiert werden. Daher ist es wichtig, die Entwicklungen eines zunehmend online organisierten Rechtsextremismus gegenüber Jugendlichen zu thematisieren. So lernen sie, Rechtsextremismus frühzeitig zu erkennen und sich zu schützen.

In dieser Broschüre möchten wir Ihnen drei kurze, praktische Übungen vorstellen, die Sie direkt in Ihrer Arbeit mit Jugendlichen ab 14 Jahren einsetzen können. Anknüpfen lässt sich mit den Übungen bspw. auch an Lehrpläne in Berlin im Fach *Politische Bildung* beim Thema Demokratie in der 9./10. Klasse oder in der fächerübergreifenden *Medienbildung, Demokratiebildung* und *Gewaltprävention*. Die Übungen können selbstverständlich auch in außerschulischen Bildungsformaten eingesetzt werden.

Um Rechtsextremismus im Kontext digitaler Spiele und Spieleplattformen als pädagogische Fachkraft angemessen präventiv und intervenierend bearbeiten zu können, helfen Ihnen neben dem passenden Handwerkszeug auch Hintergrundwissen und eine professionelle, wertschätzende Haltung. Das Projekt *Gaming und Rechtsextremismus* von *Violence Prevention Network* hat daher eine E-Learning-Plattform mit einem Online-Kurs als Selbstlernangebot für pädagogische Fachkräfte entwickelt. Die Plattform bietet ein kostenfreies, digitales Informations- und Weiterbildungsangebot zu Gaming und Rechtsextremismus sowie Antifeminismus, das rund um die Uhr verfügbar ist. Der kostenlose Selbstlernkurs umfasst insgesamt fünf Stunden und ist in fünf interaktive Module unterteilt.

# Der Online-Kurs im Überblick

## MODUL 1: NEULAND GAMING?

Eine niedrigschwellige Einführung in die Welt digitaler Spiele, die Faszination des Spielens und den Austausch darüber in Spiele-Communitys

## MODUL 2: EIN FROSCH RUFT „DEUS VULT“

Eine Auseinandersetzung mit rechtsextremen Akteur\*innen, deren Kommunikations- und Handlungsstrategien sowie mit Radikalisierungsverläufen

## MODUL 3: 3, 2, 1, HANDELN!

Eine Übersicht zu Ansätzen der Präventionsarbeit und zu Möglichkeiten der professionellen Intervention im Kontext einer beginnenden Radikalisierung mit Gaming-Bezügen

## MODUL 4: #GAMERGATE, „GAMER GIRLS“ UND MALE GAZE

Eine Vertiefung zur Rolle von Antifeminismus und Misogynie im Kontext von Gaming und als möglicher Einstiegspunkt in eine Radikalisierung

## MODUL 5: INCELS

Eine Vertiefung zu digitalen, toxischen Männergruppen mit einem Fokus auf der Ideologie von „Incels“ (*involuntary celibate*), der damit verbundenen Gewalt und möglichen Radikalisierungspotenzialen

## GaRex-Kurs



Den Kurs finden Sie unter:  
<https://elearning-vpn.digital>





# Übungen



# Übung 1

## Joanas Footprint – Den Auswirkungen von digitaler Hassrede auf der Spur

 ca. 30 Minuten

### Ziele

- Die Jugendlichen benennen abwertende Bezeichnungen und Kommunikationsweisen (im digitalen Kontext).
- Die Jugendlichen erklären, dass abwertende Bezeichnungen und Kommunikationsweisen andere verletzen können.
- Die Jugendlichen identifizieren eine abwertende Kommunikationskultur als möglichen Nährboden für menschenfeindliche Positionen.
- Die Jugendlichen benennen und identifizieren grundlegende Möglichkeiten, um zu einer anerkennenden, diskriminierungsarmen Kommunikationskultur beizutragen.

### Voraussetzungen und Hinweise


- Besitzen die Jugendlichen ein grundlegendes Verständnis von Rechtsextremismus, können Bezüge hierzu bei der Auswertung der Übung bereits ergänzt werden.
- Die Übung ist für Tablets konzipiert, kann aber auch mit Smartphones und Desktop-Computern genutzt werden. Die Übung kann online gespielt oder heruntergeladen werden. Die gemeinsame Nutzung in Zweiergruppen mit einem Endgerät ist möglich.
- Eine Bildersammlung mit allen Hinweisen aus dem Spiel finden Sie in der Material-Übersicht unter: <https://gaming-rechtsextremismus.de/material/>




**Zur Übung**

<https://gaming-rechtsextremismus.de/gaming-room/#1>


## Ablauf

 2 Min. **1.** Sie erläutern den Ablauf der Übung und stimmen die Jugendlichen darauf ein, im folgenden Spiel in die Rolle von Jill, welche\*r eine Freundin besucht, zu schlüpfen. Anschließend erhalten die Jugendlichen den Link zum Spiel und den Auftrag, dieses zu durchlaufen.

 8 Min. **2.** Die Jugendlichen klicken sich durch die Geschichte von Joana, die von ihren Mitspieler\*innen online angefeindet wird, und schlüpfen dabei in die Rolle von Jill, um dem digitalen Hass auf den Grund zu gehen.

 3 Min. **3.** Sind alle Jugendlichen fertig, können Sie mit einer emotionalen Auswertung beginnen:

**Wie ging es euch während der Übung? Wie geht es euch jetzt?**

 12 Min. **4.** Anschließend gehen Sie zur inhaltlichen Auswertung über und notieren dabei gemeinsam die Auswirkungen der abwertenden Kommunikation:

### **1. Was ist in der Geschichte passiert?**

- Jill besucht Joana, doch sie ist noch nicht zu Hause.
- In ihrem Zimmer findet Jill heraus, dass Joana von ihrem E-Sport-Clan beleidigt wird und sie das belastet.

### **2. Was habt ihr herausgefunden, was sagen die anderen aus Joanas Team über sie und über andere?**

- Sie sagen, sie soll lieber Hausfrau werden und dass Frauen sich um Kinder statt ums Gaming kümmern sollten.  
(Zu lesen im Handy-Chat)
- Sie sagen, sie spiele schlecht und solle besser Sandwiches machen oder das Zimmer eines Mitspielers aufräumen.  
(Im Handy-Chat)
- Sie betiteln Joana als „Gamer Girl“ und „NPC“.  
(Am Computerbildschirm bzw. im Handy-Chat)
- Sie äußern sich abwertend über Geflüchtete und „Linke“.  
(Im Tagebuch)

### 3. Warum geht es Joana so schlecht damit? Warum sind die Aussagen und Wörter problematisch?

- Ihr wird abgesprochen, dass sie gut spielt, obwohl sie es kann (immerhin hat sie einen Pokal und einen Preis gewonnen).
- Sie wird aufgrund ihres Geschlechts als Mädchen/Frau abgewertet und mit Stereotypen konfrontiert.
- Es herrscht anscheinend allgemein eine angespannte, hass-erfüllte Stimmung in der Gruppe, daher sieht Joana nur noch die Möglichkeit, die Gruppe zu verlassen.

### 4. Zusammenfassung: Welche Auswirkungen kann eine solche abwertende, hass-erfüllte Sprache haben?

- Betroffene sind traurig und werden von derartigen Aussagen stark belastet.
- Betroffene könnten denken, dass die Beleidigungen gerechtfertigt sind und an Selbstwertgefühl verlieren.
- Betroffene verlassen die Gruppe und können sich auch in anderen sozialen Kontexten isolieren/zurückziehen.
- Die Stimmung in der Gruppe wird schlechter und aggressiver.
- An der Hassrede beteiligte Gruppenmitglieder schaukeln sich gegenseitig hoch – so kann es dazu kommen, dass sie irgendwann auch rechtsextreme Inhalte übernehmen.



5 Min. 5. Abschließend werden erste Handlungsmöglichkeiten an der Tafel gesammelt:

#### 1. Wie hätten die anderen aus Joanas Clan und der\*die E-Sport-Trainer\*in hier einschreiten können?

- Sie hätten etwas gegen die diskriminierenden Memes und Kommentare sagen können.
- Sie hätten Joana Hilfe anbieten können.

#### 2. Wie könntet ihr als beste\*r Freund\*in Joana helfen?

- Ich kann sie fragen, was sie braucht, um sich besser zu fühlen.
- Ich kann Vorschläge machen, wie sie reagieren kann.
- Ich kann recherchieren, was man gegen Hassrede tun kann.

### 3. Wie könnte Joana reagieren?

- Joana kann mit den Menschen in ihrer Gruppe, die ihr am nächsten stehen, sprechen.
- Joana kann mit dem\*der Trainer\*in sprechen.
- Joana kann mit Freund\*innen oder ihrer Familie nach Lösungen suchen.
- Joana kann einschreiten und mit den Personen, die Hass verbreiten, einzeln oder zusammen mit einer ihr vertrauten Person sprechen.
- Joana kann nach einem Clan suchen, der nicht so von Hassrede geprägt ist.



## Übung 2

# Rechtsextreme im Gaming – Strategien, Codes und Ansprache erkennen

 ca. 20 Minuten

### Ziele

- Die Jugendlichen benennen zentrale Elemente von Rechtsextremismus.
- Die Jugendlichen führen aus, dass Rechtsextreme sich auf spielena-  
hen Plattformen bewegen und digitale Spiele für ihre Zwecke nutzen.
- Die Jugendlichen benennen zentrale Ziele von Rechtsextremen im  
Kontext Gaming.
- Die Jugendlichen benennen typische Merkmale im Auftreten von  
Rechtsextremen im Kontext Gaming sowie deren zentrale Strategien.

### Voraussetzungen und Hinweise

- Für die Übung sind ein Endgerät mit Internetzugang, z. B. ein Tablet,  
Smartphone oder Desktop-Computer sowie Kopfhörer erforderlich.  
Sollte die Übung auf einem gemeinsamen Bildschirm, z. B. einem  
Smartboard, genutzt werden, müssen die interaktiven Fragen im  
Video in der Großgruppe besprochen werden.
- In der Übung wird auf die Verbrechen des Nationalsozialismus und  
eine Grußformel im Nationalsozialismus verwiesen. Das Thema Na-  
tionalsozialismus sollte den Jugendlichen also bereits zumindest in  
groben Zügen bekannt sein.



**Zur Übung**

<https://gaming-rechtsextremismus.de/gaming-room/#2>

## Ablauf



- 2 Min. **1.** Sie stellen kurz den Ablauf der Übung vor, geben den Jugendlichen folgende Fragen mit und teilen den Zugang zum interaktiven Video mit den Jugendlichen.

*Seht euch das folgende Video an und beantwortet die darin auftauchenden Fragen. Macht euch zu den folgenden Fragen bitte zudem Notizen:*

*Was beinhaltet Rechtsextremismus?*

*Warum bewegen sich Rechtsextreme in Gaming-Chats und auf Spieleplattformen?*

*Wie gehen Rechtsextreme in Gaming-Chats und auf Spieleplattformen vor?*



- 8 Min. **2.** Die Jugendlichen sehen sich das Video zu Rechtsextremismus im Kontext digitaler Spiele an. Dabei gibt es drei interaktive Elemente, die die Jugendlichen selbstständig absolvieren:

- Drei Fragen zur Reflexion des eigenen Spielverhaltens
- Eine Frage nach Bestandteilen von Rechtsextremismus
- Eine Frage zum Begriff Raid (Der englische Begriff bedeutet übersetzt „Überfall“ und beschreibt ein Spielelement, bei dem sich mehrere Spielende zusammenschließen, um bspw. eine große Festung einzunehmen. Der Begriff und die damit verbundene Strategie des Zusammenschlusses für einen Angriff wird online u. a. von Rechtsextremen auch für Angriffe auf Personen genutzt.)



- 10 Min. **3.** Anschließend werden Verständnisfragen geklärt. Die Ziele, das Auftreten und die Strategien von Rechtsextremen im Kontext Gaming werden anhand folgender Fragen gesammelt und verschriftlicht:

**1. Was beinhaltet Rechtsextremismus? Was sind wichtige Bestandteile davon?**

- Eine festgefahrene, menschenverachtende Sicht auf die Welt
- Das Einteilen von Menschen in Gruppen: Die Menschen aus der sich selbst zugewiesenen Gruppe werden als besser angesehen und alle anders eingruppierten Menschen als weniger wert.
- Bestandteile:
  - Rassismus
  - Nationalismus

- Feindlichkeit gegen und Abwertung von Jüdinnen und Juden (Antisemitismus)
  - Frauenfeindlichkeit
  - Queerfeindlichkeit
  - Verharmlosung der Verbrechen des Nationalsozialismus
  - Autoritarismus und die Ablehnung von Demokratie
- Personen, die sich gegen Rechtsextremismus wehren oder von Rechtsextremen als weniger wert betrachtet werden, werden beschimpft und gewaltsam angegriffen.

## 2. Warum bewegen sich Rechtsextreme in Gaming-Chats und auf Spieleplattformen? Welche Ziele wurden im Video genannt?

- Rechtsextreme wollen sich untereinander austauschen.
- Rechtsextreme wollen ihre Inhalte verbreiten und neue Gleichgesinnte gewinnen.

## 3. Wie gehen Rechtsextreme in Gaming-Chats und auf Spieleplattformen vor? Was tun sie dort? Welche Codes und Symbole nutzen sie?

- Sie verheimlichen mitunter, dass sie rechtsextrem sind, und nutzen Codes, um nur untereinander erkannt zu werden.
- Sie teilen auf Spieleplattformen rechtsextreme Texte, Videos, Memes und Mods (Modifikationen) für Spiele oder veröffentlichen manchmal sogar eigene Spiele.
- Sie tauschen sich oft in privaten Gruppen aus.
- Sie benutzen gerne „Humor“, um ihre rechtsextremen Inhalte zu tarnen und mehr Menschen zu erreichen.

## 4. Warum ist es gefährlich, wenn sich Rechtsextreme auf Spieleplattformen und im digitalen Raum allgemein bewegen?

- Wenn man häufig rechtsextreme Inhalte im Alltag sieht, kann es dazu kommen, dass man diese irgendwann als normal ansieht.
- Personen können sich radikalisieren.
- Rechtsextremismus macht Gaming zu einem unsicheren Ort und führt zu Ausgrenzung und Gewalt.





# Übung 3

## Level Up – Aktiv gegen rechtsextremen Content vorgehen



ca. 40 Minuten

### Ziele

- Die Jugendlichen benennen Möglichkeiten zum Umgang mit rechtsextremen Inhalten und wenden diese an.
- Die Jugendlichen analysieren einzelne Codes und Symbole von Rechtsextremen.
- Die Jugendlichen wählen begründet aus, welche Strategie sie in welchem Fall nutzen, um für ein diskriminierungsarmes, digitales Umfeld einzutreten.

### Voraussetzungen und Hinweise

- Die Übung ist für Tablets konzipiert, kann aber auch mit Smartphones und Desktop-Computern genutzt werden. Ein Internetzugang ist für die Nutzung erforderlich. Die gemeinsame Nutzung in Zweiergruppen mit einem Endgerät ist möglich.
- In der Übung wird auf den Nationalsozialismus verwiesen. Das Thema Nationalsozialismus sollte den Jugendlichen bereits zumindest in groben Zügen bekannt sein.
- Der zweite Teil der Übung zu Handlungsmöglichkeiten lässt sich auch analog umsetzen. Hierfür müssen die Handlungsmöglichkeiten aufgeschrieben und groß ausgedruckt werden. Nach der Vorstellung des Beispiels werden die Handlungsmöglichkeiten im Raum ausgelegt und die Jugendlichen aufgefordert, sich zu der Handlungsoption zu stellen, die sie wählen würden. So entstehen interessante Standbilder zur Verteilung der Antworten, die ebenfalls ausgewertet werden können.



**Zur Übung**

<https://gaming-rechtsextremismus.de/gaming-room/#3>

## Ablauf



2 Min. **1.** Die Jugendlichen erhalten folgende Aufgabe allein oder in kleinen Teams:

*Unter dem Link findet ihr drei Screenshots. Sucht nach möglichen Hinweisen darauf, ob das Profil, die Chatmitglieder bzw. die Gruppe rechtsextrem sind, und klickt auf die Screenshots, um Informationen dazu zu bekommen.*

Hierfür erhalten die Jugendlichen Zugang zur Webseite der Übung.



10 Min. **2.** Die Jugendlichen gehen die Screenshots durch und erhalten nach dem Anklicken jeweils eine Rückmeldung mit näheren Informationen zu den Codes und Symbolen.



12 Min. **3.** Anschließend werden Verständnisfragen geklärt. Die Ziele, das Auftreten und die Strategien von Rechtsextremen im Kontext Gaming werden anhand folgender Fragen gesammelt und verschriftlicht:

**1. Welche Symbole und Codes habt ihr gefunden, die unter anderen auch von Rechtsextremen genutzt werden?** (Nicht alle davon sind eindeutig rechtsextrem und es müssen an dieser Stelle auch nicht alle von den Jugendlichen genannt werden.)

- Doppelblitz als Zeichen für die SS
- Reichsadler, Flagge und Farben des Deutschen Reichs
- Thors Hammer
- Militärische Ränge
- Frakturschrift
- Wörter wie „Wokeness“ etc.
- Zahlencode „88“

[Hinweise, die in der Übung vorkommen, aber keine Symbole und Codes sind: die konkrete Nutzung des Worts „Meinungsfreiheit“, Discord-Link, Queerfeindlichkeit, Verschwörungserzählungen vom „Großen Austausch“ und über LGBTIQ\*]

2. Einige der Symbole und Codes sind nicht eindeutig rechtsextrem. Warum, meint ihr, benutzen Rechtsextreme oft uneindeutige Zeichen? Welche Vorteile hat das?

- Rechtsextreme werden weniger schnell erkannt und erreichen mehr Menschen.
- Es ist für andere kaum zu erkennen, ob die Person tatsächlich rechtsextrem ist. Das macht es schwer zu reagieren.

3. Aus welchen Bereichen kommen die Symbole? Woher haben sie ihre Bedeutung?

- Germanische Götter
- Nationalsozialismus
- Deutsches Reich
- Aktuelle Popkultur und rechtsextreme Feindbilder



6 Min.

4. Nun kehren die Jugendlichen zurück zu den Screenshots und können aus drei vorgefertigten Antworten auswählen, wie sie auf das Entdecken des Profils, der Chatnachricht bzw. der Gruppe reagieren würden. Zu ihrer Auswahl erhalten sie jeweils ein kurzes Feedback.



10 Min.

5. Abschließend werden die unterschiedlichen Strategien gemeinsam mit den Jugendlichen zusammengefasst und aufgeschrieben:

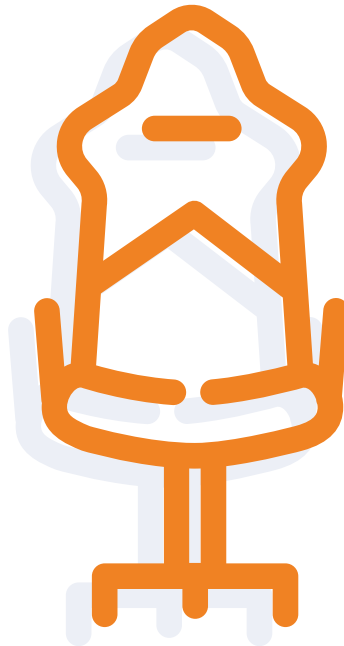
1. Welche Handlungsmöglichkeiten wurden bei den Beispielen vorgeschlagen?

- Situation verlassen
- Accounts blockieren
- Eigene Meinung sagen
- Ansprechen und Aufklären
- Melden auf der Plattform bzw. an die Moderation
- Anzeige bei der Polizei
- Öffentlichkeit schaffen und den Fall dokumentieren
- Darüber hinaus sollte (ggf. mit Verweis auf Übung 1) ergänzt werden, wie wichtig es ist, Betroffene zu unterstützen.

2. Warum habt ihr teils unterschiedliche Handlungsmöglichkeiten gewählt? Nach welchen Faktoren, habt ihr das entschieden?

Faktoren:

- Was ist mein Ziel?
- Wen möchte ich erreichen?
- Welche Handlungsmöglichkeiten kenne ich?
- Wen kann ich zur Unterstützung hinzuziehen?
- Womit fühle ich mich sicher?







## Impressum

Violence Prevention Network gGmbH  
Fachbereich Digital  
Alt-Reinickendorf 25  
13407 Berlin

Web: <https://violence-prevention-network.digital>  
Email: [garex@violence-prevention-network.digital](mailto:garex@violence-prevention-network.digital)

Violence Prevention Network gGmbH ist eingetragen  
beim Amtsgericht Berlin-Charlottenburg unter der  
Handelsregisternummer: HRB 221974 B.

© Violence Prevention Network 2024

Layout: FLMH Labor für Politik und Kommunikation  
Druck: Pinguin Druck GmbH

Bildnachweis: depositphoto

Diese Broschüre ist Bestandteil des Projekts Gaming und Rechtsextremismus und wurde gefördert durch die Bundeszentrale für politische Bildung.

Gefördert  
durch die



Bundeszentrale für  
politische Bildung

Digitale Spiele haben in den letzten Jahrzehnten mehr und mehr an Bedeutung gewonnen und sind inzwischen ein wichtiger Teil unseres Alltags. Das haben auch Rechtsextreme erkannt und nutzen u. a. digitale Spieleplattformen, um sich zu vernetzen, Propaganda zu teilen und dabei Hass und Gewalt zu verbreiten. Zugleich können sich Jugendliche im Kontakt mit rechtsextremen Inhalten und Personen auf diesen Plattformen radikalisieren.

Unterstützen Sie Jugendliche dabei, Hassrede und Rechtsextremismus im Kontext Gaming schneller zu erkennen und Handlungsstrategien zu entwickeln!

Mit den hier vorgestellten Übungen für die schulische und außerschulische Bildungsarbeit können Sie das Thema ansprechend aufgreifen. Die Übungen laden Jugendliche ab 14 Jahre zur Auseinandersetzung mit Rechtsextremismus im Kontext von Gaming sowie zu Reflexion und Austausch über Handlungsmöglichkeiten ein. Für die Übungen werden digitale Endgeräte wie Tablets oder Handys sowie z. T. Kopfhörer benötigt.

Die drei Übungen im Überblick:

1 **Joanas Footprint**

Den Auswirkungen von digitaler Hassrede auf der Spur [30 Min.]

2 **Rechtsextreme im Gaming**

Strategien, Codes und Ansprache erkennen [20 Min.]

3 **Level Up**

Aktiv gegen rechtsextremen Content vorgehen [40 Min.]



**GaRex-Home**

**Eine Übersicht über alle Angebote des Projekts finden Sie unter:**

<https://gaming-rechtsextremismus.de>