



Gusmanson



ShoutOut! Ein Onlinespiel für die antisemitismuskritische Bildung

Materialsammlung zur Veröffentlichung des Spiels

Inhalte

Hintergrund und Inhalte

Statements der Verantwortlichen

Statements von Expert:innen

Akteure

Über die Claims-Conference

Wissenschaftliches Team der Universität Duisburg-Essen

Design und Illustration

Hochauflösende Bilder aus dem Spiel

Pädagogische und didaktische Konzepte

Einblicke in das Bildungsmaterial zum Spiel

Übersicht

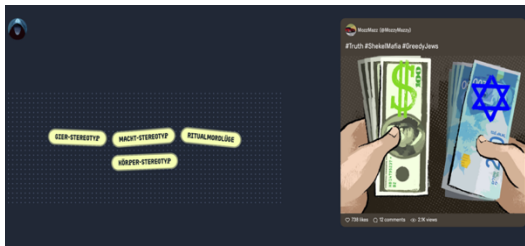
Q&A

HINTERGUND UND INHALTE

Junge Menschen sind in sozialen Medien mit antisemitischen und den Holocaust verzerrenden Inhalten konfrontiert – besonders seit dem 7. Oktober 2023 und dem darauf folgenden Krieg in Gaza. Doch bislang gibt es kaum angemessene Bildungsangebote, die Jugendliche umfassend darauf vorbereiten, diese Inhalte zu erkennen, kritisch zu reflektieren und zu dekonstruieren.

Ein pädagogisch und wissenschaftlich fundiertes Online-Spiel - eingebettet in eine Lernumgebung für den Klassenraum - setzt genau hier an. Mit Unterstützung der Claims Conference haben Wissenschaftler:innen der Universität Duisburg-Essen gemeinsam mit der Kreativagentur Gusmanson in Den Haag ein interaktives Lernspiel für Schüler:innen ab Klasse 9 entwickelt. Das Spiel verbindet Antisemitismuskritik und Social-Media-Literacy in einem innovativen, spannenden Format. Es ist in eine Lernumgebung eingebunden, die Lehrkräften konstruktive Diskussionen über Antisemitismus und die Verzerrung des Holocaust im Klassenraum ermöglicht. Bildungsmaterialien unterstützen die Diskussion und ermöglichen jungen Menschen zu erkennen wie Antisemitismus in Sozialen Medien verbreitet wird.

SHOUT OUT!



Das etwa 15-minütige Online-Spiel simuliert eine realistische soziale Medien-Umgebung, in der antisemitische Inhalte unzensuriert kursieren – genau wie in der Realität. Die Lernenden übernehmen die Rolle von Trainees einer Widerstandsbewegung, die antisemitische Inhalte erkennen und analysieren.

Im Spiel lernen Jugendliche:

- verschiedene Ausdrucksformen von Antisemitismus zu erkennen (z. B. Antisemitismus gegen Israel, Verschwörungsmysmen, Stereotype, Holocaustverzerrung),
- die Rolle von Algorithmen, Kommentaren, Likes und KI bei der Verbreitung von Antisemitismus zu verstehen
- Solidarität mit Betroffenen von Antisemitismus, insbesondere Jüdinnen:Juden in sozialen Medien auszudrücken
- Strategien zur kritischen Auseinandersetzung und zum konstruktiven Umgang mit Hass und Diskriminierung

Das Spiel ist in deutscher und englischer Sprache verfügbar und steht ab Juli 2026 kostenfrei für alle Schulen in Deutschland und international zur Verfügung.

Das Spiel ist in eine Lernumgebung eingebettet, in der die Erfahrungen, Fragen und Sichtweisen der Jugendlichen im Mittelpunkt stehen. Durch die gemeinsame Deutung von Inhalten, die Aushandlung über Bedeutungen und die Reflexion von





Gusmanson



ועידת התביעות
Claims Conference
Conference on Jewish Material Claims
Against Germany



Remembrance
Responsibility
Future



Bundesministerium
der Finanzen

Widersprüchen wird nicht nur Wissen vermittelt, sondern auch Ambiguitätskompetenz gefördert. Über einen virtuellen Classroom Screen können Spielergebnisse und Inhalte im Klassenraum diskutiert werden.

Die Entwicklung des Spiels basiert auf aktuellen Forschungsergebnissen und reagiert auf eine kritische Lücke in der aktuellen Bildungspraxis: Während antisemitische Inhalte in sozialen Medien zunehmend viraler werden, bleibt die Schule oft auf historische Auseinandersetzungen fixiert – und verfehlt den Bezug zur Lebenswelt der Jugendlichen. Erste internationale Qualifizierungsworkshops mit Akteur:innen aus der antisemitismuskritischen Bildung und Lehrkräften verliefen sehr erfolgreich – das Feedback der Fachkräfte ist überwältigend positiv.

The screenshot shows a virtual classroom interface. On the left, a dark red panel displays the text "SESSION HAT BEGONNEN" (Session has started) and "Link zum Spiel: shout.gusmanson.nl/CRG-913". Below this is a QR code. On the right, a dark blue panel shows a discussion post titled "HÄUFIG FALSCH ALS ANTISEMITISCH GELABELT" (Often incorrectly labeled as antisemitic). The post asks for perspectives on why it might be antisemitic. The post includes a photo of two mannequins, one holding a sign that says "Glücklichsein ist eine Einstellungssache" (Being happy is a matter of attitude). The interface also shows statistics: 104K likes, 6.4K comments, and 822K views.



STATEMENTS DER VERANTWORTLICHEN

Rüdiger Mahlo, Repräsentant der Claims Conference in Europa: „Antisemitismus und Holocaust-Verzerrung verbreiten sich heute viral über soziale Medien. Wer junge Menschen dagegen wappnen will, muss ihnen mehr vermitteln als Fakten: Sie brauchen die Fähigkeit, Manipulation, Desinformation und Hass zu erkennen und zu entlarven. Dieses innovative Lernangebot mit dem Online-Spiel *ShoutOut* leistet genau das. Die Claims Conference hat seine Entwicklung unterstützt, weil es kritisches Denken schärft, digitale Resilienz stärkt und demokratische Werte vermittelt.“

Dr'in Monika Hübscher, Co-Leiterin des Forschungs- und Bildungsprojekts „Social Media Literacy Against Antisemitism“ an der Universität Duisburg-Essen:

„Soziale Medien sind für junge Menschen ein zentraler Ort der Begegnung mit Antisemitismus und Inhalten zum Nahostkonflikt. Viele Lehrkräfte sind nicht ausreichend darauf vorbereitet, diese Themen im Unterricht aufzugreifen.

Das forschungsbasierte und evaluierte Online-Spiel *ShoutOut!* reagiert auf diese Herausforderung. Es unterstützt Jugendliche dabei, Antisemitismus in Social-Media-Beiträgen zu erkennen. Das Spiel thematisiert unter anderem Antisemitismus gegen Israel, Holocaustverzerrung, die Rolle von KI, Social Media Literacy und Solidaritätsstrategien.“

Prof'in Nicole Pfaff, Co-Leiterin des Forschungs- und Bildungsprojekts „Social Media Literacy Against Antisemitism“ an der Universität Duisburg-Essen:

„Für Lehrkräfte schaffen das Spiel und seine Lernumgebung einen verlässlichen, inhaltlich und didaktisch durchdachten Rahmen, um mit Jugendlichen über Antisemitismus in Sozialen Medien ins Gespräch zu kommen. Die Auseinandersetzung darüber, was warum antisemitisch ist und wie sich Antisemitismus und Holocaust-Verzerrung online verbreiten, bekommt einen Ort und eine Form. Die Schule kann damit ihren politischen Bildungsauftrag und ihre Funktion als eine politische Öffentlichkeit besser erfüllen.“

Dr'in Sophie Schmalenberger, Mitarbeiterin im Forschungs- und Bildungsprojekt „Social Media Literacy Against Antisemitism“ an der Universität Duisburg-Essen:

„Das Spiel steht nicht für sich allein, sondern bietet einen Anfangspunkt für das Sprechen über Antisemitismus. Dazu bieten wir eine Lehrinheit und Bildungsmaterialien an, die Teilnehmende dazu einladen, gemeinsam über Antisemitismus und die Shoah verzerrende Inhalte in den sozialen Medien zu reflektieren und ihre Erfahrungen und Perspektiven auszutauschen.“

Weitere Informationen: <https://www.uni-due.de/biwi/migrations-ungleichheitsforschung/somelaa/index.php>



STATEMENTS VON EXPERT:INNEN

Dr. Felix Klein, dem Beauftragten der Bundesregierung für Jüdisches Leben in Deutschland und den Kampf gegen Antisemitismus, sagt: „Wenn wir den Kampf gegen Antisemitismus im Internet nicht gewinnen, verlieren wir das Netz auch als Raum demokratischer Öffentlichkeit. Deshalb ist ShoutOut so wichtig: Das Projekt stärkt junge Menschen darin, antisemitische Muster zu erkennen, einzuordnen und ihnen zu widersprechen.“

Dr. Heather Mann, Projektbeauftragte der Sektion für Global Citizenship and Peace Education, UNESCO: „Das Spiel und der dazugehörige Workshop zu sozialen Medien und Antisemitismus bieten jungen Menschen eine einzigartige Gelegenheit, sich auf sichere und kritische Weise mit den Inhalten und Diskursen auseinanderzusetzen, denen sie online häufig begegnen. Dieses spezielle Modell ist besonders wirksam, um jungen Menschen dabei zu helfen, verschiedene Formen des Antisemitismus zu erkennen und zu verstehen, einschließlich solcher, die subtil, verschlüsselt oder in der Online-Kultur verankert sein können. Es wäre eine äußerst wertvolle Ergänzung für Schulprogramme und Lehrpläne und würde sowohl die Erziehung zur digitalen Bürgerschaft als auch die Bemühungen zur Bekämpfung von Vorurteilen und Diskriminierung unterstützen.“

Prof. Dr. Doron Kiesel, Direktor der Jüdischen Akademie des Zentralrats der Juden in Deutschland: „ShoutOut zeigt beispielhaft, wie politische Bildung im digitalen Zeitalter gestaltet werden kann. Das Spiel eröffnet Jugendlichen Einblicke in soziale Situationen, die sie bereits kennen oder auf die sie vorbereitet werden sollen. Es sensibilisiert ihre Wahrnehmung und Urteilskraft für die Deutung diskriminierender Interaktionen und stärkt ihre Bereitschaft, Aussagen und Zuschreibungen auf ihren Wahrheitsgehalt hin zu überprüfen.“

Dora von Soosten, Oberstudienrätin, Gesamtschule Nordstadt Neuss: „Die Bilder, Reels und Kommentare im Onlinespiel *ShoutOut!* sind denjenigen nachempfunden, denen meine Schüler:innen im Netz tatsächlich begegnen. Das Spiel knüpft damit unmittelbar an ihre Lebenswelt an. Gleichzeitig waren viele überrascht, wie viel Antisemitismus ihnen täglich begegnet, ohne dass sie ihn als solchen wahrnehmen. Im Workshop haben die jungen Menschen die Möglichkeit, angstfrei zu sprechen. Es gibt keinen erhobenen Zeigefinger, der dazu führt, dass Schüler:innen sich verschließen, weil sie befürchten, etwas Falsches zu sagen. Stattdessen begegnen sie sich selbst und ihren eigenen Emotionen.“

Alex Maws, Leiter für Bildung und Erinnerungskultur bei der Association of Jewish Refugees (AJR): „Die Teilnahme am ShoutOut-Workshop war für mich eine echte Offenbarung, da er eine praktische Lösung für ein Problem bietet, mit dem ich mich schon lange herumgeschlagen habe: Wie kann man die Nuancen des Antisemitismus auf eine Weise vermitteln, die sowohl interessant als auch sinnstiftend ist? Besonders beeindruckt hat mich, dass aktuelle Themen wie die Verharmlosung des Holocausts und der Einsatz von KI behandelt wurden. Auf diese Weise kann der Einsatz dieses Lernspiels eine wertvolle Rolle bei der Aufklärung über Antisemitismus spielen und gleichzeitig die digitale Literacy und Bürgerschaft fördern.“





Gusmanson



ועידת התביעות
Claims Conference
Conference on Jewish Material Claims
Against Germany



AKTEURE

Über die Claims Conference

Die Conference on Jewish Material Claims Against Germany (Claims Conference) ist eine gemeinnützige Organisation mit Büros in New York, Israel, Deutschland und Österreich. Sie setzt sich weltweit für materielle Entschädigungen für Shoah-Überlebende ein. Die Claims Conference wurde 1951 von Vertreterinnen und Vertretern von 23 großen internationalen jüdischen Organisationen gegründet. Sie verhandelt Entschädigungen für Einzelpersonen und Organisationen sowie die Rückgabe jüdischen Eigentums, das während der Shoah geraubt wurde. Seit 1952 hat die deutsche Bundesregierung infolge von Verhandlungen mit der Claims Conference mehr als 95 Milliarden US-Dollar an Entschädigungen für Verfolgung und Leid unter dem NS-Regime gezahlt. Im Jahr 2025 stellte die Claims Conference weltweit rund 530 Millionen US-Dollar an direkten Entschädigungszahlungen sowie 960 Millionen US-Dollar für soziale Unterstützungsleistungen wie häusliche Pflege, Medikamente und Lebensmittel bereit.

Weitere Informationen:

www.claimscon.org

Pressekontakte

EUROPA:

Dr. Ruth Kinet – Ruth.Kinet@claimscon.org

Cornelia Levi – Cornelia.Levi@claimscon.org

USA:

Jamie Schaefer-Wilson – Jamie.Schaefer-Wilson@claimscon.org

Susanne Cervenka – Susanne.Cervenka@claimscon.org

Jeff Simmons – Jeff@anatgerstein.com

Wissenschaftliches Team der Universität Duisburg-Essen

Dr.'in Monika Hübscher promovierte an der Universität Haifa in Israel und ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Universität Duisburg-Essen in Deutschland. Sie forscht und lehrt zu Erscheinungsformen von Antisemitismus in sozialen Medien und entwickelt Ansätze zu deren Bekämpfung, mit einem besonderen Schwerpunkt auf Social Media Literacy und den spezifischen Ausprägungen von Antisemitismus in Deutschland. Sie ist Mitherausgeberin des Sammelbandes Antisemitismus in sozialen Medien und veröffentlicht regelmäßig wissenschaftliche und populärwissenschaftliche Beiträge zu Antisemitismus und Erinnerungskultur. Neben ihrer Forschung berät sie Bildungseinrichtungen, zivilgesellschaftliche Organisationen und politische Entscheidungsträger in Europa, Israel und den USA. Sie ist Mitglied verschiedener nationaler und internationaler Beiräte.





Gusmanson



ועידת התביעות
Claims Conference
Conference on Jewish Material Claims
Against Germany



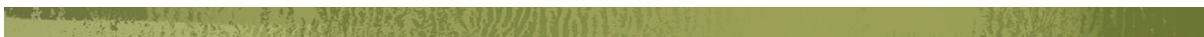
Dr.'in Sophie Schmalenberger hat an der Aarhus University (Dänemark) zur Erinnerungs- und Affektpolitik der AfD promoviert. Sie ist derzeit wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt *Social Media Literacy Against Antisemitism* an der Universität Duisburg-Essen. Sie forscht und lehrt zu Antisemitismus, Affekttheorie, Erinnerungspolitik sowie die diskursiven und kulturellen Dynamiken rechter und populistischer Mobilisierung. Ihre Forschung hat sie auf internationalen Konferenzen in Europa und den USA präsentiert und mehrere Fachartikel zu Themen wie Populismus, Erinnerungskultur, rechtsextreme Kommunikation in sozialen Medien und Antisemitismus veröffentlicht.

Prof.'in Dr.'in Nicolle Pfaff ist Hochschullehrerin an der Fakultät für Bildungswissenschaften der Universität Duisburg-Essen. Ihre Arbeitsschwerpunkte liegen in der Forschung zu sozialer, räumlicher und bildungsbezogener Ungleichheit sowie in der Jugendforschung. Sie untersucht u.a. das Wissen und die Positionierung junger Menschen zu Diversität und Diskriminierung. Ihre Forschungs- und Lehrtätigkeit bezieht sich auf diskriminierungskritische Ansätze von Bildung und Gesellschaft.

Design und Illustration

Die Programmierung, Funktionalität und technische Grundlagen des Spiels stammen von der *Kreativagentur Gusmanson* aus Den Haag. Gusmanson entwickelt auf der Grundlage eigener Erfahrungen und enger Kooperationen geschichtenbasierte Websites, Spiele und Marken. Bas Janson, Martijn Gussekloo und Bas Breugelmans haben langjährige Erfahrungen in der Entwicklung von bildungsorientierten Online-Spielen. [<https://www.gusmanson.nl>]

Figuren, Formen und Inhalte des Spiels wurden von der Designerin und Illustratorin Iris van Hassel aus Breda in den Niederlanden entwickelt. Iris van Hassel realisiert konzeptionelle Kunst, Illustration und Animation. [<https://artofiris.jouwweb.nl>]





Gusmanson
IRIS VAN HASSEL

ועידת התביעות
Claims Conference
Conference on Jewish Material Claims
Against Germany



HOCHAUFLÖSENDE BILDER AUS DEM SPIEL

Info Deutsch ▾ Zurücksetzen

SESSION HAT BEGONNEN

Link zum Spiel:
shout.gusmanson.nl/ZPD-197




0 Spielende sind beigetreten

0 Spiele beendet

Diskussion beginnen

Damit werden alle laufenden Spiele beendet.




GIER-STEREOTYP

MACHT-STEREOTYP

RITUALMORDLÜGE

KÖRPER-STEREOTYP



MozzMazz (@MozzyMazzy)
#Truth #ShekelMafia #GreedyJews

♥ 738 likes 💬 12 comments 👁 2.1K views

SKILL Level 1

AI SCAN
Tap a post and hold for 3 seconds to scan and reveal information. [Help](#)

🔄

🔄

🔄

MENU ☰



DISCUSSION

ALL POSTS

Info Deutsch Zurücksetzen

HÄUFIG FALSCH ALS ANTISEMITISCH
GELABELT

Teilt eure Perspektiven:
Was wirkt daran antisemitisch?
Warum ist der Post nicht
antisemitisch?



PÄDAGOGISCHE UND DIDAKTISCHE KONZEPTE

Die didaktische und pädagogische Rahmung des Spiels, der Qualifizierungsworkshops für Pädagog:innen und für die Interaktion im Klassenraum basiert auf folgenden Konzepten:

Sozialisation

Unser pädagogischer Ansatz geht grundlegend davon aus, dass junge Menschen in Deutschland mit antisemitismusrelevanten Wissensbeständen sozialisiert werden. Sie wachsen in einer von Antisemitismus geprägten Gesellschaft auf und begegnen antisemitischem Wissen, Ästhetiken, Narrativen und Traditionen in verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen, beispielsweise in Literatur, Film, Kunst, religiösen Traditionen, Bildungsmaterialien, Medien und alltäglichen Sprachpraktiken.

Participant-Centered Learning

Participant-Centered Learning (PCL) ist ein pädagogischer Ansatz, der die Bedürfnisse und Perspektiven der Teilnehmenden als zentralen Ausgangspunkt für das gemeinsame Lernen versteht. Er fördert das Lernen durch meaning-making (Sinnstiftung) und macht die Lernenden zu aktiven Akteuren im Lernprozess. PCL unterstützt Lernen durch Ko-Konstruktion und Peer-zu-Peer Dialog. Es ist interaktiv, stärkt die Selbstwirksamkeit der Lernenden und schafft Relevanz, indem es ihnen ermöglicht, den Lernprozess durch ihr Engagement und ihre Interessen aktiv mitzugestalten. Die Facilitator:innen sorgen in erster Linie durch Moderation für Struktur; darüber hinaus fungieren sie als Mitentdecker:innen und Mitlernende. Durch die Förderung der persönlichen Reflexion unterstützt PCL die Übertragung des Gelernten auf andere Kontexte und Formen von Diskriminierung.

Tone Setting

Tone Setting unterstützt Gruppen dabei, schwierige Diskussionen zu führen, beispielsweise zu Antisemitismus oder dem Nahostkonflikt. Es zielt darauf ab, Vertrauen zwischen Lehrenden bzw. Moderierenden und Lernenden aufzubauen, indem hierarchische Dynamiken reduziert und Beteiligung gefördert wird, ohne Angst davor, Fehler zu machen oder die „falsche“ Antwort zu geben. Tone Setting berücksichtigt die vielfältigen Identitäten und Erfahrungen, die Lernende im Zusammenhang mit Diskriminierung, Hass, Gewalt und Konflikten mitbringen können. Es zielt darauf ab, durch anerkennenden Dialog und Austausch eine Atmosphäre des gemeinschaftlichen Lernens zu schaffen.

Konfliktnavigation

Konfliktnavigation erwartet und akzeptiert Emotionen in pädagogischen Kontexten und erkennt sie als Gelegenheiten für Reflexion und Lernen an. Sie kann die Emotionsregulation unterstützen, indem sie dazu ermutigt, Fragen und Gedanken statt feststehender Meinungen zu formulieren, und indem eine deeskalierende, anerkennende und unterstützende Sprache etabliert und eingeübt wird. Dazu kann beispielsweise gehören, eskalierende Situationen zu entschärfen, indem zugespitzte oder verallgemeinernde Aussagen umformuliert werden. Zur Konfliktnavigation gehört außerdem, klar zu kommunizieren, wenn Aussagen diskriminierend werden, und auf



das Wohlbefinden sowie die (emotionale) Sicherheit aller Teilnehmenden zu achten (siehe auch: Tone Setting/Gestaltung einer unterstützenden Gesprächsatmosphäre).

Ambiguitätskompetenz

Ambiguitätskompetenz befähigt Lernende, Unsicherheiten auszuhalten und offen für unterschiedliche Perspektiven zu bleiben. Das Einüben von Ambiguitätskompetenz kann den Umgang mit widersprüchlichen Informationen, konkurrierenden Wahrheitsansprüchen und emotionalen Spannungen umfassen, indem Komplexität reflektiert wird, anstatt nach einfachen Erklärungen zu suchen. Ambiguitätskompetenz hilft Lernenden, polarisierenden oder stark vereinfachenden Narrativen zu widerstehen, insbesondere in Online Räumen.

Social Media Literacy

Social-Media-Literacy umfasst eine Reihe von Fähigkeiten, die ein sichereres und kompetenteres Navigieren auf sozialen Plattformen unterstützen.

Technologische Skills beinhalten das Verständnis der Erhebung und Nutzung persönlicher Daten, algorithmischer Kuratierungs- und Empfehlungssysteme, von Validierungsmechanismen wie Likes und Shares, zielgerichteter Werbung sowie der Rolle von Bots und Künstlicher Intelligenz bei der Gestaltung von Social-Media-Inhalten.

Emotionale Skills umfassen Ambiguitätskompetenz sowie die Entwicklung von Handlungsstrategien, die Resilienz gegenüber Hass, Diskriminierung und Manipulation in sozialen Medien fördern.

Zu den kognitiven Skills gehören das Erkennen zuverlässiger Quellen, das Aufspüren antisemitischer Hassreden und Desinformation, das Hinterfragen antisemitischer Narrative sowie das Verständnis der weitreichenden gesellschaftlichen Auswirkungen von Antisemitismus in den sozialen Medien.


Dekonstruktion

Die Dekonstruktion ist ein Ansatz in der antisemitismuskritischen Bildung, mit dem antisemitische Ideen in Texten, Bildern und anderen Kommunikationsformen, wie beispielsweise Emojis, analysiert und entlarvt werden. Anstatt Inhalte einfach als antisemitisch zu bezeichnen, entschlüsselt die Dekonstruktion, wie und warum ein bestimmter Inhalt antisemitisch ist. Dabei deckt sie zugrunde liegende Annahmen, Stereotypen, Machtverhältnisse und Widersprüche auf und zeigt gleichzeitig, wie Sprache, Bilder und Narrative die Wahrnehmung der Realität prägen. Auf diese Weise regt die Dekonstruktion zum Nachdenken darüber an, wie Antisemitismus in unserer Gesellschaft konstruiert und reproduziert wird.



EINBLICKE IN DAS BILDUNGSMATERIAL ZUM SPIEL

Zur Lernumgebung und zum Spiel gehören außerdem Bildungsmaterialien, in denen die im Spiel enthaltenen Posts dekonstruiert und durch Kontextinformationen sowie Diskussionspunkte ergänzt werden



Remake_Past_AI (@AI_Warrior)

601K likes · 322K comments · 1.9M views

Kontext: Der Post zeigt ein KI-generiertes Bild. Die abgebildete Person ist in den historischen Kontext eines von den Nazis so genannten Konzentrationslager eingefügt, in das vor allem Jüdinnen:Juden während des Holocausts verschleppt und dort ermordet wurden. Die Person trägt ein gestreiftes Hemd, eine charakteristische Uniform, die Gefangene während des Holocausts tragen mussten. Sie scheint ein Foto von sich selbst mit einem Selfie-Stick zu machen und sich gleichzeitig mit einem anderen Aufnahmegesicht (Smartphone) zu filmen. Die Verwendung dieser Technologie in Verbindung mit dem historischen Kontext des Holocaust offenbart den fiktiven Charakter dieses Bildes.

Emotionen und Wirkung:
Verwirrung und Unbehagen: hinsichtlich dessen, was auf diesem Bild zu sehen ist, sowie hinsichtlich des Widerspruchs zwischen dem Holocaust als historischem Kontext und dem auf dem Bild abgebildeten Selfie-Stick.
Gemischtes Echo und Dissonanz: Mitgefühl für das Leid der Holocaust-Opfer einerseits steht im Kontrast zur Trivialität des Posierens und der Selfie-Aufnahme andererseits.

Dekonstruktion: Der Beitrag ist antisemitisch, denn eine Person oder einen Gegenstand zu Unterhaltungs- und/oder Gewinnzwecken in den historischen Kontext des Holocaust einzubetten, verharmlost das Leid der (jüdischen) Holocaust-Opfer und -Überlebenden und verzerrt damit den Holocaust.

Funktionsweise sozialer Medien:
 Der Benutzername und der Nutzernamen deuten darauf hin, dass dieser Beitrag mithilfe einer KI generiert wurde und von einem Konto gepostet wurde, das KI-„Neuinterpretationen“ vergangener Ereignisse veröffentlicht, um damit Geld zu verdienen.
 Die vielen Likes, Kommentare und Views deutet auf eine weite Verbreitung hin. Interaktionen wie Likes und Kommentare fördern die algorithmische Verbreitung von Posts.

Diskussionspunkte:
 KI-Inhalte zum Holocaust verwischen die Grenzen zwischen Fakten und Fiktion. Dies verfälscht historische Realitäten, was zu einer Verharmlosung und sogar zu einer völligen Leugnung des Holocausts führen kann. Zudem verharmlosen und entwerten solche Inhalte die Erfahrungen von Holocaust-Überlebenden und verdrängen die Erinnerung an tatsächliche Holocaust-Opfer.

Kontext: Zu sehen ist eine lächelnde junge Frau, die einen Hidschab und eine Halskette trägt, auf der die Landkarte des Gebiets abgebildet ist, das Israel, den Gazastreifen, das Westjordanland und die Golanhöhen umfasst. Im Begleittext spricht sie jedoch von „Palästina“. „Falasteen“ ist das arabische Wort für Palästina. „Al-Aqsa“ bezieht sich auf die Al-Aqsa-Moschee in Jerusalem, eine der heiligsten Stätten des Islam. Sie befindet sich auf dem Tempelberg, dem Ort, an dem einst der jüdische Tempel stand, was sie zu einem Ort anhaltender religiöser und politischer Spannungen macht. Die im Beitrag sichtbare Flagge ist die palästinensische Flagge. Der englische Text enthält Gewaltdarstellungen und eine potenzielle Todesdrohung gegen Jüdinnen:Juden.

Dekonstruktion: Da sich die Drohung ausdrücklich gegen Jüdinnen:Juden als Gruppe richtet, stellt sie eine Diskriminierung aufgrund der Gruppenzugehörigkeit dar und ist somit antisemitisch. Sie kann als Morddrohung verstanden werden, denn die Botschaft nimmt die Möglichkeit in Kauf, dass die betroffenen Personen getötet werden. Der Beitrag stachelt zu Gewalt gegen Jüdinnen:Juden als ethnische Gruppe an.

Social-Media-Mechanismus
 Der Post hat viele Likes, Kommentare und Aufrufe. So verbreitet er sich der Post durch algorithmische Verstärkung weit.

Emotionen und Auswirkungen: Diskrepanz zwischen der wahrgenommenen stereotypen Zuschreibung von Antisemitismus und Gewalt an Muslim:innen und der tatsächlich antisemitischen Botschaften im Post. Die (extreme) Gewalt gegen Jüdinnen:Juden, zu der der Post aufruft, könnte als plausibel oder legitim wahrgenommen werden.

Diskussionspunkte: Mehrere Dinge können gleichzeitig wahr sein: Es gibt rassistische Zuschreibungen, die Antisemitismus als „muslimisches Problem“ darstellen, und es gibt auch Antisemitismus in einigen muslimischen Milieus. Seit dem 7. Oktober 2023 beobachten wir einen Anstieg von antimuslimischem Hass, anti-palästinensischer Feindseligkeit sowie von Antisemitismus und antisemitischer Gewalt gegen Jüdinnen:Juden. Es ist unerlässlich, (rassistische) Verallgemeinerungen über Muslime anzusprechen und es ist ebenso wichtig, Antisemitismus zu bekämpfen. In einer demokratischen Gesellschaft können wir uns nicht aussuchen, wessen Rechte und Sicherheit wir verteidigen. Wir wollen sicherstellen, dass jeder dazugehört und geschützt werden kann.



BookLover (@bookzzbookzz)

Let's go to Falasteen, throw rocks at the jew, run to al asqa with the flag

6.3K likes · 743 comments · 125K views



Kontext:


Dieser Beitrag drückt Solidarität mit einer Person aus, die angegriffen wurde, weil sie Hebräisch sprach. Er macht deutlich, dass Angriffe auf Jüdinnen:Juden kein Mittel sind, um Solidarität mit Palästinenser:innen zu zeigen. Außerdem dankt er den Menschen, die der Person, die Ziel dieses antisemitischen Angriffs war, geholfen und sie unterstützt haben. Der Post unterstreicht damit die Bedeutung aktiver Solidarität.
Yael ist ein hebräischer Vorname, der in Israel häufig für Frauen verwendet wird. Hebräisch ist neben Arabisch die Hauptsprache in Israel.


Funktionsweise von sozialen Medien:


Wenn man in einem Beitrag Solidarität bekundet und beispielsweise relevante Institutionen markiert sowie passende Hashtags verwendet, kann dies positive Botschaften verstärken und anderen als Vorbild dienen. Ein möglicher Nachteil ist jedoch, dass die Person, die den Beitrag veröffentlicht, selbst zur Zielscheibe von Hass werden könnte. (siehe auch [Diskussionspunkte](#))


Emotionen und Auswirkungen:




Empathie: mit dem Opfer des in dem Beitrag erwähnten antisemitischen Angriffs. Schüler:innen können diesen Beitrag mit ihren eigenen Erfahrungen und Ereignissen in Verbindung bringen, bei denen sie selbst oder andere auf ähnliche Weise angegriffen und diskriminiert wurden.
Entsetzen: darüber, dass jemand angegriffen wird, weil er eine bestimmte Sprache spricht
Ablehnung: die Aussage des Posts wird abgelehnt, da Jüdinnen:Juden bzw. Israelis (fälschlicherweise) mit der israelischen Regierung gleichgesetzt werden. Dies kann auch zur Legitimierung von Gewalt gegen Israelis bzw. Jüdinnen:Juden führen.

 SlyFoxy (@Sly_Foxxx)

 Attacking Israelis and Jews living their daily life doesn't help Palestinians!

 Solidarity with Yael, who got who got attacked just because she was speaking Hebrew.

 Thanks to the people who stood up for her!

 487 likes  204 comments  3.9K views

Diskussionspunkte:

Was sind die Vor- und Nachteile bzw. Risiken beim Bekunden von Solidarität in den sozialen Medien?



ÜBERSICHT

Name des Spiels	<i>ShoutOut!</i>
Entwickler:innen	AG Migrations- und Ungleichheitsforschung, Universität Duisburg-Essen in Kooperation mit der Kreativagentur Gusmanson (Den Haag) und der Designerin Iris van Hassel
Förderung	Claims Conference
Zielgruppe	Schüler:innen ab Klasse 9
Sprachen	Deutsch, Englisch
Ziel	Erkennen von antisemitischen Inhalten, Stärkung von Social Media Literacy, Unterstützung produktiver Diskussionen im Klassenraum
Dauer	ca. 15 Minuten pro Spielrunde + 60-120min Diskussion im Klassenraum
Plattform	Webbrowser (kein Download nötig), kompatibel mit Handy, Tablet und Smartboard
Lernumgebung	Gibt Hinweise zu besonders herausfordernden Inhalten, enthält alle Posts aus dem Spiel und ermöglicht hierüber eine produktive Diskussion im Klassenraum
Qualifizierungsworkshop	Stunden in Gruppen mit bis zu 15 Lehrkräften und Akteur*innen aus der antisemitismuskritischen Bildungsarbeit
Inhalte der Qualifizierung	Die Qualifizierung umfasst interaktive Lernformate und Praxisübungen zu den Themen Participant-Centered Learning, Tone Setting, Konfliktnavigation, Ambiguitätskompetenz, Mechanismen und Formen von Antisemitismus, Dekonstruktion, Social Media Literacy
Lizenz	Kostenlos für Schulen (Open Educational Resource – OER)
Veröffentlichung	Juli 2026
Entwicklungsdauer	2023–2025
Kontakt	monika.huebscher@uni-due.de ,
Spiel URL	https://shout.gusmanson.nl/
Mehr zum Projekt	https://www.uni-due.de/biwi/migrations-ungleichheitsforschung/somelaa/index.php
Publikationen zum Projekt	<ul style="list-style-type: none"> Hübscher, M./Schmalenberger, S./Pfaff, N. (2026): »Im real life hätte ich einfach weitergescrollt« Erste Erfahrungen aus der Arbeit mit einem antisemitismuskritischen Onlinespiel in einer teilnehmendenzentrierten Lehrereinheit In: democ (Hrsg.): Virtuelle Normalitäten. Israelbezogener Antisemitismus in digitalen Räumen. Hintergrundwissen und Methoden für die pädagogische Praxis (31-35.). URL: https://democ.de/documents/48/democ_-_Virtuelle_Normalitaeten.pdf, Fischer, H./Hübscher, M./ Bilgi, F./Pfaff, N. (2025): Antisemitismus erkennen und einordnen – Forschungsbasierte Anregungen für die Antisemitismuskritische Bildungsarbeit. In: Journal für LehrerInnen Bildung, 25(4), S. 80-89. Hübscher, M., & von Mering, S. (Eds.). Antisemitismus in den sozialen Medien. Verlag Barbara Budrich. Hübscher, M./Pfaff,N. (2024): „Weil je mehr Klicks die haben, desto mehr wird es dann natürlich auch“ – Umgangsformen junger Menschen mit Antisemitismus und Hass in den Sozialen Medien. In: Wissen schafft Demokratie. Schriftenreihe des Instituts für Demokratie und Zivilgesellschaft der Universität Jena. 2/23, 178-191. URL: https://www.idz-jena.de/fileadmin/user_upload/PDFs_WsD14/WsD14_Beitrug_Monika_Huebscher_Nicolle_Pfaff.pdf. Hübscher, M. <i>Algorithmic antisemitism on social media</i>. In M. Weitzman, R. J. Williams, & J. Wald (Eds.), <i>Routledge History of Antisemitism</i> (pp. 364-372). London and New York: Routledge. Hübscher, M./Pfaff, N. (2023): Ambivalence and Contradictions in Education against Antisemitism: Exploring the Views and Experiences of Young Germans. In: Journal for Contemporary Antisemitism. 6(2), 15-28.



Q&A

1. Nach welcher Antisemitismusdefinition haben Sie gearbeitet?

Unser Verständnis von Antisemitismus basiert auf den Erkenntnissen der langjährigen Antisemitismusforschung sowie auf aktuellen nationalen und internationalen Studien. In einem Forschungsprojekt zu Antisemitismus und Jugend haben wir verschiedene antisemitische Narrative im Sprechen junger Menschen in Deutschland herausgearbeitet und demnach die Inhalte im Spiel ausgewählt.

2. Was unterscheidet diesen Ansatz von denen, die bereits etabliert sind?

Unser Ansatz basiert auf Participant-Centered Learning und stellt die Bedürfnisse und Erfahrungen der Teilnehmenden in den Fokus. Auch Emotionen und Konflikte, die sich im Lernprozess ergeben, werden als Momente der Reflexion und des Lernens verstanden. Die Teilnehmenden lernen in Gruppen voneinander und können durch ihre Beiträge den Lernprozess aktiv mitgestalten. Der Fokus verschiebt sich somit von einer vorwiegend facilitator-zentrierten Diskussion hin zu einem dialogischen und partizipativen Lernprozess. Dadurch entsteht eine Auseinandersetzung mit Antisemitismus, die persönlich, lebensnah und bedeutungsvoll ist.

3. Wo kann man das Spiel finden?

Das Spiel ist online unter der Website zu finden: <https://www.uni-due.de/biwi/migrations-ungleichheitsforschung/somelaa/index.php>.

4. Was mache ich, wenn Teilnehmende der Einschätzung im Spiel widersprechen?

Eine konfliktvolle Auseinandersetzung ist produktiv im Umgang mit dem Spiel. Teilnehmende sollen miteinander in die Diskussion kommen, wie sie Antisemitismus und Holocaust-Verzerrung erkennen.

Emotionen, Zweifel und Widerspruch bringen diesen Austausch voran.

5. Kann das Spiel auch in der außerschulischen Bildungsarbeit eingesetzt werden?

Ja, es kann überall eingesetzt werden, wo Diskussionen über Antisemitismus, Rassismus und Hass in den Sozialen Medien ermöglicht werden sollen.

6. Für wen ist das Spiel geeignet?

Wir empfehlen einen Einsatz des Spiels und der Lernumgebung für Jugendliche ab 15 Jahren. Das Spiel und die dazugehörigen Lerneinheiten können in allen Bildungsinstitutionen (bspw. Hochschulen und Berufsschulen) eingesetzt werden, wenn über Hass und Antisemitismus in den Sozialen Medien gesprochen werden soll. Besonders in der Lehrkräftebildung kann es auch genutzt werden, um Lehrkräfte didaktisch und inhaltlich auszubilden.

7. Werden die Inhalte im Spiel weiterentwickelt und angepasst?

Das Spiel enthält Inhalte, die in unterschiedlichen Zusammenhängen auftauchen können. Die einbezogenen Formen von Antisemitismus bleiben unabhängig von tagesaktuellen Entwicklungen bestehen. Deshalb muss das Spiel in nächster Zeit nicht weiterentwickelt werden. Es wird aber eine Evaluation und Begleitforschung zum Spiel realisiert.

8. Müssen Bildungseinrichtungen oder Pädagog:innen für die Nutzung des Spiels bezahlen?

Der Einsatz des Spiels und der Lernumgebung sind für alle Nutzenden kostenlos. Es darf aber nicht für kommerzielle Zwecke eingesetzt werden.





Gusmanson



Kontakt für Interviews, Workshops &
weiter Anfragen:

monika.huebscher@uni-due.de

