

CO-OP MODE

#NoHateSpeech















STÜCKENTWICKLUNG
AB 14 JAHREN





BEGLEITMATERIAL


HINTERGRUNDINFORMATIONEN UND THEATERPÄDAGOGISCHE ANREGUNGEN

Inhalt

 Dein Besuch im Theater in Leichter Sprache	4
CO-OP Mode #NoHateSpeech.....	5
 Hate Speech – was ist das?	6
 Das Game “Consentia”	6
 Hilfe, Weiterführende Links.....	7
 Blogger*innen-Workshop und Online-Seminar GEGEN Rassismus und Hate Speech FÜR Medienkompetenz und Demokratieförderung.....	8
 Anregungen zum Austausch	10
 (Digitale) Zivil Courage.....	10
 Community Building.....	10
 Unterschiedliche Lesarten	11
 „Stille Post“ mit Bewegungen	11
 Spiegelbilder.....	11
 Führen und Folgen.....	12
N  Kreatives Game Schreiben	12
 Quellen	13

Legende:

-  Information
-  Anwendungsmöglichkeit
- V** geeignet zur Vorbereitung auf den Vorstellungsbesuch
- N** geeignet zur Nachbereitung auf den Vorstellungsbesuch

Wenn Sie hinter der Rakete  ein „V“ finden ist es eine Übung explizit für die Vorbereitung, ein „N“ steht für Nachbereitung und wenn nichts von beiden erwähnt ist, dann ist es für sowohl als auch anwendbar.

Herausgegeben von:
Theater Dortmund / KJT
Dramaturgie: Jaqueline Rausch
Theatervermittlung: Christine Appelbaum
Theaterpädagogik Assistenz: Hannah Löwer
Intendant: Andreas Gruhn
Spielzeit 2022/2023

Liebe Pädagog*innen, liebe Interessierte,

die neue Spielplanproduktion zum Thema Digitalität befasst sich mit dem Thema Hate Speech, oder auch Hassrede, im Internet. Etwa zweidrittel der Jugendlichen im Alter von 17 und 25 Jahren haben schon Erfahrungen mit Hassrede im Netz gemacht, sei es auf den diversen Social Media Plattformen oder auch beim Gaming.

Es ist ein Thema, das also einen Großteil unseres Publikums beschäftigt und berührt und bei dem wir genauer hinsehen müssen.

Dem Regieteam um Nora Kühnhold und Renée Grothkopf ist eine spannende Inszenierung und Aufarbeitung des Themas gelungen. Mit tollen Effekten, die den analogen Theaterraum mit digitalen Mitteln verbinden, ist „CO-OP MODE #NoHateSpeech“ ein Plädoyer für Community Building, Solidarität und Gegenrede.

Ein besonderer Dank geht an Said Rezek, der mit seiner Expertise im Bereich Hate Speech im Netz als hilfreicher Berater dieser Inszenierung zur Verfügung stand.

Wir bieten als theaterpädagogisches Rahmenprogramm zum Theaterbesuch einen vorbereitenden Theaterworkshop, sowie ein Nachgespräch im Anschluss an die Vorstellung an.

Wenn Sie konkrete Fragen haben oder uns eine Rückmeldung zum Begleitmaterial oder zur Inszenierung geben möchten, dann schreiben Sie uns: theatervermittlungkjt@theaterdo.de

Viel Freude beim Ausprobieren und ein positives Theatererlebnis wünschen

Christine Appelbaum (Theatervermittlung)

Jaqueline Rausch (Dramaturgie)

DEIN BESUCH IM THEATER IN LEICHTER SPRACHE

Das passiert:

Du sitzt im Theater-raum.

Du schaltest dein Handy aus.

Das Licht geht aus.

Die Leute werden ruhig.

Alle schauen auf die Bühne.

Das Theaterstück beginnt.

Alle sind zusammen in einem Theater-raum:

die Schauspielerinnen und Schauspieler und das Publikum.

Das ist das Besondere im Theater!

Damit das klappt, ist dieses Verhalten wichtig:

Leise sein.

Nicht essen oder trinken.

Am Ende verbeugen sich die Schauspielerinnen und Schauspieler.

Du klatschst in die Hände.

Das nennt man Applaus.

Mit dem Applaus bedankt sich das Publikum für das Theaterstück.

Wir wünschen dir viel Spaß im Theater!

CO-OP MODE #NOHATESPEECH

Stückentwicklung
ab 14 Jahren

Premiere am 28. April 2023 im KJT Dortmund

Es spielt

Lukas

Jan Westphal

Vincent

Thomas Ehrlichmann

Regie

Nora Kühnhold, Renée Grothkopf

Bühne

Lola Schmid

Kostüm

Lola Schmid, Céline van de Loo

Sounddesign, Musik

İlkyaz Yağmur Özköroğlu

Video

Peter Kirschke

Dramaturgie

Jaqueline Rausch

Beratung

Said Rezek

Theatervermittlung

Christine Appelbaum

Regieassistenz

Franziska Hoffmann

Theaterpädagogische Assistenz

Hannah Löwer



Foto: Hupfeld

💡 HATE SPEECH – WAS IST DAS?

Hate Speech wird auch Hassrede genannt. Darunter versteht man die verbale Abwertung von Personen oder Angriffe auf Menschengruppen sowie den Aufruf zu Hass oder Gewalt gegen Menschen. Hate Speech umfasst rassistische, antisemitische, queerfeindliche, sexistische sowie behinderten-feindliche Äußerungen. Mit dem Begriff ist überwiegend gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit im Internet gemeint, insbesondere in den sozialen Netzwerken und betrifft somit marginalisierte Bevölkerungsgruppen.

Die Kommentare von Hassredner*innen werden durch das Ausbleiben der direkten Konfrontation und der oft fehlenden Reaktion durch die Umwelt enthemmt. Aufgrund anonymer und oft falscher Profile entsteht schnell der Eindruck, die Hetze bilde eine breite gesellschaftliche Stimmung ab. In Wahrheit stellt sich oftmals die Meinung einer Minderheit durch die einfache Verbreitung mit enormer Reichweite als Meinung der Mehrheit dar.

💡 DAS GAME “CONSENTIA”

Wie sähe ein Videogame aus, in dem man sich nicht gegenseitig bekämpfen müsste? Was, wenn “Co-op Mode” über das bloße kooperieren um Spiel, um gemeinsame Ziele zu erreichen, hinausgeht und das ganze Zusammenleben meint?

Bei Consentia handelt es sich um ein MMORPG, das Bestandteile aus Minecraft und World of Warcraft enthält. Es ist in einem Fantasy-Kosmos angesiedelt, welcher Magie und fantastische Spezies enthält, ist aber freiwillig kompetitiv und anderweitig mehr auf gemeinsames Bauen und Planen ausgelegt. Es werden gemeinsam Dinge gebaut und zur Organisation gemeinsamer Vorhaben schließt man sich in Clans zusammen, die ähnlich wie Räte strukturiert sind und Dinge wie Wohnen und Infrastruktur planen. Wir sind keine Feind*innen, sondern arbeiten zusammen. Aber wir kämpfen auch zusammen. In Consentia kann man sich verabreden, um Kämpfe gemeinsam zu absolvieren. Spieler*innen können trainieren, um besser im Kampfsport zu werden und sich in Turnieren messen. So kann z.B. Fighting Gear gebaut und verbessert werden.

Das Spiel kommt in cartoonhaftem cel-shading look daher, wie man ihn z.B. aus Spielen wie The Legend of Zelda: Breath of the Wild kennt. Man kann sich einen eigenen Charakter erstellen und zwischen unterschiedlichen Völkern, Geschlechtern und Fähigkeiten wählen und dem Charakter sogar eine eigene Biographie erstellen. Einzelne Völker haben unterschiedliche Geschichten und Riten, aber ansonsten keine biologischen Vor- oder Nachteile. Clans zu gründen, die aus nur einem Volk bestehen, ist per Ratsentscheidung verboten.

- eins kann auf der Karte auswählen, wo eins starten möchte, es gibt keine Limitationen diesbezüglich: Wenn eine Person das game neu startet, kriegen alle Spieler*innen im Umfeld eine Benachrichtigung, dass sie sich kümmern sollen
- Community Care, linkes Gaming

Consentia Manifest

Schließt euch zusammen! Allein machen sie dich ein, nur gemeinsam sind wir stark. In Consentia sind Sologänge nicht möglich und lonely wolves werden angehalten, sich in Rudeln zu organisieren.

Achtet auf eure Umwelt! Abbauen könnt ihr alles, solange ihr damit keinen größeren Schaden anrichtet! In Consentia wird Naturschutz groß geschrieben. Wir brauchen Rohstoffe um unser Leben zu gestalten, aber wir verbrauchen Rohstoffe nicht, sondern lassen sie wachsen und sich regenerieren.

Fight fair and in solidarity!

HILFE, WEITERFÜHRENDE LINKS

Amadeu Antonio Stiftung – Initiative für Zivilgesellschaft und demokratische Kultur:

<https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/>

Zentrale Meldestellen für Hate Speech:

<https://hassmelden.de/>

<https://meldestelle-respect.de/>

Gegen digitale Gewalt und Betroffenenberatung:

<https://hateaid.org/>

oder direkt per App:

„Meldehelden“

<https://www.das-nettz.de/>

<https://www.klicksafe.de/>

Rat und konkrete Hilfe:

<https://neuemedienmacher.de/helpdesk/>

<https://no-hate-speech.de/>

<https://love-storm.de/>

<https://www.juuuport.de/>

<https://www.hatefree.de/>

Kinder- und Jugendtelefon und Beratung per Chat:

<https://www.nummergegenkummer.de/>

116111 (Festnetz) oder 0800 111 0 550 (Handy)

ARD Doku zu Hate Speech:

<https://www.ardmediathek.de/video/planet-wissen/hemmungslose-hetze-was-tun-gegen-den-hass-im-netz/ard-alpha/Y3JpZDovL2JyLmRIL3ZpZGVvL2NiZTcxNTY3LTAwZTAtNDk3ZS1iNzZkLWZiYWwzYTIOZA>

Linksammlung zum Game ‚Consentia‘:

Vanessa E. Thompson: Reformen reichen nicht, in MISSY 08.03.2021 [URL: <https://missy-magazine.de/blog/2021/03/08/reformen-reichen-nicht/>]

Contrapoints: Incels [URL: <https://www.youtube.com/watch?v=fD2briZ6fB0>]

Depression Quest [URL: <http://www.depressionquest.com/>]



BLOGGER*INNEN-WORKSHOP UND ONLINE-SEMINAR GEGEN RASSISMUS UND HATE SPEECH FÜR MEDIENKOMPETENZ UND DEMOKRATIEFÖRDERUNG

Viele Rassist:innen bloggen handwerklich perfekt, aber inhaltlich perfide. Die Hater:innen verbreiten Hetze in sozialen Netzwerken und vergiften das gesellschaftliche Klima. Aus Angst vor Hassrede beteiligt sich beinahe die Hälfte der Internetnutzer:innen seltener an politischen Diskussionen im Netz. Dies gefährdet die Meinungsvielfalt und die Demokratie insgesamt. Gleichzeitig bieten soziale Netzwerke die Plattform und das Potenzial, den Hater:innen Paroli zu bieten. Jede:r kann einen Beitrag leisten und positive Akzente setzen. Dies vermittelt Said Rezek den Teilnehmer:innen mit praktischen Beispielen, Übungen und Lösungen.

Workshop-Inhalte:

Teil 1: Umgang mit Hasskommentaren

- Definitionen: Bloggen, Rassismus und Hate Speech
- Woher kommt der Hass im Netz?
- Wer ist vor allem von Hate Speech betroffen?
- Strategien der Hater:innen und Gegenstrategien

Teil 2: Bloggen als Mittel gegen Rassismus

- Blog-Beiträge gegen (rassistische) Hetze und für demokratische Werte produzieren
- Die Reichweite in sozialen Netzwerken erhöhen
- Spezielle Beitragsformen für soziale Netzwerke erstellen, zum Beispiel offene Briefe, Listicles, Tweets und Memes
- Das Handwerk des Bloggens professionell einsetzen, zum Beispiel die Themen- oder die Bildersuche und nicht zuletzt die Recherche

Eckdaten zum Workshop:

Zielgruppe

- Schüler:innen der Klassen 7 – 13 sowie Berufskollegs (für alle Schulformen). Die Inhalte passt Said Rezek an die Kenntnisse der Teilnehmer:innen an, sodass sich alle, unabhängig von ihren Erfahrungen, gleichermaßen einarbeiten können.
- Menschen mit rassistischen Diskriminierungserfahrungen, die sich online bereits gegen Rassismus und Hate Speech engagieren bzw. dies zukünftig tun möchten.
- Jede:r, der/die sich gegen Rassismus und für eine demokratische Gesellschaft einsetzen möchte.

Veranstaltungsziele

- Schaffung eines Bewusstseins gegen Rassismus.
- Möglichkeit aufzeigen, wie jede/r als Blogger:in in sozialen Netzwerken gegen Rassismus vorgehen und sich für eine vielfältige Gesellschaft einsetzen kann.

Termin/Ort

- Individuell nach Absprache, als Online- oder Präsenzveranstaltung möglich

Zeitraumen

- Der Workshop umfasst im Idealfall 6 Unterrichtseinheiten à 45 Minuten, sodass die Teilnehmenden auch ausreichend Zeit für die Bearbeitung der Übungen haben.

Honorar: nach Absprache (abhängig von Dauer und Format)

Teilnehmer:innenzahl

- Online-Seminar: Max. 15 Personen
- Präsenzveranstaltung: Max. 25 Personen

Technik

- Said Rezek arbeitet mit Videokonferenz-Programmen wie Zoom oder Teams, die es ermöglichen, den eigenen Bildschirm zu teilen, die eigene Cam zu starten, sich per Audio und über einen gemeinsamen Chat zu Wort zu melden.
- Sofern es sich um einen Präsenz-Workshop handelt, benötigen wir einen Beamer mit HDMI-Anschluss. Eine Internetverbindung für Recherchen der Teilnehmer:innen ist von Vorteil, aber nicht unbedingt notwendig. Die Teilnehmenden sollten die schuleigenen Notebooks/Tablets nutzen oder eigene mobile Endgeräte mitbringen können. Stift und Papier sind aber auch völlig ausreichend.

Weitere Informationen:



Said Rezek ist Politikwissenschaftler, politischer Bildner und freier Journalist. Er schreibt insbesondere über Medien, Muslime, Migration und Rassismus – unter anderem für die „taz“, den „NDR“ und „MIGAZIN“. Als politischer Bildner bietet er bundesweit Blogger:innen-Workshops gegen Rassismus und Hate Speech sowie für Medienkompetenz und Demokratieförderung an. Sein Buch „Bloggen gegen Rassismus – Holen wir uns das Netz zurück“ ist für die Shortlist des Selfpublishing Buchpreises 2021 in der Kategorie Sachbuch/Ratgeber nominiert worden. Außerdem ist die Publikation im September 2021 in der Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung veröffentlicht worden.



Said Rezek
Bloggen gegen Rassismus
Holen wir uns das Netz zurück!
Seitenanzahl: 204
ISBN: 978-3-7497-7846-1
Erscheinungsdatum: 02.11.2020

In seinem Buch beleuchtet Said Rezek beleuchtet in seinem Buch die rechte Szene im Netz und zeigt den Leser:innen, wie sie sich gegen Rassismus und für eine vielfältige Gesellschaft im Netz engagieren können. Rezek ist davon überzeugt: Jede:r kann der Hetze im Netz Paroli bieten und positive Akzente für eine vielfältige, friedliche und demokratische Gesellschaft setzen.

Kontakt:

- 0177 688 5506
- office@said-rezek.de



ANREGUNGEN ZUM AUSTAUSCH

- Wie stellst du im Internet Kontakt zu anderen her?
- Ist das Medium ein geeigneter Ort, um sich eine Community aufzubauen?
Was sind Hindernisse dafür?
- Gibt es etwas, das du im Netz tust, damit es dir besser geht, wenn du einen schlechten Tag hast?
- Wenn nicht, was machst du ansonsten?



(DIGITALE) ZIVIL COURAGE

Setting: in 4er Gruppen mit interaktiver Präsentation
Material: keins
Ziel: positive Bestärkung, Counterspeech, Selbstwirksamkeit üben

Die Spielenden bilden Kleingruppen von drei bis vier Personen. In den Kleingruppen überlegen sie sich (inspiriert von eigenen Erfahrungen) eine Situation, in der Hate Speech stattfindet. Die Spielenden setzen die Situation theatral um und spielen sie den anderen Gruppen vor. Eine Moderation fragt die Zuschau(spiel)enden nach dem bestehenden Konflikt und entsprechenden Lösungen. Die Lösungsvorschläge werden direkt auf der Bühne ausprobiert und mit der Gesamtgruppe reflektiert. Hierbei soll darauf geachtet werden, dass insbesondere die Neben-Darstellenden helfend eingreifen können.



COMMUNITY BUILDING

Setting: Stühle im Raum verteilt
Material: Stühle entsprechend der Spielenden-Anzahl
Ziel: Gruppenbildung, Gruppendynamiken erkennen

Im Raum sind genauso viele Stühle einzeln verteilt, wie es Spielende gibt. Es wird eine Königin, ein König bestimmt, der*die stehen bleibt, alle anderen Spielenden setzen sich je auf einen Stuhl. Somit bleibt ein Stuhl im Raum frei. Der*die König*in, steht am Rande des Raums, möglichst weit weg von dem freien Stuhl. Das Ziel des*der König*in, ist es, sich auf den freien Stuhl zu setzen. Jedoch darf er*sie nur in kleinen langsamen Schritten voranschreiten (Fuß vor Fuß). Alle anderen Spielenden versuchen zu verhindern, dass der*die König*in sich auf den freien Stuhl setzt, indem sie sich selbst auf den freien Stuhl setzen. Somit wird wieder ein anderer Stuhl frei, den der*die König*in ansteuert und verhindert werden muss, dass er*sie sich setzt.

Wenn es der*dem König*in gelingt, sich zu setzen, gibt es ein*e neue*n König*in.

Wichtig ist, dass niemand rennen darf, alle bewegen sich langsam und es darf nicht geredet werden.

Anfangs passiert es häufig, dass der*die König*in sich sehr schnell setzen kann, mit den Wiederholungen gelingt es der Gruppe jedoch zunehmend länger, zu verhindern dass der freie Stuhl besetzt wird.



UNTERSCHIEDLICHE LESEARTEN

Setting: Sprechübung in zwei Gruppen
Material: keins
Ziel: Multiperspektivität erfahren

Die Gruppe wird in zwei Hälften geteilt. Jede Hälfte sucht sich einen Satz zum Thema Hate Speech aus. Jeder Person wird ein anderes Gefühl zugeteilt, indem sie den Satz sprechen wird. Die erste Hälfte stellt sich in einer Linie auf der Bühne aus. Nacheinander sprechen die Spielenden ihren Satz in ihrem Gefühl. Hierbei können auch Tonhöhe, Geschwindigkeit und Lautstärke variiert werden. Anschließend wird die unterschiedliche Wirkung der Lesarten reflektiert.



„STILLE POST“ MIT BEWEGUNGEN

Setting: Spiel mit allen in einer Reihe
Material:
Ziel: Multiperspektivität reflektieren.

Die Spielenden stehen in einer Reihe. Alle schauen nach vorne. Die hinterste Person überlegt sich eine kurze alltägliche Bewegungsabfolge (z.B.: Zähneputzen, Haare bürsten und Gesicht waschen) und zeigt sie ausschließlich und einmalig der Person vor ihr. Dann zeigt die Person die gesehene Bewegungsabfolge wiederum der Person, die vor ihr steht. Die Bewegungsabfolge wandert somit bis zur vordersten Person und verändert sich ganz natürlich von Etappe zu Etappe. Die vorderste Person zeigt die Version der Bewegungsabfolge, die bei ihr angekommen ist. Dann zeigt die hinterste Person, mit welcher Bewegungsabfolge sie begonnen hat. Anhand der Unterschiedlichkeit der Versionen kann reflektiert werden, wie unterschiedlich die Wahrnehmung von dem Gesehenen sein kann und welche Nachrichten im Verlauf eines Prozesses verloren gehen.



SPIEGELBILDER

Setting: Körperliche Übung zu zweit
Material: Ruhige Musik, großer Raum
Ziel: Empathiebildung und Kooperation

Die Spielenden bilden zweier Paare und stellen sich gegenüber. Im besten Fall wählen sie eine*n Partner*in, mit der*dem sie sonst weniger Kontakt haben. Es läuft ruhige Musik. Die Partner*innen schauen sich in die Augen. Eine Person beginnt und gibt Bewegungen vor. Es sollte mit kleinen Bewegungen begonnen werden (Gesichtsausdrücke, Schultern, Arme, Hände). Die andere Person imitiert die Bewegungen zeitgleich. Die vorgebende Person sollte hierbei langsam und rücksichtsvoll agieren, damit die folgende Person zeitgleich mitmachen kann. Wenn es gut klappt, dürfen anspruchsvollere Bewegungen (Rumpf, Beine, Gänge durch den Raum, Bewegungen am Boden) ausprobiert werden. Nach ungefähr drei Minuten wird getauscht. Abschließend tauschen sich die Spielenden aus, was herausfordernd war und was ihnen an der Übung leicht gefallen war.

FÜHREN UND FOLGEN

<u>Setting</u>	Körperliche Übung zu zweit
<u>Material:</u>	Stifte, ruhige Musik, großer Raum
<u>Ziel:</u>	Empathiebildung, Kooperation

Die Spielenden bilden zweier Paare und stellen sich gegenüber. Im besten Fall wählen sie eine*n Partner*in, mit der*dem sie sonst weniger Kontakt haben. Es läuft ruhige Musik. Die Partner*innen schauen sich in die Augen zwischen. Gemeinsam halten sie einen Stift, indem sie vorsichtig ihre gestreckten Handflächen gegen die Stift drücken. Gemeinsam bewegen sie sich langsam durch den Raum. Der Stift darf weder "festgehalten" werden noch herunterfallen.

KREATIVES GAME SCHREIBEN

<u>Setting:</u>	Einzelarbeit
<u>Material:</u>	Spielbeschreibung (siehe Seite 6), A4 Papier, Stifte
<u>Ziel:</u>	Anregung eigene (Gaming-) Utopie, Hinterfragung bestehender Verhältnisse

Die Teilnehmenden lesen die Spielbeschreibung und tauschen sich anschließend zu zweit darüber aus, was ihnen daran gefällt und was sie anders machen würden. Daraufhin schreiben sie ihre eigene Spielbeschreibung. Hierbei überlegen sie sich insbesondere, wie die Umgebung aussehen soll, wie sich die Spielenden im Spiel begegnen können und welche Aktivitäten dort möglich sind. Die neuen Spielbeschreibungen können sich in Kleingruppen gegenseitig vorgelesen werden. Abschließend kann im Plenum diskutiert werden, welche Aspekte der neuen Spiele auch Einzug in den Alltag erhalten sollten.



Foto: Hupfeld

QUELLEN

Stücktext: Nora Kühnhold, Renée Grothkopf

Spielbeschreibung „Das Game ‚Consentia‘: Renée Grothkopf

Workshopbeschreibung „Blogger:innen-Workshop und Online-Seminar GEGEN Rassismus und Hate Speech FÜR Medienkompetenz und Demokratieförderung: Said Rezek



Foto: Hupfeld