

## 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 &  
weitere Anfragen:

[monika.huebscher@uni-due.de](mailto:monika.huebscher@uni-due.de)

