



INTIME INHALTE

Untersuchung Hugo

Ablauf der Unterrichtseinheit

Alter	10-16 Jahre
Stufe	5.-10. Klassenstufe
Inhalt	THEMA IM FOKUS: Mobbing und unerlaubte Verbreitung intimer Inhalte 1 - Teilen intimer Inhalte online Das Leben in und mit Social Media ist heute fester Bestandteil des Lebens von Teenager*innen – um sich zu informieren, zu spielen, zu kommunizieren und ihren Alltag durch Beiträge, Fotos, Videos und Stories zu teilen. Dies gilt auch für private und intime Bereiche, beispielsweise in Liebesbeziehungen. Sexting ist zu einer gängigen Praxis geworden, um über Distanz zu kommunizieren, Beziehung zu pflegen und noch mehr Intimität mit Partner*innen zu teilen. Sexting ist ein englischer Begriff, der sich aus den Wörtern „Sex“ und „Texting“ zusammensetzt. Es umfasst das Versenden von Nachrichten, Videos oder Fotos sexueller Art, auch bekannt als „Nudes“. Wie können Jugendliche in Bezug auf die Weitergabe intimer Inhalte im Internet sensibilisiert werden? Wie kann man Risiken vorbeugen, minimieren und verhindern, dass private Inhalte und Nacktfotos – ohne das Wissen Betroffener – auf Social Media landen, kommentiert und weiterverbreitet werden? 2 - Mobbing und Cybergewalt im Zusammenhang mit der Verletzung der Privatsphäre Verletzungen der Privatsphäre und die nicht einvernehmliche Verbreitung intimer Inhalte sind leider alltäglich geworden. Manchmal werden in sozialen Medien sogar gezielt Accounts erstellt, um Betroffene bloßzustellen, zu demütigen und zu belästigen, indem Bilder Jugendlicher unbekleidet oder auch in Unterwäsche veröffentlicht werden. KI-Apps und Programme – sogenannte Nudifier – helfen Täter*innen dabei, schnell und niedrigschwellig solche Bilder anzufertigen. Solche Fälle betreffen meist junge Mädchen. Daher ist es wichtig, das Bewusstsein junger Menschen für die Achtung der Privatsphäre und für das Konzept der Einwilligung ("Consent") zu sensibilisieren. Sie können lernen: - "Nein" zu sagen und den Gruppenzwang, intime und private Inhalte zu zeigen, zu hinterfragen. - sich darüber bewusst zu werden, dass die Weitergabe von privaten Inhalten im Internet ein Risiko darstellt. Am Anfang steht der Kontrollverlust über die Weitergabe und die massive Verbreitung. Es kann zu Auswirkungen auf den aktuellen und zukünftigen Ruf kommen. Ebenso kann es zu emotionaler und finanzieller Erpressung (Sextortion) kommen, bis hin zu gefährlichen realen Treffen. - andere zu respektieren, indem man keine Inhalte teilt oder weiterverschickt, für die man keine Zustimmung von den abgebildeten Personen bekommen hat (diese Handlungen werden mit Geld- und Freiheitsstrafen geahndet). - sich nicht an Mobbing zu beteiligen, indem man sich der systemischen Dimension (Täter*innen, Betroffene, Mitläufer*innen) und des Gruppendrucks bewusst ist.
Spielprinzip	Im Serious Game „Stoppt Mobbing!“ spielen die Spieler*innen die Rolle einer Person, die mehrere Fälle von Gewalt an der Schule beobachtet hat. Sie muss herausfinden, ob es sich um einen Fall von Mobbing handelt und, falls ja, die Art des Mobblings identifizieren. In diesem Fall wird ein Schüler namens Hugo in einen Mobbingfall verwickelt.

Spielprinzip (Fortsetzung)	Die Mission der Spielenden ist es, den Fall zu lösen, um die Situation zu verstehen und Hugo zu helfen. Ermittelt wird an zwei verschiedenen Orten, um herauszufinden, was passiert: Es müssen Personen befragt, Hinweise gesammelt, geprüft und im Ermittlungs-Notizbuch gespeichert werden. Sobald der Fall gelöst ist, haben die Spielenden Zugriff auf verschiedene Ressourcen: die Aussage des Betroffenen sowie ein Wissensquiz, um tiefer in die Materie einzutauchen, und die wichtigen Botschaften kennenzulernen, die man sich merken sollte. „Stoppt Mobbing!“ ist im Stil eines einfachen Online-Games gehalten, um junge Menschen zu sensibilisieren, sie zu eigenständigem Lernen zu befähigen und ihnen die nötigen Werkzeuge für das Handeln in Mobbing-Situationen an die Hand zu geben. Das Thema Mobbing wird realistisch behandelt und fördert Empathie bei den Spielenden, die Zugang zu den Erfahrungsberichten der Betroffenen erhalten. Dieser immersive Lernmodus regt zu kritischem Denken an und fördert die Motivation, sowohl in Gruppen als auch individuell.
Untersuchungs- Szenario	Zusammenfassung Hugo schickt ein intimes Foto an seine feste Freundin Nina, die es ihrer Freundin Emily zeigt. Diese wiederum schickt es weiter. Das Foto wird letztendlich von anderen Schüler*innen in verschiedenen sozialen Netzwerken verbreitet. Es landet sogar auf einer Pornoseite. Seitdem zieht sich Hugo zurück, er trifft sich nicht mehr mit seinen Freund*innen und nimmt nicht mehr am Unterricht teil. Protagonist*innen - Hugo, der Betroffene, ein Schüler in der 10. Klasse - Nina, die feste Freundin von Hugo - Emily, die beste Freundin von Nina - Erwachsene aus der Einrichtung: Schulsozialarbeiterin und Lehrkräfte - Hugos Mitschüler*innen: Luisa, Arthur, Noah, Leon, Sophie, Marie - Hugos Familie, die bei den Ermittlungen nicht anwesend ist, aber indirekt erwähnt wird Orte: die Schulkantine und die Flure der Schule
Lernziele	- Sensibilisierung für Mobbing und Cybergewalt in Zusammenhang mit der Verbreitung intimer Inhalte - Lernen, die Anzeichen von Mobbing zu erkennen und sich ihrer umfassenden Dimension bewusst zu werden - Training des Einfühlungsvermögens der Schüler*innen gegenüber Betroffenen, um wiederholten Spott und Isolationssituationen zu vermeiden - Vermittlung von Konzepten der Einwilligung und Achten der Privatsphäre, um Risiken zu verstehen sowie Respekt anderen gegenüber zu fördern - Verantwortung von Schüler*innen bei der Rolle des Teilens intimer Inhalte in romantischen Beziehungen betonen - Kennenlernen verschiedener Handlungsmöglichkeiten, Ansprechpartner*innen und Anlaufstellen
Behandelte Themen	- Mobbing und Cybergewalt - Emotionale Beziehungen und das Teilen intimer Inhalte im Internet - Einwilligung (insbesondere online) - Bildrechte und Achtung der Privatsphäre
Dauer der Einheit	„Stoppt Mobbing!“ ist ein modulares und flexibles Angebot. Die Dauer einer Einheit kann je nach gewünschtem Vertiefungsgrad, der Zielgruppe, den vorhandenen Materialien und der verfügbaren Zeit variieren. Verschiedene Einsatzszenarien sind daher möglich. Nachfolgend schlagen wir eine Einheit von zwei Unterrichtsstunden vor.
Varianten	Dieses Serious Game wurde sowohl als pädagogisches Instrument für den Einsatz im Klassenzimmer als auch als eigenständiges digitales Erlebnis, zum Beispiel für die außerschulische Jugendarbeit, oder zur Vertiefung der Unterrichtsthematik des Cybermobbings konzipiert. Es kann einzeln oder gemeinsam in der Klasse oder Gruppe gespielt werden. Hinweis: Das Spiel kann nicht am Smartphone gespielt werden! Die Nutzung eines Beamers oder einer digitalen Tafel ermöglicht der gesamten Gruppe, in jeder Phase des Spiels, die vorgeschlagenen Auswahlmöglichkeiten und die Relevanz der zu sammelnden Hinweise gemeinsam zu diskutieren. Dies fördert die Diskussion und den Austausch unter den Teilnehmer*innen.

Varianten	Die Nutzung eines eigenen PCs/Tablets bietet allen Schüler*innen mehr Raum, das Spiel im eigenen Tempo zu spielen. Anschließend können Gruppendiskussionen helfen, die Erfahrungen der einzelnen Personen auszutauschen.
Benötigte Materialien	Frontal: Sie benötigen einen PC/Tablet, einen Beamer oder ein Smartboard. Das Game kann nicht auf einem Handy angezeigt werden. Für eine frontale Präsentation ist eine Auflösung von mehr als 1280 x 720 Pixeln vorzuziehen, damit alle den Inhalt lesen können. Das Spiel kann online über Ihren Browser mit einer aktuellen Version (Chrome, Firefox, Edge, Safari usw.) gespielt werden. Das Spiel erfordert eine Internetverbindung. In Tandems oder Einzelarbeit: Das Spiel beinhaltet Audioelemente, daher sollte den Schüler*innen der Zugang zu Kopfhörern ermöglicht werden.

Ablauf der Unterrichtseinheit

1

Einführung in die Einheit

15 min

ERINNERUNG AN DIE Gesprächsregeln - 5 Min

Bevor Sie mit der Einheit zum Thema Mobbing beginnen, ist es wichtig, allen Teilnehmenden einige Gesprächsregeln in Erinnerung zu rufen, um das aktive Zuhören und die Empathie zu fördern:

- Wir hören einander zu und unterbrechen einander nicht: Jede*r darf sich äußern.
- Wir respektieren, was andere sagen, auch wenn wir anderer Meinung sind: keine Beleidigungen, keine Witze. Alle haben das Recht, Eindrücke, Gefühle, Meinungen und Fragen zu äußern und dabei respektiert zu werden. Es geht nicht um eine Benotung, alle Ideen werden gemeinsam besprochen.

VORWISSEN DER SCHÜLER*INNEN - 10 Min.

Jeder Fall trägt den Namen der Hauptfigur (hier: Hugo), um die Art des Mobblings nicht im Voraus zu verraten. Es ist daher wichtig, den Gegenstand der Untersuchung (hier: Mobbing und nicht einvernehmliche Verbreitung intimer Inhalte) zu Beginn der Einheit nicht zu verraten, um das Interesse am Spiel nicht zu vermindern.

Sie können die Schüler*innen generell zu Beginn fragen, was sie über Mobbing wissen und welche Besonderheiten es bei Cybermobbing gibt. Diese Phase dient in erster Linie dazu, die Diskussion anzuregen und das Thema schrittweise zu vertiefen.

Beispiele für Fragen:

- Was ist "Mobbing"? Nennt Beispiele.
- Was ist der Unterschied zwischen Mobbing und Cybermobbing?
- Wie würdet ihr reagieren, wenn ihr Zeug*innen von Mobbing werden würdet?
- Wenn euch ein Freund erzählt, dass er gemobbt wurde, wie würdet ihr reagieren?
- Gibt es in eurer Einrichtung Hilfesysteme und vertrauenswürdige Ansprechpersonen bei Mobbing?

2

Die Untersuchung

45 min

DAS EINFÜHRUNGSVIDEO- 5 min

Sobald der Fall ausgewählt ist, startet man automatisch mit einem kurzen Einführungsvideo ins Spiel.

Dieses Video stellt die Handlung und die Charaktere vor, die direkt oder indirekt in die Mobbingssituation verwickelt sind, welche die Spieler*innen untersuchen müssen. Sie können ggf. eine Aufstellung der Personen an Tafel/Board machen, um das Setting besser zu verstehen. Das Schaubild kann nach und nach ergänzt werden.

An dieser Stelle kann es hilfreich sein, die Teilnehmenden nach ihren ersten Eindrücken vom Video und ihren ersten Ideen zur Geschichte zu fragen. "Was denkt ihr, was Hugo passiert sein könnte?". Lassen Sie Ihre Schüler*innen nacherzählen, um was für eine Situation es sich auf den ersten Blick handeln könnte.

Szenario und wichtige Informationen: Hugo, ein Zehntklässler, steht alleine abseits auf dem Schulhof. Die Oberstufenschüler*innen beobachten ihn, zeigen mit dem Finger auf ihn und machen sich über ihn lustig. Es ist ein Tumult zu hören, mit Gelächter, Geräuschen und Geflüster.

SAMMELN DER BEWEISE - 20 min

In dem Spiel können Spieler*innen verschiedene Orte erkunden, die jeweils mehrere Hinweise enthalten. Nur acht davon sind für die Lösung des Falls notwendig – die übrigen führen auf falsche Fährten, oder zu Anlaufstellen, nicht aber auf brauchbare Informationen zum Fall Hugo. Auf dieser Spurensuche entwickeln sich die Orte, Charaktere und Hinweise im Laufe des Spiels weiter. Beispielsweise ist der Ort, der die Schulflure darstellt, nur zugänglich, wenn Spielende den Hinweis „Gespräch zwischen dem Lehrer und der Schulsozialarbeiterin“ entdecken. Die Hinweise, die zweimal angeklickt werden können, enthalten beim ersten und zweiten Klick unterschiedliche Informationen.

Finden und speichern die Spieler*innen wichtige Hinweise, so werden diese am unteren Bildschirmrand gesichert. Dort können sie diese im Auge behalten und jederzeit erneut aufrufen, um gedankliche Verbindungen zu ziehen und zu sehen, wie viele Hinweise noch gefunden werden müssen. Die folgenden Orte können besucht werden:

Auf Social Media

Kommentar im Notizbuch:

Hugo ist auf Social Media erfolgreich. Er ist bekannt und hat eine große Fangemeinde. Posts und Memes mit ihm haben sich rasend schnell durch eine Menge Reposts verteilt.

Szenario und wichtige Informationen:

In der Schulkantine hört man inmitten einer Gruppe von Schüler*innen ein Gespräch zwischen Luisa und Arthur. Auf Luisas Handy ist erkennbar: Hugo ist zum Star geworden. Er hat eine große Fanbase auf Social Media und zahlreiche Spitznamen. In Zusammenhang mit Hugo gibt es zahlreiche Nachrichten, Posts und Memes, sowohl positiver als auch negativer Art. Die Gerüchteküche brodet. Doch den Grund dazu kennen wir noch nicht.

Kritzeleien auf dem Tisch

Kommentar im Notizbuch:

Die Spuren von Angriffen auf Hugo lassen sich überall in der Schule finden. Spott und Hänseleien folgen ihm scheinbar überall hin. Er erhält sogar beleidigende Nachrichten und Anrufe.

Szenario und wichtige Informationen:

Wenn man sich einem der Kantineische nähert, sieht man eine Kritzelei, die auf Hugo anspielt. Es stellt sich heraus, dass ein Bild von Hugo auf einer Pornoseite gelandet ist. Eine gefälschtes Profil wurde in seinem Namen erstellt. Dies erlaubt die Thematisierung der Verletzung von Bildrechten sowie von sexualisierten Grenzverletzungen unter Jugendlichen bis hin zu unerlaubter Verbreitung von privatem Medienmaterial z.B. auf pornografischen Portalen durch Dritte. Diese jugendmedienschutz- und medienpädagogisch relevanten Themen sind in der Lebenswelt von Heranwachsenden sehr präsent. Die Themen Cybergrooming und Sextortion können auch besprochen werden.

Das Gespräch zwischen dem Lehrer und der Schulsozialarbeiterin

Kommentar im Notizbuch:

Hugo isoliert sich immer mehr. Er wird öffentlich gedemütigt und versteckt sich. Er zieht sich zurück, obwohl er normalerweise viel lacht, Witze macht und sehr gesellig ist.

Szenario und wichtige Informationen:

Als man ein Gespräch zwischen der Schulsozialarbeiterin und dem Lehrer belauscht, bekommt man mit, wie sie sich an einzelne Attacks gegen Hugo erinnern. Man erfährt, dass er sich zunehmend isoliert. Er ist regelmäßig im Unterricht abwesend und sein physischer und psychischer Zustand verschlechtern sich konstant.

Die beiden geben den Spielenden zwei wichtige Informationen: ein Heft, in dem mit Hugos Familie korrespondiert wird und Hugos Spind-Nummer.

Dieser Hinweis auf das Schließfach ermöglicht den Zugang zum zweiten Ort der Spurensuche.

Ninas Telefon

Kommentar im Notizbuch:

Ein intimes Foto, das Hugo privat versendet hatte, wurde ohne seine Zustimmung veröffentlicht und weiter verbreitet. Wütend versucht Nina, die Situation zu beenden, doch sie fühlt sich machtlos.

Szenario und wichtige Informationen:

Dieser Hinweis taucht nicht sofort in der Kantine auf. Er wird verfügbar, nachdem man Maries Aussage angehört hat. Dann sieht man Nina. Als man sich ihr nähert, erfährt man vom Ursprung des Problems und den Phasen der Eskalation des Mobbings:

- Hugo hat auf privatem Weg ein intimes Foto mit seiner festen Freundin Nina geteilt.

- Nina zeigt voller stolz ihrer Freundin Emily dieses intime Foto, indem sie es ihr im Privatchat weiterleitet.

- Emily wiederum zeigte das Foto anderen, um sich darüber lustig zu machen.

Doch die Situation nimmt eine unerwartete Wendung und gerät außer Kontrolle. Hugos Intimfoto (englisch "Nude") gelangt ins Internet und wird auf Social Media geteilt und von vielen gesehen. Das Foto wird außerdem aus dem Kontext gerissen, um sich über Hugo lustig zu machen. Es wird kein Grund dazu genannt. Die Schüler*innen sind sich der Schwere ihres Handelns nicht bewusst und tun es scheinbar „aus Spaß“. Nina ist wütend über die eskalierte Situation. Hugo spricht seit der öffentlichen Demütigung nicht mehr mit ihr. Sie versucht, das Foto zu löschen.

Dieses Indiz ermöglicht, Konzepte der Zustimmung (Konsens) und Achtung der Privatsphäre, des Rufs im Internet, aber auch der Meldung und Entfernung von Inhalten zu besprechen. Hängen Sie dazu bspw. das [Poster "Sexampel"](#) oder das [Poster "Unsere Regeln für den Klassenchat"](#) zur gleichnamigen [Unterrichtseinheit](#) im Klassenzimmer auf.

<u>Die Anwesenheitsliste</u> Kommentar / Feedback: Diese Liste enthält Informationen und Hugos Vornamen. Aber werden sie Dir wirklich helfen, den Fall zu lösen?	Szenario und wichtige Informationen: Es handelt sich hier um einen falschen Hinweis, der nicht sofort in der Kantine auftaucht. Die Anwesenheitsliste kann nach dem Hinweis „Das Gespräch zwischen dem Lehrer und der Schulsozialarbeiterin“ entdeckt werden. Diese Liste enthält keine Informationen, die zur Lösung der Ermittlungen beitragen.
Standort: die Flure der Schule	
<u>Ein offenes Schließfach</u> Kommentar im Notizbuch: Hugo isoliert sich und weiß nicht, wem er sich anvertrauen soll. Er geht nicht mehr zum Sportunterricht. Seine regelmäßigen Abwesenheiten sind besorgniserregend. Seiner Familie hat er nichts von seiner Situation erzählt.	Szenario und wichtige Informationen: Auf den Schulfluren entdecken wir Hugos offenen Spind. Darin liegen unbenutzte Sportkleidung und sein vergessenes Zeugnis, zusammen mit der Nachricht von der Schulsozialarbeiterin, die Hugo seinen Eltern nicht weitergegeben hat. Man versteht, dass Hugo sich isoliert, in der Schule und auch bei seiner Familie, aber man weiß bisher noch nicht die genaue Ursache des Problems.
<u>Sophias Aussage</u> Kommentar im Notizbuch: Hugo erträgt die Geschehnisse nicht mehr. Er bekommt Wutanfälle und wird aggressiv.	Szenario und wichtige Informationen: Hugo, der Betroffene, ist ein Schüler in der 10. Klasse. Er hat einen kleinen Freundeskreis. Doch in letzter Zeit ist er zurückgezogen, wurde aggressiv und gewalttätig. Dieses Indiz ermöglicht es, die Folgen des Mobbing, wie auch die Verschlechterung des Zustands von Betroffenen zu erkennen.
<u>Maries Aussage</u> Kommentar im Notizbuch: Ein peinliches Foto wurde öffentlich auf Social Media mit allen geteilt, sogar mit Schüler*innen, die nicht danach gefragt haben, es zu sehen.	Szenario und wichtige Informationen: Wir erfahren, dass ein peinliches Foto öffentlich auf Social Media kursiert und weit verbreitet wurde. Selbst diejenigen, die es nicht sehen wollten, erhielten es per Privatnachricht (PM). Sie sind schockiert und angewidert. Dieser Hinweis befasst sich mit der Frage der Einwilligung (auch Konsent) beim Senden und Empfangen intimer Inhalte. Die Einwilligung anderer zu respektieren bedeutet auch, ihnen keine Inhalte zu senden, die sie nicht sehen wollen und denen sie nicht zugestimmt haben.
<u>Noahs Telefon</u> Kommentar im Notizbuch: Hugos Accounts werden mit Nachrichten überflutet. Doch er postet nichts mehr und antwortet überhaupt nicht mehr. Er isoliert sich in der Schule und auch online. Seine Freunde machen sich Sorgen.	Szenario und wichtige Informationen: Social-Media-Beiträge über Hugo werden immer häufiger geteilt. Hugo isoliert sich in der Schule, bei ihm zu Hause, von seinen Freund*innen und online. Früher postete er regelmäßig Fotos und Videos online, doch jetzt antwortet er nicht mehr auf Nachrichten und hat seine Accounts gelöscht. Dieses Indiz weist auf die Gruppendynamik von Mobbing-Situationen (Täter*innen, Betroffene, Zeug*innen, Mitläufer*innen) und die allmähliche Isolation der Betroffenen hin, um sich selbst zu schützen.
<u>Leons Aussage</u> Kommentar / Feedback: Handelt es sich um einen echten Hinweis oder nur um ein Gerücht? Andere Hinweise können bei der Aufklärung des Falls wirklich helfen.	Szenario und wichtige Informationen: Dies ist ein falscher Hinweis. Dieses Gerücht über Hugo liefert keine relevanten Informationen zur Lösung des Falls.

Die Plakatwand

Kommentar / Feedback:

Es ist wichtig, seine Kontakte zu kennen, aber helfen sie bei der Lösung des Falls?

Szenario und wichtige Informationen:

Das Schwarze Brett kann angeklickt werden, liefert aber keinen Hinweis zur Aufklärung des Falls. Das Plakat am Schwarzen Brett der Schule zeigt Hilfestellen bei Belästigung auf. Weisen Sie die SuS darauf hin, dass die Angebote real sind und Jugendliche sich hier Hilfe holen können: Text auf dem Plakat
Gib Mobbing keine Chance!

Wenn du Betroffene*r oder Zeug*in von Mobbing bist, ruf die Nummer gegen Kummer unter 116 111 an.

Du kannst dich auch auf www.juuuport.de von anderen Jugendlichen beraten lassen.

Hass und Hetze kannst du auf der Webseite www.jugendschutz.net melden.

Die 116 123 ist die nationale Nummer zur Suizidprävention.

DAS NOTIZBUCH UND DIE ANALYSE DER HINWEISE - 5 BIS 10 Min.

Sobald man im Spiel alle Hinweise gefunden hat, kann man per Klick auf das Ermittlungsnotizbuch zugreifen. Dort findet man die Details zu jedem Hinweis, verbunden mit weiteren Kommentaren mit dazugehörigen, relevanten Informationen. Hinweis: Wenn die SuS noch nicht alle Hinweise gefunden haben, kann es sinnvoll sein, sie noch einmal darauf hinzuweisen, in Kantine und Schulflur erneut nach Hinweisen zu suchen und diese zu sammeln. Manche Hinweise führen zunächst zu keinem weiteren Spielwissen (z.B. bei Noah).

Bevor mit dem Schritt „Die Auflösung des Falls“ fortgefahren wird, kann es interessant sein, den Schüler*innen vorzuschlagen, sich anhand der gesammelten Hinweise ihr eigenes Szenario zu Hugos Falls klar vorzustellen.

Tipp: Die Schüler*innen können sich das Notizbuch mit allen Hinweisen als PDF herunterladen, alternativ können Sie es auch frontal zeigen.

DIE AUFLÖSUNG DES FALLS - 5 Min

Sobald die Hinweise analysiert wurden, kann man als Spieler*in die Untersuchung durch Klicken auf den Button „Fall lösen“ abschließen. Spieler*innen werden dann aufgefordert, aus drei Varianten die korrekte Auflösung auszuwählen. Trifft man eine falsche Wahl, so wird man aufgefordert, zu den gesammelten Hinweisen zurückzukehren und sie sich noch einmal anzuschauen.

Nachdem die Schüler*innen alle drei Szenario-Optionen gesichtet haben, können sie für das glaubhafteste Szenario stimmen und ihre Position auf der Grundlage der Hinweise begründen.

- **VERSION 01 - Wahr**

Hugo schickte seiner Freundin Nina ein intimes Foto, das sie ihrer Freundin Emily zeigte, welche es wiederum weiterleitete. Das Foto wurde von anderen Schüler*innen auf Social Media geteilt. Es landete sogar auf einer Pornoseite. Seitdem hat sich Hugo zurückgezogen.

- **VERSION 02 - Völlig falsch**

Hugo wollte an seiner High School beliebt werden. Er machte mehrere intime Fotos von sich und teilte sie auf Social Media, um Kommentare und Shares zu bekommen und Fame zu erlangen.

- **VERSION 03 - Mäßig falsch**

Hugo ist ständig allein und sehr aggressiv geworden. Deshalb macht sich die ganze Schule über ihn lustig.

DIE AUSSAGE DES BETROFFENEN - 5 Min.

Klickt man als Spieler*in auf die richtige Version des Szenarios, gelangt man zur letzten Seite des Ermittlungsnotizbuchs. Dort findet man die Aussage von Hugo, die wichtigsten Botschaften und ein Quiz zur Wiederholung des erlangten Wissens. Diese fiktive Aussage ist von wahren Berichten von Mobbingbetroffenen inspiriert. Sie bietet eine besonders persönliche und intime Perspektive auf Mobbing.

Um zusätzliche Einblicke in dieses vielschichtige Phänomen zu ermöglichen, wurde in jedem Fall eine bestimmte Facette von Mobbing hervorgehoben. Es lohnt sich daher, weitere Fälle im Spiel zu untersuchen, um das Phänomen Mobbing als Ganzes zu verstehen. Ein weiterer Fall in deutscher Sprache zum Thema Queerfeindlichkeit erscheint 2026. Weitere Fälle in englischer und französischer Sprache finden Sie hier: www.stoplaviolence.net/en/home/

Eine Gemeinsamkeit aller Fälle ist es, dass sie die Isolation der betroffenen Jugendlichen deutlich zeigen und dass das Brechen des Schweigens den Betroffenen einen Ausweg bietet.

Um die Identifikation der Spielenden mit den Betroffenen zu fördern, werden die Gesichter der Betroffenen kaum gezeigt.

Hugos Aussage:

"Ich habe Nina total vertraut. Ich verstehe nicht, warum sie mein Foto geteilt hat. Das war super privat, was wir uns gegenseitig geschickt haben, nur unter uns, wie alle Paare es tun. Und Emily hat es weitergeleitet, aus Spaß, wie sie sagt ... Als das Foto auf Social Media die Runde machte, bekam ich haufenweise Freundschaftsanfragen; Leute, die ich nicht kannte, begannen, mir zu folgen.

Doch plötzlich erhielt ich wirklich „widerliche“ Nachrichten. Mein Foto landete auf Fake-Accounts und sogar auf einer Pornoseite. Alle teilten es, lachten und beleidigten mich. Manche drohten sogar, zu mir nach Hause zu kommen. Sie schreiben, es sei ein Witz, ich soll mich mal locker machen... aber ich konnte überhaupt nicht darüber lachen. Ich konnte es irgendwann nicht mehr ertragen und bin nicht mehr zur Schule gegangen. Ich wollte einfach gar nicht mehr angesprochen werden und erst recht nicht, dass meine Eltern davon erfahren. Ich hab mich so geschämt. Aber meine Familie war besorgt wegen meines gereizten Verhaltens und wurde schließlich informiert. Es musste wirklich aufhören. Jetzt bin ich doch erleichtert, dass das ans Licht gekommen ist.“

Analyse von Hugos Aussage:

Ein intimes und privates Foto wurde öffentlich geteilt. Hugo, der Betroffene, hatte nicht zugestimmt, dass sein Privatleben dermaßen publik gemacht wird. Das Foto wurde auf Social Media weit verbreitet. Einmal online, geriet es außer Kontrolle und verbreitete sich viral. Für die anderen Schüler*innen seiner Schule war es ein Witz, eine unbedeutende und harmlose Aktion, über die sie lachten. Sie wollten ihm eigentlich nicht persönlich schaden, aber die Situation geriet außer Kontrolle. Hugo fühlte sich gedemütigt. Das Foto landete sogar auf einer Pornoseite. Hugo wurde von allen Seiten belästigt: Getuschel, Spott, blöde Spitznamen, Beleidigungen, Schmierereien über ihn an verschiedenen Stellen in der Schule ... Der Ernst der Lage wurde heruntergespielt, und die kollektive Dimension des Mobbing wurde durch die Macht von Social Media verstärkt. Die Folgen für Hugo waren sowohl physischer als auch psychischer Art: Sein Zustand verschlechterte sich, er zog sich zurück und wollte nicht mehr zur Schule gehen. Er reagierte aggressiv, um sich zu schützen. Er isolierte sich und sprach weder mit seinen Freund*innen noch mit seiner Familie über das, was ihm passiert ist.

3

Kernbotschaften und Zusammenfassung der Sitzung

5 bis 10
min

Sobald die Untersuchung abgeschlossen ist, können die Spieler*innen die wichtigsten Merksätze ansehen. Diese Präventionsbotschaften zeigen die Vielfalt der bestehenden Lösungsansätze im Umgang mit Mobbing. Ziel ist es, die in der Untersuchung behandelten Konzepte noch einmal zu reflektieren. In Gruppenarbeit können entweder die Merksätze eingeblendet und anschließend mit den Schüler*innen besprochen werden, oder sie werden zunächst gefragt, was sie aus dem Game mitgenommen haben, bevor die Merksätze gezeigt werden. Diese Liste ist nicht abschließend und kann durch Beiträge der Schülerinnen erweitert werden. Dieser Moment kann auch genutzt werden, um Definitionen, Konzepte und Vorstellungen, die zu Beginn und am Ende der Einheit besprochen wurden, miteinander zu vergleichen, um deren Entwicklung nachzuvollziehen. Die Merksätze sind auch über den Startbildschirm des Games einsehbar und können somit in späteren Sitzungen erneut betrachtet werden.

Wenn Sie die Themen vertiefen wollen, empfehlen wir folgende Unterrichtsmaterialien als Tipps für die weitere Bearbeitung im Unterricht:

[Unterrichtsmaterial "Let's talk about Porno"](#)

[Unterrichtsmaterial "Was tun bei \(Cyber\)Mobbing?"](#)

[Cyber-Mobbing Erste-Hilfe](#) (+ [Plakat](#) und [Flyer](#))

[Interaktive Übung "No-Gos im Klassenchat"](#) (PDF)

[Unterrichtsmaterial Cybergrooming – Sexuelle Gewalt im Internet](#)

Merksätze:

- Konsens berücksichtigen! Man braucht immer die Zustimmung der anderen Person, bevor man ihr intime Inhalte schickt. Konsens bedeutet, sicherzustellen, dass die andere Person ihre ausdrückliche Zustimmung dazu gegeben hat.

- Recht am eigenen Bild beachten! Es ist verboten, Informationen und Inhalte über eine Person ohne deren Erlaubnis weiterzugeben: Dies kann gesetzlich strafbar sein!

Wenn man Mitwisser*in oder Betroffene*r von Gewalt wird, kann man auf verschiedene Weisen aktiv werden:

- Beistehende*r werden! Mit Betroffenen oder Freund*innen sprechen, um Hilfe anzubieten und Isolation zu durchbrechen.

- Mut- und Netzcourage zeigen! Den Täter*innen vermitteln, dass das Verhalten unmenschlich, verboten und möglicherweise strafbar ist.

- Wissen, wo man Hilfe bekommt! Vertrauenswürdige Erwachsene – wie Schulsozialarbeiter*innen, Vertrauenslehrer*innen oder auch die Eltern Betroffener – benachrichtigen, die Betroffene begleiten und/oder Anlaufstellen – wie Juuuport oder die Nummer gegen Kummer – im Web oder via Chat kontaktieren.

Am Ende der Einheit oder während einer Folgestunde werden die Spieler*innen aufgefordert, ein Quiz mit fünf Fragen zu beantworten. Dieses Quiz ermöglicht die praktische Anwendung des in der Untersuchung erworbenen Wissens. Nachdem man nun weiß, wie die Anzeichen von Mobbing erkannt werden können stellt sich die Frage: *wie würde man selbst jetzt auf einen Mobbingfall reagieren?*

Es geht nicht darum, eine richtige oder falsche Reaktion zu zeigen, sondern darum, dass alle Möglichkeiten aufgezeigt werden. Dies ist abhängig von der Persönlichkeit und dem Engagement der helfenden Person – angefangen von der Weigerung, herabwürdigende Inhalte zu verbreiten, bis hin zum direkten Eingreifen in den Konflikt. Die Fragen im Quiz können Diskussionen unter den Schüler*innen anregen. Es ist daher ratsam, das Quiz in der Gruppe zu bearbeiten, damit die Schüler*innen ihre Standpunkte austauschen, ihre Antworten vergleichen und respektvoll diskutieren können.

Ebenso wie die Kernbotschaften ist auch das Quiz über den Startbildschirm der Ermittlung zugänglich.

Fragen und Anregungen

Die Reaktionen, die zur Bekämpfung von Mobbing gefördert werden sollen, sind **fett** gedruckt.

Feedbacks

1 – Du bemerkst, dass sich ein Freund plötzlich verändert. Er ist aggressiv geworden, fehlt oft im Unterricht und will mit niemandem mehr reden... Du denkst:

- Er macht, was er will, das ist doch kein Problem. [falsch]
- **Ich werde versuchen, mit ihm darüber zu quatschen, um zu verstehen, was los ist.** [richtig]
- Pfff! Er ist zu komisch geworden. Mir doch egal! [falsch]
- **Ich muss seine Familie warnen, es könnte ein Problem geben.** [richtig]

Mobbing hat emotionale und körperliche Folgen für Betroffene. Du kannst ihnen helfen, ihr Schweigen zu brechen.

2 – Ein Mädchen in deiner Klasse wird wegen ihres Aussehens beleidigt und herumgeschubst. Du entscheidest...

- ...nichts zu tun. Ist doch normal sowas. [falsch]
- **...es einer erwachsenen Person zu erzählen. Das kann Mobbing sein.** [richtig]
- **...mit ihr zu reden und zu sehen, ob es ihr gut geht.** [richtig]
- **...sie zu verteidigen. Das ist inakzeptabel!** [richtig]"

Wenn Du glaubst, dass ein*e Klassenkamerad*in gemobbt wird, kannst Du auf verschiedene Weise eingreifen, um zu helfen und das Mobbing zu stoppen.

3 – Du siehst freizügige Fotos von einer Gruppe Mädchen aus deiner Schule auf Social Media. Einige der Kommentare sind extrem gemein. Du denkst dir:

- Geschieht ihnen recht! Sie hätten diese Fotos einfach nicht posten sollen. [falsch]
- Jeder hat seine eigenen Probleme. Auch ich hab schon mal beleidigende Kommentare erhalten. [falsch]
- **Sie haben nichts Unrechtes getan. Man sollte sie in Ruhe lassen.** [richtig]
- **Diese Kommentare sind heftig. Ein bisschen Respekt wäre angemessen!** [richtig]

Kommentare können sehr verletzend sein. Man sollte auch online respektvoll miteinander umgehen, selbst wenn man anonym bleibt.

4 – Jemand hat dir einen Fake-Account geschickt, der für eine andere Schülerin erstellt wurde, um sich über sie lustig zu machen. Was tust Du?

- Du schickst den Accountlink an alle deine Kontakte. [falsch]
- **Du schickst den Accountlink nicht weiter und löschst die Nachricht.** [richtig]
- **Du meldest das Fake-Konto.** [richtig]
- Du schreibst selbst viele gemeine Kommentare dazu. Es ist so lustig! [falsch]"

Mobbing ist ein Problem, das uns alle betreffen kann. Im Internet und auf Social Media verbreitet es sich noch schneller. Man kann Mobbing stoppen, indem man sich nicht daran beteiligt, Betroffene öffentlich unterstützt und Mobbing klar als das benennt, was es ist: Eine Straftat, die das Leben von Menschen zerstören kann!

5 – Eine Freundin erzählt dir, dass auf Social Media ein peinliches Foto von ihr kursiert.

Du rätst ihr ...

- es Dir zu zeigen, damit du es weiterverbreiten und kommentieren kannst. (falsch)
- **sich mit etwas anderem zu beschäftigen, wir können nichts dagegen tun.** (richtig)
- **mit ihren Eltern oder erwachsenen Personen ihres Vertrauens darüber zu sprechen.** (richtig)
- **sich Hilfe zum Entfernen des Fotos zu suchen.** (richtig)

Wenn du glaubst, dass Freund*innen Hilfe brauchen oder du selbst Betroffene*r von Gewalt und Mobbing online bist, sprich darüber und hol dir Hilfe!

