

Cool Down – Rollenspiel gegen Hass im Netz

Praxismethode

Josefa Much, Carolin Rössler, Heiko Wolf

GMK

Gesellschaft für
Medienpädagogik und Kommunikationskultur



Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**

Cool Down – Rollenspiel gegen Hass im Netz

Rollenspiele in der politischen Medienbildung sind ein effektives Instrument, um Kinder und Jugendliche im Umgang mit Hass im Netz zu sensibilisieren. Durch das Nachspielen von Szenarien können sie Empathie entwickeln und verschiedene Perspektiven kennenlernen. Dies fördert nicht nur das Verständnis für die Auswirkungen von Hassrede, sondern stärkt auch die kritische Reflexion über eigene Äußerungen im digitalen Raum. In einem geschützten Umfeld können die Teil-

nehmer*innen ihre Gefühle und Reaktionen auf belastende Inhalte erkunden, ohne die realen Konsequenzen fürchten zu müssen. Rollenspiele bieten die Möglichkeit, Lösungsstrategien zu erarbeiten und alternative Verhaltensweisen zu trainieren, was die Resilienz gegenüber digitalen Aggressionen erhöht. So werden die Teilnehmenden nicht nur sensibilisiert, sondern auch befähigt, aktiv gegen Hass im Netz einzutreten und eine respektvolle, konstruktive Online-Kultur zu fördern.

Methodenbeschreibung

Eckdaten

Zielgruppen

Jugendliche im Oberschulalter,
junge Erwachsene,
Multiplikator*innen

Altersstufe

ab Klasse 9 / ab 15 Jahre

Format

Rollenspiel, Gruppendiskussion

Lernziel

Das Ziel dieser Methode ist es, den Teilnehmenden die Auswirkungen von Hass im Netz bewusst zu machen, Handlungsmöglichkeiten gegen digitale Gewalt zu entwickeln und Empathie für Betroffene zu fördern. Zudem sollen sie lernen, Hasskommentare zu erkennen, einzuordnen und aktiv dagegen vorzugehen, sei es als Betroffene oder als Zeug*innen.

Kompetenzebenen

Soziale und emotionale Kompetenz, Medienkompetenz, Kommunikative Kompetenz, Zivilcourage und Handlungskompetenz, Rechtsbewusstsein

Dauer

120 Minuten

Gruppengröße

5–20 Personen



Medien / Material

- Karten mit den verschiedenen Rollen (Betroffene Person, Troll, Mitlesende, Vertrauensperson, Einrichtungsleitung...), optional laminiert
- Kugelschreiber oder Folienstifte
- (Digitales) Whiteboard / Flipchart oder Notizpapier für die Reflexion und Klassenregeln
- Namensschilder oder Kreppklebeband für Rollennamen
- Optional: Klicksafe Plakat für Klassenchat-Regeln

Ablauf der Methode**1. Einstieg: Einführung in das Thema „Hass im Netz“ (10 Minuten)**

Die **Moderation** führt kurz in das Thema „Hass im Netz“ ein. Es wird besprochen, was Hasskommentare und Trolling sind und wie diese in sozialen Netzwerken wie „*SchnickSchnack*“ auftreten können. Auch die Mechanismen von sozialen Medien wie Likes, Downvotes und Kommentarfunktionen werden besprochen. Die Regeln des Spiels werden laut vorgelesen (durch die TN oder die Moderation) und der Spielverlauf besprochen. Die **Moderation** handelt mit der Gruppe vorab *Netiquette-Regeln* aus, die für die Umsetzung des Spiels gelten sollen. Die Moderation liest das *Fallbeispiel* vor.

Fallbeispiele

Es können die vorgegebenen Fallbeispiele verwendet oder eigene erstellt werden, ggf. zu einer aktuellen Problemlage. Das können reale oder fiktive Beispiele sein. Diese Ideen können von einer kleinen Gruppe vorab entwickelt werden. Möglich ist auch, dass die Teilnehmenden eigenständig Beiträge suchen und die vorgegebene Rolle übernehmen.

Gruppengröße und Rollenverteilung

Je nach Gruppengröße sollten überzählige Karten vorher durch die Moderation aussortiert werden. Diese Rollen sollten immer dabei sein:

1. Troll
2. Betroffene Person
3. Einrichtungsleitung
4. Elternteil 1 Betroffene*r
5. Lehrkraft
6. Mitleser*in
7. Mitläufer*in
8. Elternteil 1 des Trolls

2. Kartenspiel: Rollenverteilung und Spielbeschreibung (10 Minuten)

Alle Teilnehmenden ziehen verdeckt je eine Karte, auf der ihre Rolle steht. Diese **Rollen** spiegeln verschiedene Akteure des Fallbeispiels wider, das im Spiel thematisiert wird. Die Karten enthalten Informationen zu ihrer Figur, deren Motiven und deren Verhalten in Bezug auf den Vorfall im sozialen Netzwerk „*SchnickSchnack*“.

Nachdem alle Teilnehmende eine Karte erhalten haben, lesen sie kurz die Beschreibung der eigenen Karte. Danach teilen sich alle gegenseitig den Namen ihrer Rolle mit. Optional können *Namensschilder* beschriftet werden, um die Zuordnung zu erleichtern.

Die Personen, die miteinander interagieren wollen, erhalten Zeit, um sich vorher miteinander abzustimmen (gegenseitig die Karten kurz vorlesen). *Optional*: Die Teilnehmenden erhalten Zeit, um auf einem Notizblatt wesentliche Gedanken und Ziele ihrer Rolle zu entwickeln. Die Teamenden begleiten diesen Prozess und beraten die Teilnehmenden.

3. Gruppendiskussion im Rollenspiel (45 Minuten)

Nachdem die Rollen verteilt sind, werden die Teilnehmenden gebeten, sich in ihre Figuren hineinzusetzen und die Situation aus deren Perspektive zu diskutieren. Die Moderation kann *optional* Fragen stellen, um die Diskussion in Gang zu bringen:

- Wie hat sich die betroffene Person gefühlt, nachdem die Hasskommentare eingegangen sind?
- Was bewegt den Troll, solche Kommentare zu posten?
- Wie erleben Freunde und Mitschüler*innen die Situation? Warum greifen einige von ihnen nicht ein?
- Was sollte die Lehrkraft tun, um der betroffenen Person zu helfen?
- Welche Verantwortung trägt die Einrichtungsleitung in dieser Situation?

Rolle und Moderation

Moderation: Leitet die Diskussion, stellt Zwischenschritte im Szenario vor und sorgt für eine strukturierte Reflexion.

Teilnehmende mit Rollen: Verkörpern aktiv die zugewiesenen Figuren und bringen deren Perspektiven in die Diskussion ein.

Während der Diskussion sollen die Teilnehmenden ihre Rolle aktiv verkörpern und deren Positionen vertreten. Sie sollen dabei versuchen, nicht nur die eigenen, sondern auch die Perspektiven der anderen zu verstehen und mögliche *Handlungsstrategien* zu entwickeln.

4. Reflexion und Auswertung (20 Minuten)

Nach der Diskussion endet das Rollenspiel. Die Moderation bittet die Teilnehmenden, nun ihre Rolle wieder zu verlassen. Danach leitet sie eine Reflexion der Teilnehmenden zu ihren Erfahrungen an. Folgende Fragen können dabei besprochen werden:

- Wie haben sie sich in ihrer Rolle gefühlt?
- Welche neuen Perspektiven haben sie durch das Rollenspiel gewonnen?
- Welche Handlungsmöglichkeiten gibt es, um Hass im Netz zu verhindern oder darauf zu reagieren?
- Welche Verantwortung hat jede*r Einzelne im digitalen Raum?



- Zu welchem Ergebnis kommen sie? Wie wurde das Problem am Ende gelöst?

Die Moderation leitet die Reflexion und fasst gemeinsam mit der Gruppe die wichtigsten Erkenntnisse zusammen.

5. Erarbeitung von Gegenmaßnahmen und Netiquette (15 Minuten)

In der letzten Phase entwickeln die Teilnehmenden gemeinsam Regeln und Strategien, wie sie in Zukunft mit Hasskommentaren und Diskriminierung umgehen können. Sie erstellen z.B. eine „Netiquette“ mit Verhaltensregeln für den Umgang in sozialen Netzwerken und sammeln Vorschläge für präventive Maßnahmen, die zu einem respektvollen und freundlichen Miteinander im Netz beitragen.

Pädagogische Hinweise

Vorüberlegungen & didaktische Hinweise

Für den pädagogischen Einsatz sind ggf. Vorüberlegungen bezüglich der Zielgruppen zu treffen. Sollte das benannte Vorwissen nicht vorhanden sein, ist es ratsam, vor Einsatz der Methode eine Einheit dazu durchzuführen.

Erforderliches Vorwissen



bei der Fachkraft: Wissen zu Misogynie, Sexismus, trans*Feindlichkeit und ihren Ausprägungen in sozialen Netzwerken

bei den Teilnehmenden: Aufbau und Funktion von sozialen Netzwerken; Verständnis für Trolling, die Motivation und Hintergründe von Hate Speech und Hassrede

Haltung



bei der Fachkraft: Eigene Meinung zu Konfliktverhalten im Netz und den dargestellten Fallbeispielen reflektieren, Neutrale Haltung wahren, Beutelsbacher Konsens und Frankfurter Erklärung beachten

Hinweise zur Begleitung der Diskussion

Es ist wichtig, während des Spiels einen sicheren Raum zu schaffen, in dem die Teilnehmenden frei sprechen und sich in ihre Rollen einfühlen können. Sensible Themen wie Beleidigungen oder sexuelle Anspielungen sollten behutsam und mit der notwendigen

pädagogischen Begleitung angesprochen werden. Zudem ist es wichtig, nach dem Rollenspiel einen klaren Bezug zur Realität zu schaffen und Handlungsoptionen für den Umgang mit Hass im Netz aufzuzeigen.

Ideen für die Gesprächsführung

Die Moderation kann darauf hinweisen, dass hinter jedem digitalen Kommentar echte Personen stehen, deren Gefühle und Erfahrungen durch das, was online geschrieben wird, beeinflusst werden. Anonymität im Netz ermöglicht oft ein Verhalten, das im realen Leben nicht gezeigt würde. Es kann hilfreich sein, diese Dynamik zu thematisieren und zu überlegen, wie sie das Verhalten verändert. Die Moderation kann helfen, zu erkennen, dass auch im scheinbar anonymen Raum reale Menschen betroffen sind, selbst wenn sie weit entfernt oder nicht sichtbar erscheinen.



Gruppendynamiken im digitalen Raum können leicht dazu führen, dass Menschen unreflektiert mitmachen – sei es durch Likes, Downvotes oder durch Nicht-Eingreifen bei Hasskommentaren. Uninformiertheit kann dazu führen, dass Teilnehmende voreilig an Diskussionen teilnehmen oder auf Beiträge reagieren. Die Moderation kann verdeutlichen, wie wichtig es ist, Informationen zu hinterfragen. Es kann sinnvoll sein, die Teilnehmenden zu ihrer Selbstreflexion anzuregen, damit sie überlegen, wie ihr eigenes Verhalten in digitalen Räumen manchmal unbewusst negativ beeinflusst wird.

Soziale Netzwerke basieren oft auf Mechanismen wie Likes und Kommentaren, um Aufmerksamkeit zu generieren. Die Moderation kann dies verdeutlichen und die Teilnehmenden dazu anregen, über die eigenen Interaktionen nachzudenken. Es könnte herausgestellt werden, dass alle, die in sozialen Netzwerken aktiv sind, Teil der digitalen Gesellschaft sind und das soziale Miteinander durch ihr Verhalten mitgestalten.

IMPRESSUM

HERAUSGEBERIN

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) e.V.

Obernstr. 24a
33602 Bielefeld

Diese Methode wurde erstellt von:

Josefa Much | josefa[at]thewrongcompany.de

Carolin Rössler | GMK

Heiko Wolf | GMK

Layout: Melina Honegg | GMK

Umschlag: Marike Bode | <https://www.marikebode.de/>

Icons & Illustration: Katharina Künkel | Büro für Gestaltung +
Matthias Berghahn | Illustration

*Die Idee für diese Praxismethode entstand im Rahmen eines
Methodensprints der GMK im Thüringer Medienbildungszentrum der TLM
Gera (TMBZ) mit Praktiker*innen der medienpädagogischen und
politischen Bildung. Die Entwicklung der Methoden und die
Veröffentlichung wurden unterstützt von der Landeszentrale für politische
Bildung Thüringen (LzT).*

Berlin, Dezember 2024