



Gegen Diskriminierung – wie Digitalisierung uns helfen kann

VON CONNY, NELE, LARA & LISA

Inhalt

- ▶ Fallbeispiel 1
- ▶ Fallbeispiel 2
- ▶ Problemvorstellung
- ▶ Unser Ansatz
- ▶ Produktbeschreibung
- ▶ Zeitliche Rahmenbedingung
- ▶ Schritte
- ▶ Risiken und Vermeidung
- ▶ Ergebnis

Fallbeispiel 1

- ▶ Jamie Lee ist 22 Jahre alt und studiert. Sie lebt in Deutschland und ist auch dort geboren.
- ▶ Anfeindungen, Beleidigungen und Aussagen, wie „Ihr Asiaten seid schuld an dem Virus“, gehören schon längst zu ihrem Alltag und das nur, weil sie asiatische Wurzeln hat, welche deutlich erkennbar sind.
- ▶ Jamie wird aufgrund ihrer Herkunft diskriminiert

Fallbeispiel 2

- ▶ Leon Müller ist 15 Jahre alt und geht in die Schule. Er wird von einigen seiner Mitschülern gemobbt, weil er schwul ist.
- ▶ Am Anfang waren es nur Beleidigungen wie „Schwuchtel, ...“, aber inzwischen werden seine Sachen zerstört und er wurde auch schon verprügelt.
- ▶ Obwohl die Leute, die ihn verprügelten, suspendiert wurden, hörte das Mobbing nicht auf.
- ▶ Leon wird aufgrund seiner Sexualität diskriminiert

Problemvorstellung

- ▶ Du hattest bereits Kontakt mit dem Thema **Diskriminierung**, sei es als Betroffener, durch deine Freunde oder dein Umfeld, oder aber durch soziale Medien? Dann haben wir DIE App für dich!
- ▶ Auch heute werden leider noch viele Menschen diskriminiert bzw. in extremen Fällen getötet
 - ▶ z.B. aufgrund von der Herkunft, Religionszugehörigkeit, Sexualität, Geschlecht und vielen weiteren Aspekten

Unser Ansatz

- ▶ Wir wollen Menschen mithilfe von einem Spiel über Diskriminierung aufklären
 - ▶ Mithilfe einer „spielerischen“ Art und Weise über Diskriminierung und deren Auswirkungen
- ▶ Wir wollen zum Denken anregen, um Diskriminierung aus unserem alltäglichen Leben zu vertreiben
 - ▶ Was mache ich falsch?/ Wie kann ich mich selbst bessern?

Produktbeschreibung

- ▶ Spielerische Möglichkeit zur Aufklärung und zum Lernen
 - ▶ z.B. ähnlich aufgebaut wie das Spiel „The Parallax“ von Extraordinary
- ▶ Ein offline Rollenspiel
 - ▶ Internet wird nur zur Aktualisierung benötigt
 - ▶ Verschiedene Geschichten bzw. Fallbeispiele
 - ▶ Optionen den virtuellen Charakteren zu helfen
 - ▶ Mögliche Belohnungen /Level-ups

Zeitliche Rahmenbedingung

- ▶ ca. $\frac{3}{4}$ bis 1 Jahr: Entwicklung der App und Testphase
- ▶ ca. 1 bis max. 2 Monate: Überarbeitung
- ▶ erste Veröffentlichungsphase (Feedback und Kritik)
- ▶ ständiges Aktualisieren

Schritte

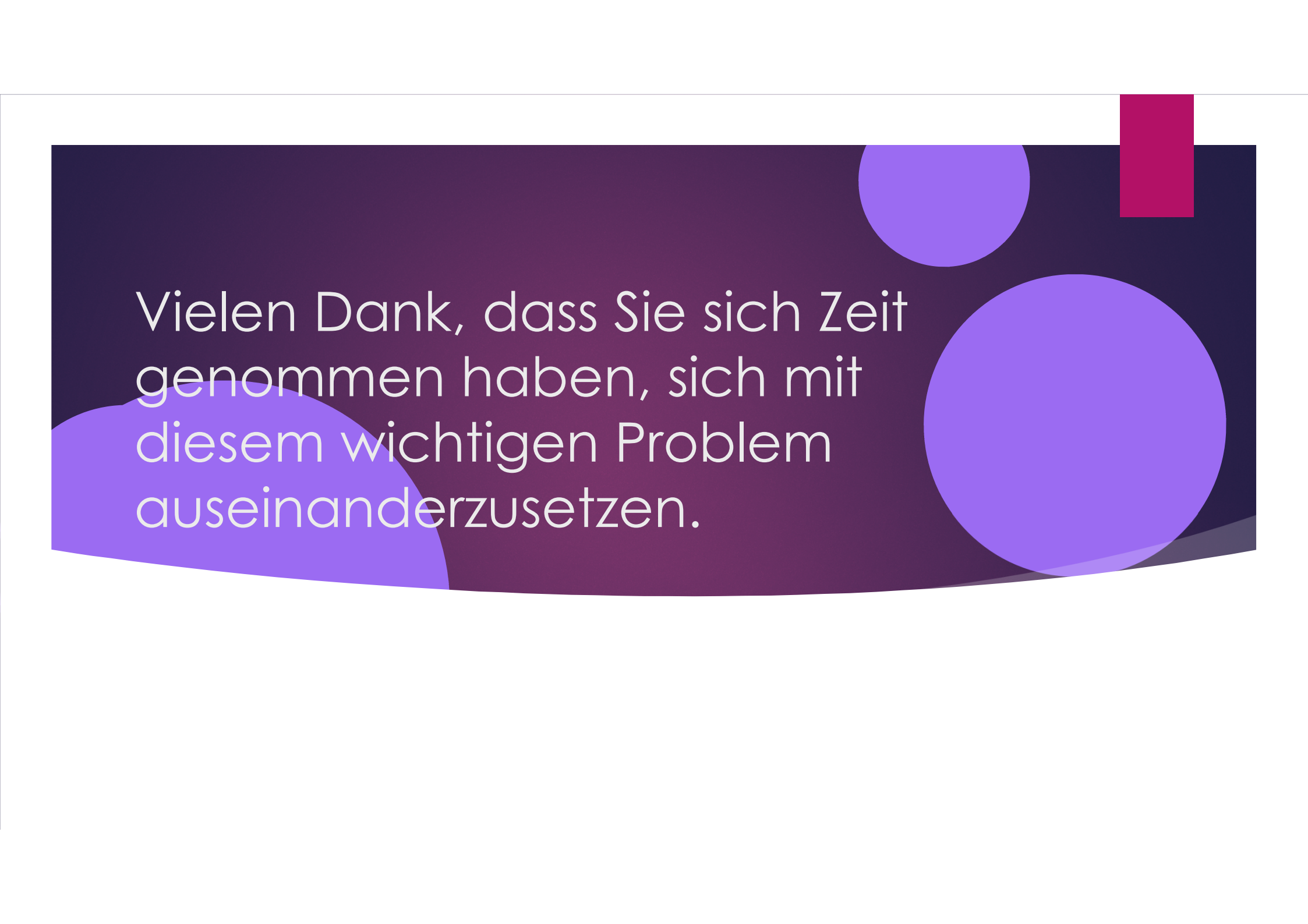
- ▶ Recherche für korrekten Inhalt betreiben
- ▶ Aufbau der App planen (Spiel thematisch planen)
- ▶ Erlaubnis zur Veröffentlichung der App einholen
- ▶ Werbung für die App z.B. auf sozialen Plattformen

Risiken und Vermeidung

- ▶ Auf welche Risiken kann man stoßen?
 - ▶ kein Interesse
 - ▶ Datenschutzgrundverordnung (DSGVO)
 - ▶ Falsches Verständnis/Missinterpretation
- ▶ Wie begegnet man diesen Risiken?
 - ▶ Möglichkeit Anonymität zu bewahren
 - ▶ Verwendung einer klaren Ausdrucksweise

Ergebnis

- ▶ Wir wünschen uns eine Welt ohne Diskriminierung.
- ▶ Dieses Ziel wird zwar schwer zu erreichen sein, da **alle** daran arbeiten müssen, doch muss jemand einen ersten Schritt in diese Richtung machen und genau diese Person können **wir** sein.

The background features a dark purple gradient with several decorative elements: a large light purple circle on the right, a smaller light purple circle above it, a light purple shape on the left, and a red vertical rectangle in the top right corner.

Vielen Dank, dass Sie sich Zeit
genommen haben, sich mit
diesem wichtigen Problem
auseinanderzusetzen.