

Smart Prevention

Digitale Ansätze aus dem Sektor Frieden und Sicherheit
für die Entwicklungszusammenarbeit



Im Auftrag des:

giz Deutsche Gesellschaft
für Internationale
Zusammenarbeit (GIZ) GmbH



Bundesministerium für
wirtschaftliche Zusammenarbeit
und Entwicklung

Inhalt

Vorwort.....	1
Einführung: Herausforderungen und Chancen der Digitalisierung	3
Weshalb Digitalisierung für mehr Frieden und Sicherheit?.....	3
Umgang mit digitalen Herausforderungen.....	4
Kurzüberblick: Welche unserer Beispielansätze passen in welchem Kontext?.....	9
Vorstellung beispielhafter digitaler Ansätze	12
Beispiele aus Asien/Mittlerer Osten.....	13
Philippinen (Mindanao): Do No Harm Quick Check – Praxishilfe für Konfliktsensibilität.....	14
Jemen: Arabia Felix – Serious Games zur Unterstützung des Friedensprozesses.....	19
Kambodscha: Mapping Memories – Digitale Vergangenheitsarbeit.....	23
Afghanistan: Fortschrittskontrolle aus der Distanz für Vorhaben in fragilen Kontexten.....	26
Beispiele aus Afrika	31
Lesotho: Nokaneng – Your Safe Space – eine App zur Prävention geschlechtsspezifischer Gewalt.....	32
Kenia: Umoja – Bürgerradios für den Frieden.....	36
Südafrika: YouthActs – Gewaltprävention durch ehrenamtliche Jugendliche.....	41
Beispiele aus Lateinamerika.....	45
Kolumbien: Reconstrucción – ein Videospiel für die Aufarbeitung des gewaltsamen Konflikts.....	46
Kolumbien: Ojo – Selbstschutz- und Frühwarnsystem für Friedensaktivist*innen.....	51
Zentralamerika: Digitalisierung von Instrumenten für Gewaltprävention und Bleibeperspektiven.....	55
Beispiele Überregional.....	61
International: Dealing with the Past – Exchange and reflect – Austausch und Vernetzung zum Thema Vergangenheitsarbeit.....	62
International: VIVA – eine App als Plattform für Wissensmanagement gegen organisiertes Verbrechen.....	66
Kurzbeispiele: Weitere interessante digitale Ansätze.....	71
Schlussfolgerungen: Was können wir lernen?.....	75
Publikationen (Auswahl).....	79
Kontakt und Impressum.....	80

Vorwort

Konflikt, Gewalt und Fragilität spielen in vielen unserer Partnergesellschaften eine große Rolle. Sie hemmen gesellschaftliche Entwicklungsprozesse und verursachen menschliches Leid. Zugleich steht die internationale Gemeinschaft und mit ihr die Entwicklungspolitik vor großen Herausforderungen, die sich aus hohem Bevölkerungswachstum, zunehmender Urbanisierung, den dramatischen Auswirkungen des Klimawandels, aber auch Veränderungen der Arbeitswelt durch Globalisierung und technische Entwicklungen ergeben. Der bahnbrechende digitale Fortschritt in unserer Welt birgt große Potenziale, aber auch nicht zu übersehende Gefahren.

Durch die Digitalisierung sind neue Formen der Kommunikation, der Verbreitung und Verarbeitung von Informationen und der Bereitstellung von Dienstleistungen entstanden. Information finden weltweit rasante Verbreitung. Auch bisher als abgelegen betrachtete ländliche Regionen sind mitten in der Globalisierung angekommen, wenn die technischen Zugänge geschaffen sind. Dies bringt nicht nur veränderte Verhaltensweisen mit sich, der Einfluss dieser Entwicklung erstreckt sich auf ganze Gesellschaften. Damit betreffen diese Veränderungen zunehmend auch Fragen des Friedens und der Sicherheit: Neuen Formen und Treibern von Konflikt und Gewalt stehen diverse Möglichkeiten der Aufklärung, der Gewaltprävention und der Verständigung gegenüber. Digitalisierung prägt zunehmend den Sektor Frieden und Sicherheit – im Positiven wie im Negativen.

Die potentiell destruktiven Folgen für Frieden und Sicherheit durch die rasant zunehmende Verbreitung von *Fake News* und *Hate Speech* – insbesondere durch soziale Netzwerke – sind in einigen Ländern bereits heute zu beobachten. Polarisierung und schwindender sozialer Zusammenhalt von Gesellschaften sind die Folge, was die gewaltsame Austragung von Konflikten bis hin zu Kriegen begünstigt. Rekrutierung und Radikalisierung von gewaltbereiten und extremistischen Gruppen findet zunehmend auch digital statt. *Online-Gewalt* ist ebenfalls auf dem Vormarsch und kann andere Gewaltphänomene verstärken. Des Weiteren steigen mit der zunehmenden Digitalisierung unseres Lebens die Gefahren, die sich aus mangelnder Cybersicherheit und durch Cyberkriminalität ergeben.

Unser Einsatz für Frieden und Entwicklung erfordert, den richtigen Umgang mit diesen digitalen Herausforderungen zu finden. Es gilt einen Weg zu beschreiten, digitale Kommunikation und soziale Netzwerke wieder mehr dazu zu nutzen, Menschen und Gesellschaften zu verbinden statt zu entzweien. Digitale Anwendungen können und müssen dazu dienen, neue und innovative Formen der Zusammenarbeit für Gewaltprävention und die Förderung von Frieden und sozialem Zusammenhalt zu entwickeln und umzusetzen. Es geht nicht mehr um das „ob“ digitaler Ansätze, sondern um das „wie“. Ein zentrales Ziel muss es außerdem sein, die Kompetenz im Umgang mit sozialen Medien und digitalen Kommunikationsformen zu stärken und ein Gegengewicht zu *Online-Hass* und -Gewalt herzustellen.

Durch die ungleichmäßige Verbreitung digitaler Technologien ist zudem eine *digitale Kluft* entstanden, die bereits vorhandene Ungleichheiten weiter verstärken kann. Dem gegenüber zielt die Agenda 2030 darauf ab, dass Ungleichheiten abgebaut und Gleichberechtigung gefördert werden. Nachhaltige und friedensorientierte Entwicklung erfordert, dass niemand zurückgelassen oder von sozialer oder wirtschaftlicher Entwicklung ausgeschlossen wird. Für die Nutzung digitaler Dienstleistungen und die Entwicklung entsprechender Kompetenzen gilt es daher, insbesondere den Zugang, aber auch den Schutz im Netz für Frauen und marginalisierte Bevölkerungsteile auszubauen. Wir können erreichen, dass auch sie stärker von der Digitalisierung profitieren, indem ihre Teilhabe beschleunigt und ihre Rechte gestärkt werden.

Durch die *smarte* Nutzung und Weiterentwicklung digitaler Technologien kann das Entwicklungsziel friedlicher, nachhaltiger und inklusiver Gesellschaften in greifbare Nähe rücken. Das Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (BMZ) hat die Bedeutung digitaler Ansätze strategisch im Positionspapier *Digitalisierung für Entwicklung des BMZ* sowie konzeptuell und praktisch im *BMZ-Toolkit 2.0 – Digitalisierung in der Entwicklungszusammenarbeit* aufgegriffen (<https://toolkit-digitalisierung.de>). Auch für das Engagement des BMZ im Bereich Frieden und Sicherheit werden wir Fragen der Digitalisierung stärker in den Blick nehmen, wenn es darum geht, Gewaltursachen erkennbar zu machen, Mechanismen der gewaltfreien Konfliktaustragung und Friedensförderung zu stärken sowie die Rahmenbedingungen für friedliche und inklusive Gesellschaften zu schaffen.

Viele EZ-Vorhaben aus dem Sektor Frieden und Sicherheit nutzen bereits digitale Ansätze. Für den Wissensaustausch und vor allem für eine verbesserte Unterstützung der Partnerländer ist es wichtig, bereits gemachte Erfahrungen mit digitalen Formaten zu verbreiten und noch besser zu nutzen, sowie die neuen technischen Möglichkeiten beispielhaft aufzuzeigen. In der Publikation *Smart Prevention* werden deshalb digitale Ansätze aus dem Sektor Frieden und Sicherheit vorgestellt, die den sozialen Zusammenhalt stärken, konfliktmindernd und gewaltpräventiv wirken und den Frieden fördern.

Wir hoffen, dass Ihnen die hier dargestellten Beispiele und Ansätze sowohl in der praktischen als auch in der konzeptionellen Arbeit als Anregung dienen können und auf diese Weise zu neuen innovativen Instrumenten und Lösungen für mehr Frieden und Sicherheit in der Entwicklungszusammenarbeit beitragen.

Unser Dank gilt allen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern aus den GIZ-Vorhaben, aus den Partnerorganisationen sowie von *FriEnt*, der *KfW*, dem *ZFD* und der *Global Initiative against Transnational Organized Crime*, die an dieser Veröffentlichung beteiligt waren.

Dr. Thomas Helfen

Leiter des Referats Frieden und Sicherheit;
Katastrophenrisikomanagement

Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit
und Entwicklung (BMZ)

Anmerkungen:

In dieser Veröffentlichung wird geschlechterinklusive Sprache verwendet. Bei aus dem Englischen entlehnten Begriffen (Beispiel: *User*, *Broadcaster*, usw.) wird auf das Suffix „*innen“ verzichtet, da im Englischen alle substantivischen Personenbezeichnungen generell geschlechtsneutral sind. Begriffe wie Hassrede oder *Hate Speech* werden sprachlich nicht einheitlich verwendet.

Da einige der vorgestellten digitalen Ansätze sich noch in Entwicklung befinden, eventuell überarbeitet werden oder nur in einer bestimmten Region funktionieren, besteht keine Garantie, dass die diesbezüglichen Download-Quellen und Links in jedem Fall funktionieren. Bitte setzen Sie sich gegebenenfalls mit den in den Beispielen angegebenen Kontaktpersonen in Verbindung.

Einführung: Herausforderungen und Chancen der Digitalisierung

Wie können digitale Ansätze zu Frieden und Sicherheit beitragen? Die technische Revolution macht es erforderlich, dass die wichtigsten Akteure vor Ort und weltweit zusammenarbeiten, um dafür Lösungen zu entwickeln, auszuprobieren und zu verbreiten. Gleichzeitig geht es auch darum, damit verbundene Risiken zu erkennen und zu verringern. Smart Prevention stellt beispielhafte Ansätze und Instrumente aus der Entwicklungszusammenarbeit vor.

Weshalb Digitalisierung für mehr Frieden und Sicherheit?

Etwa zwei Drittel der deutschen Kooperationsländer in Afrika, Asien und Lateinamerika sind als **fragile und von Konflikt und Gewalt betroffene Staaten** einzustufen. Interpersonale und kollektive Gewalt spielen heute in vielen Gesellschaften eine prägende Rolle und sind ein zentrales Entwicklungshemmnis in unseren Partnerländern.

Weltweit führte Gewalt allein im Jahr 2017 neben physischen Verletzungen und Behinderungen zu etwa 464.000 Toten. Durch Mord und Totschlag sind viel mehr Menschen gestorben als in allen bewaffneten Konflikten (89.000 Menschen). Organisierte Kriminalität und Banden sind für 19 Prozent aller Tötungsdelikte verantwortlich. Rund 50.000 Frauen sind 2017 von ihrem Partner oder von Familienangehörigen getötet worden. Insgesamt starben weltweit 87.000 Frauen durch Tötungsdelikte.¹

Gleichzeitig spielen digitale Ansätze eine zunehmend wichtige Rolle in der Entwicklungszusammenarbeit. Auch im Sektor Frieden und Sicherheit kommen sie zum Einsatz, da sie in den Gesellschaften unserer Partnerländer einen zunehmenden **Einfluss auf sozialen Zusammenhalt und auf friedliche, gewaltfreie Entwicklung haben**. Der digitale Wandel – Computer, das Internet, Soziale Medien und mobile Geräte – verändert hier und dort unsere Lebensweise – mit zunehmender Geschwindigkeit und Intensität. Bezahlen, Buchen und Handeln über Apps ist angesagt, aber gibt es auch weniger Gewalt, mehr Sicherheit und mehr Frieden per App?

Wie sich unser Leben durch Digitalisierung verändert

Smartphones sind für viele von uns zu unverzichtbaren Instrumenten der Alltagsbewältigung geworden, z.B. für die Kommunikation mit anderen Menschen, privat und beruflich. 2020 wird die Hälfte der afrikanischen Bevölkerung sie nutzen.

Der Zugang zu *Smartphones* und Internet erleichtert es, Informationen und Dienstleistungen zur Verfügung zu stellen, z.B. im Hinblick auf Bildung (*e-Learning*), gesellschaftliche Mitbestimmung (*e-Participation*), Gesundheit, auch in ländlichen Gegenden (*e-Health*), und finanzielle Dienstleistungen (*Digital Finance*). Gerade in Entwicklungsländern entwickeln sich manche dieser Bereiche sehr schnell: mobile Zahlungssysteme in Afrika z.B. fünfmal schneller als sonst auf der Welt. Bereits die Hälfte aller Menschen weltweit (über 3,5 Milliarden) hat über das Internet Zugang zu neuen Informations- und Kommunikationsformen. Es entstehen neue Geschäfts- und Unternehmensmodelle, effizientere Verwaltungsabläufe, aber vor allem auch neue soziale Interaktionsformen, die mehr Mitbestimmung erlauben und den Zusammenhalt fördern können, aber auch Risiken und Gefahren bergen.

Die digitale Transformation verändert alle Aspekte unseres Daseins. Folglich wirkt sie sich auf das friedliche Zusammenleben, auf Kultur, Sozialisation und Bildung sowie auf Arbeit und Gesundheit aus. Dies alles birgt Chancen und Potentiale, aber auch neue Gefahren², mit denen Gesellschaften den Umgang erst noch lernen müssen. Die wachsende Bedeutung von digitalen und *Online*-Werkzeugen ist deshalb Chance und Herausforderung zugleich: Digitale Technologien können Ungleichheiten verringern oder verstärken, Menschen in den friedlichen Dialog bringen oder Hass und Vorurteile vergrößern. Sie können internationalen Dialog und konstruktive Zusammenarbeit ebenso fördern wie Extremismus und transnational agierende organisierte Kriminalität.

¹ Quelle: Studie des UN-Büros für Drogen- und Verbrechensbekämpfung (UNODC) von 2019. <https://www.unodc.org/unodc/en/data-and-analysis/global-study-on-homicide.html>

² Externe Risiken für Einzelpersonen oder gesellschaftliche Gruppen, oder auch nicht-intendierte negative Wirkungen des eigenen digitalen Handelns auf den Konfliktkontext. Auf die Risiken wird im Abschnitt „Umgang mit digitalen Herausforderungen“ genauer eingegangen.

Smart Prevention fokussiert sich überwiegend auf **digitale Ansätze und Hilfsmittel** im Sinne von zu entwickelnden und zu **erprobenden Chancen**. Es geht dabei um Möglichkeiten, über digitale Werkzeuge

- sozialen Zusammenhalt und Frieden zu fördern,
- konfliktmindernd zu wirken,
- Gewalt, Extremismus und Kriminalität präventiv zu begegnen und
- nicht-intendierte negative Wirkungen mitzudenken, um sie zu reduzieren und möglichst auszuschließen.

Sie kommen in der Regel nicht allein zur Anwendung, sondern in einem Set von entwicklungspolitischen Maßnahmen. Anhand der **praktischen Erfahrungen unserer Arbeit vor Ort** wird vorgestellt, wie wir gemeinsam mit unseren Partnern in sehr **unterschiedlichen Kontexten** entsprechende digitale Ansätze oft partizipativ, konflikt- und gendersensibel entwickeln. Dabei handelt es sich sowohl um *Smartphone*-Apps als auch um andere digitale Produkte und *Web*-Angebote. Es wird auch aufgezeigt, wie diese **mit der „analogen“ Entwicklungszusammenarbeit im Bereich Frieden und Sicherheit zusammenwirken** müssen, wenn sie effektiv sein sollen. Im Idealfall fügen sie sich nahtlos in herkömmliche Kooperationsmaßnahmen ein und ergänzen diese. Wirkungsstudien, die sich allein auf die Effektivität digitaler Produkte beziehen, gibt es bisher kaum.

Wir wollen anhand praktischer Beispiele aufzeigen, wie digitale Ansätze im Sektor Frieden und Sicherheit in der Entwicklungszusammenarbeit eingesetzt werden, und welche Wirkungen und Herausforderungen dabei entstehen können.

Es geht uns darum, exemplarisch die **Bandbreite und Diversität digitaler Möglichkeiten für mehr Frieden und Sicherheit** aufzuzeigen. Aus diesem Grund gehen wir auf unterschiedliche Typen und Ansätze, auf unterschiedliche regionale und Länderkontexte und auf unterschiedliche Thematiken ein. Dabei erheben wir **keinen Anspruch auf Vollständigkeit**, und bei unseren Beispielen handelt es sich um **keine repräsentative Auswahl**. Entsprechend kann nicht auf alle interessanten Ansätze eingegangen werden, die im Bereich Frieden und Sicherheit eine Rolle spielen.

Instrumente digitaler Datensammlung, Crowdfunding oder Geodatentechnologie etwa werden hier nicht vorgestellt.

³ Eine entsprechende Definition findet sich in folgender Veröffentlichung: Cruz-Cunha, M., Portela, I. (Hrsg.) (2015): *Handbook of Research on Digital Crime, Cyberspace Security and Information Assurance* (S.36).

Umgang mit digitalen Herausforderungen

Smart Prevention befasst sich überwiegend mit **digitalen Ansätzen zur Förderung von sozialem Zusammenhalt und Frieden** in der gesellschaftlichen Wirklichkeit, das heißt mit der digitalen Entwicklung als **Chance für Frieden und Sicherheit**. An dieser Stelle soll jedoch kurz der Umgang mit **digitalen Herausforderungen und Risiken** thematisiert werden, **die eine friedliche Entwicklung bedrohen**.

Soziale Medien beispielsweise spielen oftmals eine ambivalente Rolle. Auf der einen Seite werden sie als **Werkzeug für Gewalt, Belästigung und Manipulation** missbraucht. Auf der anderen Seite nutzen NGOs und Bürgerinitiativen die Plattformen für demokratischen Dialog, Teilhabe und Verständigung.

In vielen Ländern setzen Menschen neue Technologien bewusst gegen andere Menschen, zum Teil sogar als Kriegswaffen, ein. Hinzu kommen erhebliche Einschränkungen von Freiheits- und Menschenrechten. Private Daten werden illegal erhoben, Unterdrückung und Zensur des digitalen Raums gefördert sowie die Meinungsfreiheit im Internet eingeschränkt. Gleichzeitig bietet das Internet eine ständig wachsende Menge an **unsozialen, aggressiven und gewalttätigen Inhalten**, die potenziell jeder Person, die *online* geht, zur Verfügung stehen, unabhängig von Alter, Geschlecht, Kultur oder Werten. Über Soziale Medien können Hassreden und Fehlinformationen schnell verbreitet werden. Sie können genutzt werden, um zu gesellschaftlicher Spaltung und gewaltsamen Konflikten beizutragen, indem beispielsweise eine manipulierte oder einseitige Interpretation der Vergangenheit verbreitet, Waffen zur Schau gestellt, Extremisten angeworben werden oder gegen Minderheiten gehetzt wird. Gegenwärtig sind in vielen Gesellschaften auch Geflüchtete die hiervon Betroffenen.

Konflikt, Gewalt und Verbrechen finden folglich im *Online*-raum statt, wie sie es zuvor auch in der analogen Welt taten. Allerdings hat das Internet durch seine **Anonymität und Grenzenlosigkeit** andere Parameter, die bestimmte Formen von Konflikt verstärken können.

Unter *Online*-Gewalt versteht man zusammengefasst die Verwendung von *Online*-Geräten oder -Diensten zur Durchführung von Aktivitäten, die zu körperlichen, psychischen oder emotionalen Schäden an einer anderen Person führen.³ Gewalt *online* und *offline* wirken wechselseitig. Missbrauch findet nicht nur im Netz statt, sondern kann durch *Offline*-Belästigungen, Drohungen und Gewalt wie Vandalismus und körperliche Angriffe ergänzt werden. Ein weiterer Aspekt ist der potentiell virale Charakter von *Online*-Hetze. Verbreiten sich Hetzbotschaften in Sozialen Medien viral, werden sie von tausenden oder sogar Millionen von Menschen in der digitalen Welt gesehen.

Im Folgenden werden drei digitale Bedrohungen etwas ausführlicher diskutiert: **digitaler Autoritarismus**, **organisierte Kriminalität und Extremismus online** sowie **Online-Gewalt gegen Frauen und Mädchen**. Zudem wird auf Ansatzpunkte für den Umgang mit diesen Herausforderungen eingegangen.

Digitaler Autoritarismus

Neben dem unbestreitbaren positiven Potential Sozialer Medien – Politische Partizipation, Transparenz, freie Meinungsäußerung – gibt es gerade in Entwicklungs- und Schwellenländern auch einige Risiken, die mit Sozialen Medien verbunden sind. Laut einem Bericht von *Freedom House*⁴ entwickelte sich die globale Freiheit im Internet 2019 derzeit zurück und wird zunehmend durch einen digitalen Autoritarismus gefährdet. Dessen Instrumente haben sich rasch auf der ganzen Welt verbreitet. Hierzu gehören beispielsweise **Zensur und Überwachung** Sozialer Medien, Nutzung für **Propaganda, Falschinformationen** sowie die **Restriktion des Zugangs** zum Internet und zu Sozialen Medien. Repressive Regime sowie Politiker*innen und Akteure mit autoritären Ambitionen haben die mangelnde Regulierung von *Social Media*-Plattformen ausgenutzt und diese in Instrumente für politische Manipulation und gesellschaftliche Kontrolle verwandelt. Dabei spielen unter anderem *Fake News* und *Deepfakes*⁵ eine Rolle. Zahlreiche Regierungen setzen außerdem Werkzeuge ein, um *User* zu identifizieren, zu

überwachen und persönliche Daten zu sammeln. Soziale Medien stellen eine kostengünstige Plattform für in- und ausländische Akteure dar, um **politische Meinungs- und Willensbildungsprozesse manipulativ zu beeinflussen**. In vielen Ländern fiel der **Aufstieg von Populismus** und Rechtsradikalismus mit der Zunahme von *Online Mobs* zusammen. Diese können sich sowohl aus echten Internet-*Usern* als auch aus automatisierten Konten zusammensetzen. Sie mobilisieren ein großes Publikum auf Basis von ähnlichen Interessen oder politischen Meinungen, fügen ihre politische Botschaft mit falschen, emotional provozierenden oder aufrührerischen Inhalten zusammen und koordinieren ihre Verbreitung auf mehreren Plattformen, um beispielsweise den Ruf oder die Karriere politischer Gegner*innen zu zerstören oder **gegen Minderheiten** Stimmung zu machen. Häufig geht dies mit zunehmender Gewaltbereitschaft von gesellschaftlichen Gruppen einher, die unter anderem auch *online* mobilisiert wurden. Dies kann im Extremfall zu gewalttätigen Angriffen und Auseinandersetzungen führen. Gleichzeitig ermöglicht die Überwachung der Sozialen Medien und digitaler Dienste die **Unterdrückung von kritischen Stimmen und der freien Meinungsäußerung**: In 47 der 65 Länder, die im *Freedom House*-Bericht 2019 untersucht wurden, wurden *User* aufgrund politischer, sozialer oder religiöser Meinungsäußerungen verhaftet.



⁴ Freedom House (2019): *Freedom on the Net Report. The Crisis of Social Media* <https://www.freedomofnet.org/report/freedom-on-the-net/2019/the-crisis-of-social-media>. Seit Juni 2018 verzeichneten von den 65 untersuchten Ländern 33 einen allgemeinen Rückgang der Internet-Freiheit, während 16 Länder Verbesserungen verzeichneten.

⁵ Eine Technik, durch die mit Hilfe von digitalen Werkzeugen täuschend echt wirkende Bilder oder Videos hergestellt werden, um eine gefälschte Realität vorzutäuschen.

⁶ Adaptiert von der Website: <https://www.freedomofnet.org/report/freedom-on-the-net/2019/the-crisis-of-social-media>

Der Fall Myanmar: Soziale Medien, Verbrechen gegen die Menschlichkeit, Vertreibung und Flucht

Expert*innen machen Hassreden und *Fake News* auf *Facebook* vor und während der Rohingya-Krise in Myanmar mitverantwortlich für die humanitäre Katastrophe. Über 700.000 Mitglieder der muslimischen Minderheit der Rohingya wurden als Reaktion auf islamistische Terroranschläge der *Arakan Rohingya Salvation Army (ARSA)* bis 2018 aus Myanmar vertrieben. Dabei wurden nach Schätzungen der Organisation *Ärzte ohne Grenzen* 6.700 Rohingya getötet. Die Vereinten Nationen sprechen von „ethnischen Säuberungen“. Die Gewalt gegen die muslimische Rohingya-Minderheit in Myanmar soll vom Militär geplant und koordiniert durchgeführt worden sein. Militärmitarbeiter*innen haben sich auf *Facebook* als normale Bürger ausgegeben, um mit großer Reichweite Hass gegen die Minderheit zu schüren.⁷ Sie erstellten gefälschte Konten mit falschem Namen und verbreiteten Beiträge zu Zeiten, in denen sie am ehesten gelesen werden. Zudem attackierten sie *User*, die die Regierung kritisierten. 30 Millionen Burmesen besitzen ein *Facebook*-Konto. Für die meisten stellt es die einzige Informationsquelle im Hinblick auf gesellschaftliche Entwicklungen dar. Myanmar zeigt auch, welche Folgen es haben kann, wenn das Internet quasi deckungsgleich mit einem Sozialen Medium ist und für viele Menschen kaum Alternativen für Information und Meinungsbildung bestehen: Hass, *Fake News* und Filterblasen treffen die Gesellschaft noch schonungslos.

Gewalt, Extremismus und Kriminalität online

Die wachsende Reichweite des Internets, die rasante Verbreitung mobiler Informations- und Kommunikationstechnologien sowie die weite Verbreitung von *Social Media* bieten organisierter und nicht-organisierter Kriminalität neue Anknüpfungspunkte. **Online-Kriminalität** ist dabei nicht nur ein Problem in Industrienationen, sondern folgt nahtlos mit der Verbreitung des Internets. Sie kann in manchen Gesellschaften mit dazu beitragen, dass die soziale Kohäsion nachhaltig zersetzt wird und die Gewalt zunimmt.

Online-Violence wird mittlerweile, wie andere Gewaltformen, von diversen kriminellen Gruppierungen genutzt und gegenüber unterschiedlichsten Betroffenengruppen eingesetzt.

Extremist*innen, kriminelle Banden und organisierte Kriminelle nutzen dabei die diversen Sozialen Medien, um ihre Ideologien zu verbreiten, die Anzahl ihrer Mitglieder und ihrer Waffen, ihre geographische Ausbreitung sowie ihre

Macht zur Schau zu stellen. Jugendliche, die nach Orientierung suchen, können sie über das Internet massiv beeinflussen. Außerdem sprechen sie Drohungen per Internet aus, um Betroffene zu verängstigen, zu peinigen und zu Handlungen zu zwingen. Sie kündigen *online* an, kompromittierende Fotos in das Netz zu stellen, um Betroffene zu erpressen. Sie zeigen, was Betroffenen passiert, wenn sie den Aufforderungen der Kriminellen nicht Folge leisten. Während die Mafia früher die Toten an Straßenlaternen zur Abschreckung hing, reicht es heute, wenn Fotos von misshandelten Personen im Internet veröffentlicht werden, um die **Bevölkerung einzuschüchtern**. Zudem „bekämpfen“ verschiedene Gruppen sich gegenseitig im Internet und zählen auf, für wie viele Morde sie verantwortlich sind. Eine *Facebook*-Seite kann somit schnell zum „Kriegsgerät“ werden, und **Konflikte noch schneller gewalt-sam eskalieren** lassen. Darüber hinaus werben extremistische Gruppen und andere Kriminelle über diese Medien neue Mitglieder an.

Eine weitere wichtige Herausforderung stellt die **Cyberkriminalität** dar: Gefahren aus dem Cyberraum können ohne Vorwarnung auftreten und massiven Schaden anrichten. Das Spektrum krimineller Cyberaktivitäten reicht von der Verhinderung der Nutzung von Dienstleistungen im Internet über digitale Erpressung, Cybersabotage und Cyberspionage bis zum „einfachen“ Datendiebstahl. Staaten, Institutionen, Firmen und Personen sind gegen Angriffe im Cyberraum verwundbarer geworden. Das Internet erleichtert zudem den illegalen Handel. Dies gilt auch für den Waffenhandel, sodass im Extremfall **Kriegsökonomien und bewaffnete Konflikte** verstärkt werden. Außerdem ermöglichen *Darknet* und andere digitale Kanäle es Extremist*innen, sich mit Waffen und anderem Material für Anschläge auszustatten.

Online-Gewalt gegen Frauen und Mädchen

Online-Gewalt gegen Frauen ist ein modernes Phänomen, das Frauen und Mädchen weltweit betrifft. Dies gilt insbesondere für Frauen, die einer **ethnischen oder religiösen Minderheit** angehören oder lesbisch, bi- oder transsexuell sind. Insgesamt schafft diese Art von Gewalt und Missbrauch eine feindliche *Online-Umgebung* mit dem Ziel, **Frauen zu beschämen, einzuschüchtern oder zu erniedrigen**. Die Reaktion des Strafrechtssystems auf Frauen, die von Gewalt im Internet betroffen sind, ist in vielen Ländern noch unzureichend. Nicht alle Formen sind strafbar, aber alle schränken die Menschenrechte von Frauen und Mädchen ein.

⁷ Quellen: <https://www.nytimes.com/2018/10/15/technology/myanmar-facebook-genocide.html>; <https://www.nytimes.com/2018/11/06/technology/myanmar-facebook.html>

Einschüchterung und Terror über Soziale Medien

In San Cristobal (Kolumbien) wurden über die Internet-Seite *Loma Libre, Liberta Libre* beispielsweise 200 Personen aus ihrer Heimat vertrieben, um über ihre Häuser und Ländereien verfügen zu können. Dort zeigten sich die Bandenmitglieder auch gemeinsam mit Polizisten, um der Bevölkerung klar zu machen, dass sie keine staatliche Hilfe erwarten kann. Ob solche Auftritte gefälscht oder echt sind, lässt sich letztlich für die Internet-User schwer feststellen.



Online-Gewalt gegen Frauen und Mädchen nimmt verschiedene Formen an und umfasst unter anderem:

- Online-Frauenfeindlichkeit und textbasierter Missbrauch (z.B. auf *Social Media*-Plattformen wie *Twitter* oder *Facebook*),
- geschlechtsspezifische Beleidigungen und Belästigungen *online*,
- Vergewaltigungs- und Todesdrohungen,
- *Upskirting* (ungenehmigte Aufnahme und Veröffentlichung von Bild- oder Videomaterial, das einen Blick unter den Rock oder ein anderes Kleidungsstück eines Mädchens oder einer Frau ermöglicht),
- nicht einvernehmliche Pornografie und bildbasierten sexuellen Missbrauch (auch als *Rachepornographie* bezeichnet),
- Vergewaltigungspornographie,
- *Slutshaming* (öffentliches Angreifen, Erniedrigen und Beleidigen von Menschen, insbesondere Frauen und Mädchen, die dem von der Gesellschaft erwarteten Verhalten und Auftreten in Bezug auf Sexualität nicht entsprechen),
- *Doxing* (internetbasiertes Sammeln und Veröffentlichen persönlicher Daten, zumeist um eine Person bloßzustellen),
- *Sextorsion* (Erpressung und Androhung, intime Informationen über Betroffene zu veröffentlichen, wenn eine eingeforderte Gegenleistung nicht erbracht wird),
- *Cyberstalking* (Belästigung und Nachstellen, Bedrohen und Verfolgen einer Person gegen ihren Willen, z.B. durch Komplettüberwachung von *Smartphones*) und
- *Cyberharassment* oder *Cybermobbing* (Beleidigen, Bedrohen und Bloßstellen von Personen, zumeist über einen längeren Zeitraum).

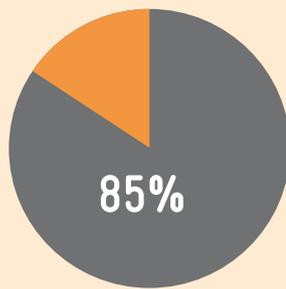
Das Internet ermöglicht oder erleichtert auch andere Formen der Gewalt gegen Mädchen und Frauen, einschließlich **Menschenhandel** (und -schmuggel) sowie **Prostitution**. Zu den wichtigsten Nutzungsmöglichkeiten des Internets durch Menschenhändler gehören: das Anbieten von Frauen und Kindern in Sozialen Medien, der Geldwechsel über *Online-Geldtransferdienste* und die Organisation vieler logistischer Operationen im Zusammenhang mit dem Transport von Betroffenen.

Die Zunahme des *Online*-Missbrauchs von Frauen im Internet untergräbt nicht nur das Ideal eines offenen, integrativen und partizipativen Internets, sondern zeigt auch, wie weit verbreitet **Ungleichheiten zwischen Geschlechtern selbst in der virtuellen Welt** sind.

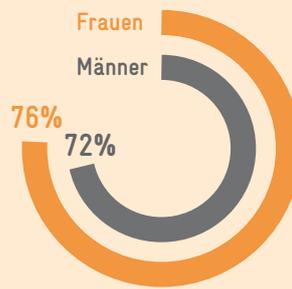
Online-Gewalt gegen Frauen und Mädchen ist reale Gewalt und sollte nicht als eigenes Phänomen gegenüber der Gewalt in der „realen Welt“ gesehen werden, sondern als ein Kontinuum der internetunabhängigen geschlechtsspezifischen Gewalt.

Die **Dichotomie zwischen offline und online** ist nicht nur beim Vorgehen gegen *Online*-Gewalt gegen Frauen **falsch**. Sie berücksichtigt beispielsweise die Tatsache nicht, dass die Grenzen zwischen *online* und *offline* im Alltag in gewalttätigen Gesellschaften zunehmend verschwinden. So findet *Online*-Gewalt gegen Frauen zwar im Internet statt, ihre Auswirkungen sind aber nicht nur auf die virtuellen Räume beschränkt. Oftmals gehen Akte der *Online*-Gewalt später in physische Gewaltakte über. Darüber hinaus erhöht die Anonymität der Täter die Angst vor Gewalt und erzeugt ein Gefühl der Hilflosigkeit bei Betroffenen.

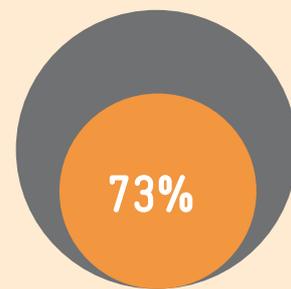
Online-Gewalt gegen Frauen und Mädchen weltweit⁸



Prozentualer Anteil von Frauen, die der Auffassung sind, dass das Internet ihre Freiheit erhöht (2013).



Prozentualer Anteil von Frauen und Männern, die Soziale Medien im Internet nutzen.



Weltweit sollen 73% der Internetnutzerinnen bereits von Online-Gewalt und Missbrauch betroffen gewesen sein.

Prävention und Eindämmung von *Online-Gewalt* gegen Frauen ist ein Thema, das dringend einer **nationalen und globalen Anerkennung** in Industrie- und Entwicklungsländern sowie geeigneter Maßnahmen der EZ bedarf. Das Vorgehen gegen Gewalt gegen Frauen im Internet muss damit beginnen, die Existenz von geschlechtsspezifischer *Online-Gewalt*, ihr Ausmaß, ihre zahlreichen Formen und die weitreichenden Auswirkungen auf Frauen und Mädchen in Entwicklungsländern anzuerkennen. Schließlich muss *Online-Gewalt* gegen Frauen auch als eine Form des geschlechtsspezifischen (und sexuellen) Missbrauchs von Frauen und Mädchen sowie als ein Faktor anerkannt werden, der ihrer vollständigen und gleichberechtigten Beteiligung an öffentlichen und *Online-Räumen* im Wege steht.

Ansatzpunkte für den Umgang mit den genannten Herausforderungen

Zweifelloos geht die digitale Entwicklung mit einer Reihe neuer Herausforderungen für die Menschenrechte sowie für Frieden und Sicherheit einher. Die Zukunft von Privatsphäre, freier Meinungsäußerung und demokratischer Regierungsführung hängt von den **Entscheidungen** ab, **die wir heute treffen**, um beispielsweise *Social Media* neu aufzustellen. Es geht um die Frage, wie staatliche Akteure und Vertreter*innen der Zivilgesellschaft und der Privatindustrie zusammen an nationalen und internationalen Regelwerken für den Umgang

Im Hinblick auf genderbasierte digitale Gewalt weist ein UNESCO-Bericht⁹ auf folgende Schlüsselemente hin. Diese müssen erfüllt werden, um der Sorgfaltspflicht (*Due Diligence*) gegenüber Mädchen und Frauen Genüge zu tun:

1. Präventionsmaßnahmen gegen Gewalt gegen Frauen entwickeln;
2. Schutzmaßnahmen sicherstellen;
3. Fälle von Gewalt gegen Frauen untersuchen und verfolgen; wirksame Gesetze gegen Online-Gewalt gegen Frauen verabschieden;
4. Täter von Gewalt gegen Frauen bestrafen;
5. Rechtsbehelfe für Betroffene/Überlebende von Gewalt gegen Frauen bereitstellen.

mit neuen Technologien arbeiten können. Bei der Bewältigung dieser Herausforderungen sollte nicht nur der Schutz des Staates, sondern der des Individuums und seine Menschenwürde in den Mittelpunkt der Betrachtung gestellt werden. Gleichzeitig muss **Cybersicherheit** weiterentwickelt werden, denn Sicherheit und Vertrauen sind Voraussetzungen für eine erfolgreiche Digitalisierung.

⁸ Quelle: The UN Broadband Commission for Digital Development Working Group (2015): *Cyber Violence against Women and Girls: A World-Wide Wake-Up Call* <https://en.unesco.org/sites/default/files/genderreport2015final.pdf>

⁹ Ebenda.

Gerade auch in unseren Partnerländern geht es um den Auf- und Ausbau von **Netzresilienz bzw. Widerstandsfähigkeit** im Sinne von präventiven und reaktiven Cyber-Sicherheitskapazitäten.¹⁰ Um diese Widerstandsfähigkeit zu erreichen, müssen im Rahmen des *Capacity Development* folgende **strategische Schlüsselbereiche** weiterentwickelt werden:

- **Prävention durch Veränderung sozialer Einstellungen:** Sensibilisierung der Gesellschaft durch Trainings und Kampagnen. Unterstützung von Mechanismen des sozialen Zusammenhalts und der Entwicklung einer „kritischen Masse“. Verbesserung des Problem- und Risikobewusstseins und des Lageverständnisses gerade auch bei digitalen Dienstleistern.
- **Monitoring und Überblick über Entwicklungen und Risiken:** Sicherheitsvorkehrungen und Schutzmechanismen; Aufbau und Erhalt einer Internetstruktur und von Kundenbetreuungspraktiken, die verantwortungs- und lagebewusst mit dem Thema *Online-Gewalt* umgehen; Entwicklung entsprechender technischer Ansätze und Lösungen, inklusive sicherer Verschlüsselung von digitalen Instrumenten; Förderung von Sorgfaltspflicht inklusive der Verpflichtung, Missbrauch zu melden.
- **Anpassung und Anwendung von Gesetzen und Regeln:** Regulatorische Verbesserungsmaßnahmen (völkerrechtskonforme Gesetze, Richtlinien, Normen und Standards), Prozeduren (ressort- und organisationsübergreifende Entscheidungs- und Abstimmungsprozesse, Detektions- und Meldemechanismen, Pläne für den Schadensfall) sowie *Governance*-Mechanismen; Unterstützung einer Gerichtsbarkeit und von Rechtssystemen, die es erlauben, die Einhaltung von Regeln durchzusetzen und strafrechtliche Konsequenzen und Sanktionen anzuwenden; Verhandlung und Umsetzung internationaler Agenden und Strategien zur Sicherung der digitalen Bürgerrechte.

Wenn es um den Umgang mit den genannten digitalen Herausforderungen geht, steht im **Sektor Frieden und Sicherheit** vor allem die **Prävention von Online-Gewalt** im Mittelpunkt. Deshalb finden sich hierzu in *Smart Prevention* einige Beispiele, etwa im Zusammenhang mit digitalen Ansätzen gegen *Hate Speech*. Die Maßnahmen gegen *Online-Gewalt* sollten sich jedoch nicht nur auf das Netz beschränken, sondern immer auch im nicht-virtuellen Zusammenleben ansetzen.

Do No Harm in Digitalisierungskomponenten

Bei der Entwicklung und Anwendung von digitalen Instrumenten sollte mit möglichen nicht-intendierten Wirkungen in Bezug auf *Online-Gewalt* und Cybersicherheit achtsam umgegangen werden. Hierzu sollte beispielsweise auch eine konfliktsensible digitale Kommunikationsstrategie gehören. Gerade in fragilen Staaten ist die Planung und Durchführung von digitalen Maßnahmen unter dem *Do No Harm*-Aspekt unbedingt notwendig. Um nur ein Beispiel zu nennen: 3D-Drucker dienen eigentlich zur Herstellung schwer beschaffbarer Materialien und können in fragilen Kontexten oder beim Wiederaufbau sehr nützlich sein (etwa bei der Herstellung medizinischer Instrumente). Sie können allerdings auch zur Herstellung von Waffen missbraucht werden, sollten sie in die falschen Hände geraten.

Vergleiche die Ausführungen zum *Do No Harm*-Ansatz im Beispiel der App *Do No Harm Quick Check*, die in den Philippinen entwickelt wurde.

Kurzüberblick: Welche unserer Beispielansätze passen in welchen Kontext?

Digitale Ansätze, wie sie hier anhand von Beispielen vorgestellt werden, können einen wesentlichen **Beitrag in den Bereichen Gewaltprävention, Konfliktbearbeitung und Friedensförderung** leisten. Dies gilt nicht nur im Zusammenhang mit kriegerischen Auseinandersetzungen. Die direkten und langfristigen Folgen von Fragilität, Gewalt und Krieg sind in den betroffenen Gesellschaften gravierend. Sie wirken sich nicht nur auf die unmittelbar Beteiligten (z.B. Betroffene und Täter*innen), sondern auch auf den gesellschaftlichen Nahbereich aus (z.B. posttraumatische Stressbelastungen und transgenerationale Trauma auch bei Zeug*innen von Gewalt). Letztlich ist es die gesamte Gesellschaft, die zunehmend von Angst, Instabilität, Ausgrenzung und dem **Auseinanderbrechen des sozialen Zusammenhalts** geprägt wird. Die öffentlichen Ressourcen werden von Krieg und Gewalt massiv belastet; z.B. steigen Kosten für Gesundheitsleistungen, soziale Unterstützungsmaßnahmen, Polizei und Justiz. Im Extremfall beeinträchtigen Krieg, Kriminalität und Gewalt nachhaltig und über Generationen hinweg die Entwicklung eines Landes insgesamt. Dies trägt zusätzlich dazu bei, dass der Kreislauf der Gewalt kaum durchbrochen wird. In Gesellschaften, die von Bürgerkriegen oder gewaltsamer Verfolgung von Menschen betroffen sind, können digitale Instrumente helfen, **gegen das Vergessen** zu arbeiten, **Empathie** für die Betroffenen von Gewaltphänomenen zu erzeugen und so zu **Vergangenheitsarbeit** und **Versöhnung** beizutragen. Dies wird anhand folgender Beispiele deutlich:

¹⁰ Vgl. die Cybersicherheitsstrategie der Bundesregierung. https://www.bmi.bund.de/cybersicherheitsstrategie/BMI_CyberSicherheitsStrategie.pdf

- ein Serious Game aus Kolumbien: **Reconstrucción. La Guerra no es un Juego** (S. 46);
- die mobile Informations- und Austausch-App **Mapping Memories, Kambodscha** (S. 23).

Digitale Instrumente können den Bürger*innen den gesellschaftlichen **Bedarf nach sozialem Zusammenhalt** sowie die Komplexität von friedlichen **Lösungen realitätsnah** vermitteln. Sie können für Fluchtbedingungen sensibilisieren und Solidarität mit Geflüchteten ermöglichen. Beispiele sind:

- die Videospiele **Arabia Felix, Jemen** (S. 19);
- das Serious Game **Salaam** (Kurzbeispiel auf S. 74).

Über digital unterstützten **Dialog** können konflikt sensible Kommunikation und konstruktive Konfliktbearbeitung gefördert werden, während gleichzeitig die Gefahren von **Hate Speech, Fake News** und **gewalttätigem Extremismus** aufgezeigt und eingedämmt werden. Beispiele hierfür sind:

- das digital unterstützte Bürgerradio **Umoja – Radio for Peace, Kenia** (S. 36);
- die Initiative **T'akad, die im Libanon eine App gegen Fake News entwickelt** (Kurzbeispiel S. 72);
- die Kampagne **#defyhatenow, die beispielsweise im Südsudan online und offline zu Hate Speech und polarisierenden Debatten aufklärt** (Kurzbeispiel S. 73).

Wo das Leben von Menschen, die für Frieden und Menschenrechte eintreten, massiv bedroht ist, können digitale Hilfsmittel zum **Schutz und Selbstschutz von Betroffenen** beitragen. Beispiel:

- die Schutz- und Notfall-App **Ojo in Kolumbien** (S. 51).

Die Kriminalitätsraten sind besonders hoch in den Armutsvierteln der rasant wachsenden Metropolen. Mehr als die Hälfte der Weltbevölkerung lebt heute in Städten, obwohl diese nur 2 % der Erdoberfläche einnehmen. Gerade in Städten, die einem chaotischen und nicht zu kontrollierenden Wachstum unterworfen sind, leben viele Menschen in informellen Siedlungen und haben keine Perspektiven. Fehlende Beteiligungsmöglichkeiten, geringe Bildung, mangelnde Jobmöglichkeiten sowie Handel mit und Konsum von Drogen bilden hier einen idealen Nährboden für Banden und organisierte Kriminalität. In Ländern, in denen Jugendliche bisher wenige Möglichkeiten zur **gesellschaftlichen Mitgestaltung** hatten, können digitale Ansätze diese dabei unterstützen, sich zu organisieren und zur **Prävention von Gewalt und Verbrechen in ihren Gemeinden** beizutragen. Gleichzeitig können Bürgerinitiativen gegen das organisierte Verbrechen darin unterstützt werden, sich weltweit zu solidarisieren, voneinander zu lernen und Gewaltakte bekannt zu machen. Beispiele sind:

- die **organisationsspezifische Austausch- und Lern-App YouthActs in Südafrika** (S. 41);
- die **Vernetzungs-App Viva der Global Initiative against Transnational Organized Crime** (S. 66).

Die institutionelle, ökonomische und soziale Fragilität und damit einhergehende Konflikte haben in manchen Ländern zur Folge, dass Unternehmen kaum investieren, dass Handel und Industrie sich nicht entwickeln, dass Arbeitslosigkeit zunimmt und dass gut ausgebildete Menschen migrieren. Die stärkere soziale und ökonomische Belastung größerer Teile der Bevölkerung, fehlender gesellschaftlicher Zusammenhalt sowie Gewalterfahrungen führen oft dazu, dass die Anwendung von Gewalt sich weiter ausbreitet, z.B. wenn Jugendliche sich radikalieren. Es entsteht ein Teufelskreis. Gleichzeitig ist es auch über digitale Ansätze möglich, den **Generationendialog** zwischen Erwachsenen und Jugendlichen anzuregen und damit gleichzeitig **mehr sozialen Zusammenhalt** und Beschäftigungsperspektiven für junge Menschen zu schaffen. Beispiel:

- die **Austausch-, Informations- und Trainings-App Moumk'in („Wir schaffen das“)** in Marokko (Kurzbeispiel S. 72).

Auch **Gewalt gegen Frauen und Kinder**, die häufig hinter verschlossenen Türen angewendet wird, rückt zunehmend ins Blickfeld. Hierzu zählen besonders die körperliche Misshandlung von Frauen und Kindern sowie die Zwangsverheiratung und sexuelle Ausbeutung, Misshandlung und Genitalverstümmelung von Frauen. Digitale Hilfsmittel können neben anderen Beratungsformen Jugendliche, Männer und Frauen für die zerstörerische Wirkung geschlechtsspezifischer, häuslicher oder schulischer Gewalt **sensibilisieren** und Betroffenen **direkte und anonyme Hilfe** ermöglichen. Dies erfolgt etwa in dem Beispiel der

- **Informations- und Austauschplattform Nokaneng, Lesotho (S. 32).**

Gleichzeitig können die Akteure über den durch digitale Ansätze ermöglichten **ortsunabhängigen Austausch** voneinander lernen und so ihre **soziale Praxis verbessern**. Entsprechendes Beispiel:

- **Regionale Wissensmanagement-Instrumente und Digitalisierung unterschiedlicher Fortbildungen für Gewaltprävention in Schulen, Familien und Gemeinden in Zentralamerika (S. 55).**

Der Einsatz von *E-Learning* Plattformen kann zudem zur Flankierung von Vorhaben dienen, die die Schulung und den Austausch von Trainer*innen oder Mentor*innen – durchführen. Dies kommt wiederum der sozialen und ökonomischen Teilhabe von Jugendlichen zugute, wie im

- **Blended Learning-Ansatz des Vorhabens JOSY in Jordanien (Kurzbeispiel, S. 71).**

Beiträge zur Förderung von Frieden und sozialem Zusammenhalt können durch digitale Ansätze nutzungsfreundlicher, effizienter, effektiver und nachhaltiger gestaltet werden. Dies geschieht etwa durch Plattformen für ortsunabhängigen Dialog, für Vernetzung und neue Kooperationsprojekte sowie für gegenseitiges Lernen anhand der Verbreitung guter Praktiken. Beispielsweise kann über digitale Vernetzungshilfen **die Reflexion über Versöhnung und Vergangenheitsarbeit** integrativer und transparenter verlaufen. Der **Austausch von Informationen und Erfahrungen** zwischen den wichtigsten Akteuren kann effizienter gestaltet werden. Internationale Beispiele:

- **der Blog Dealing with the Past von FriEnt (S. 62);**
- **die Arbeit des Peace Tech Lab zur Unterstützung und zum Austausch von Friedensinitiativen sowie zur Sensibilisierung gegen Hate Speech (Kurzbeispiel S. 74).**

Organisationen der Entwicklungszusammenarbeit können mittels **digitaler Praxishilfen** unterstützt werden, ihre **Aktivitäten konfliktensibel** zu gestalten und zu verhindern, dass sie mit ihren Entwicklungsmaßnahmen **Konflikte verschärfen**. Ein Beispiel ist:

- **die App Do No Harm Quick Check auf den Philippinen (S. 14).**

Fragile Länder mit extrem schwieriger Sicherheitslage können nur teilweise oder gar nicht von internationalen Projektteilnehmenden erreicht werden. Dennoch müssen Risiken gemanagt und Akteure handlungsfähig bleiben. Hier ermöglichen digitale **Remote Management, Monitoring and Verification-Ansätze (RMMV)** es Entwicklungsvorhaben, Informationen für ein **Monitoring aus der Distanz** zu sammeln. Insofern stellen sie einen wichtigen Beitrag für die Steuerung von Vorhaben dar, die in solchen Kontexten zur Verbesserung und Entwicklung von Infrastruktur für soziale Kohäsion und Frieden beitragen. Beispiele hierfür sind:

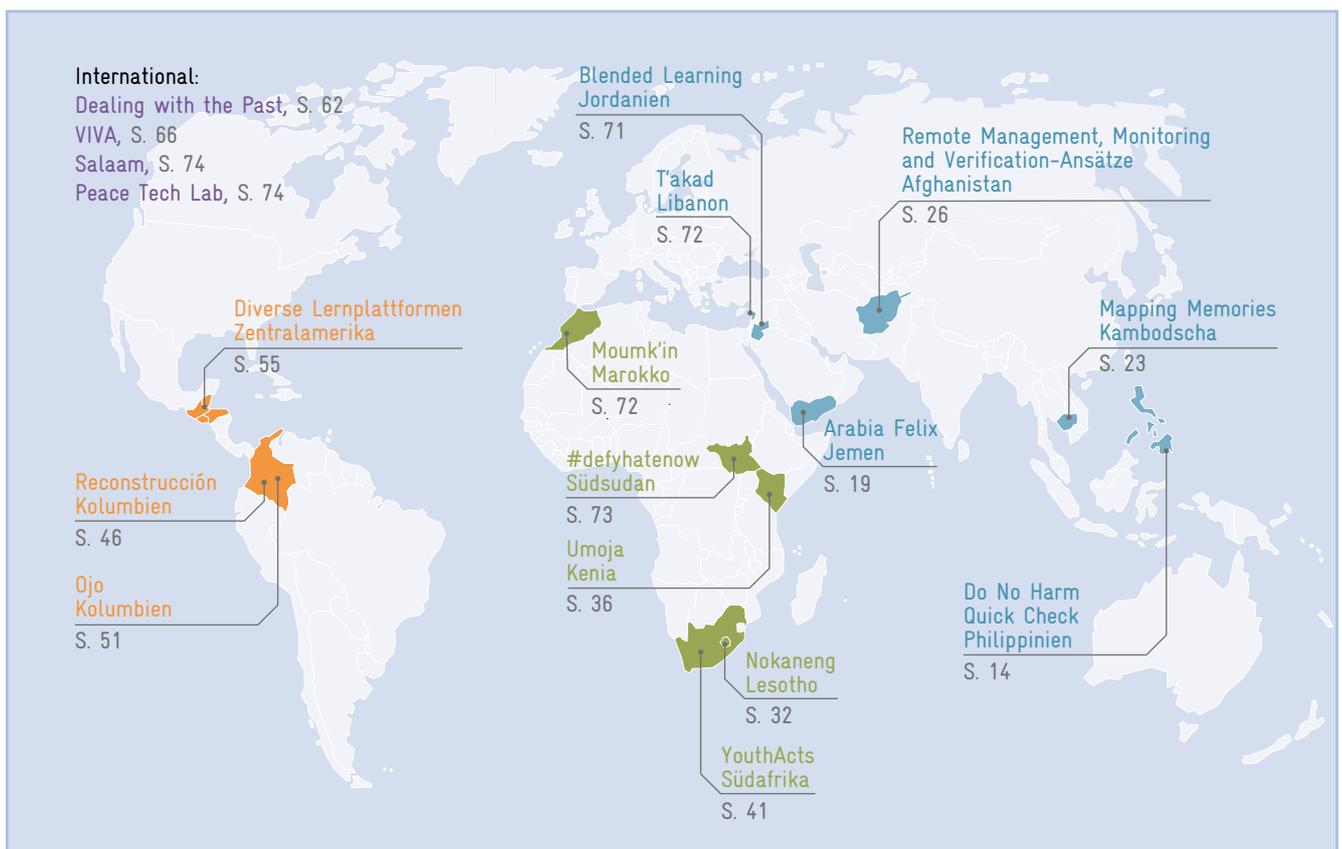
- **ein Remote Management und Monitoring Tool für KfW-Vorhaben in Afghanistan (S. 26);**
- **die Nutzung von Drohnen für die Dokumentation und Kontrolle von Fortschritten in Vorhaben. Auch hier handelt es sich um ein Beispiel der KfW in Afghanistan (S. 29).**

Vorstellung beispielhafter digitaler Ansätze

Die meisten der hier ausführlich vorgestellten Beispiele zu digitalen Ansätzen aus dem Sektor Frieden und Sicherheit stammen aus GIZ-Kooperationsvorhaben. Ein Beispiel wird von der Arbeitsgemeinschaft Frieden und Entwicklung (FriEnt) umgesetzt. Ein weiterer Ansatz geht von der Global Initiative against Transnational Organized Crime aus, einem der Kooperationspartner des Sektorprogramms Frieden und Sicherheit, Katastrophenrisikomanagement. Die Kreditanstalt für Wiederaufbau (KfW) setzt u.a. zwei Beispiele in Afghanistan um, die hier vorgestellt werden.

Darüber hinaus finden sich auf den Seiten 71 bis 74 sechs ergänzende Kurzbeispiele die auf innovative Weise mit digitalen Ansätzen zu Frieden, Gewaltprävention und der konstruktiven

Bearbeitung von Konflikten beitragen. Sie können ebenfalls als Anregung für neue Herangehensweisen an die Thematik dienen.



Beispiele aus Asien/Mittlerer Osten: S. 13 – S. 30

Beispiele aus Afrika: S. 31 – S. 44

Beispiele aus Lateinamerika: S. 45 – S. 60

Beispiele überregional, S. 61 – S. 74

Beispiele aus

Asien/Mittlerer Osten



Philippinen (Mindanao): Do No Harm Quick Check – Praxishilfe für Konfliktsensibilität

Kurzübersicht		
Thema der App	Konfliktsensibilität	
Typ der App	App als digitale Praxishilfe und Monitoringinstrument	
Name des Kooperationsvorhabens	Stärkung von Kapazitäten für den Umgang mit gewaltsamer Vertreibung in Mindanao (CAPID)	
Partnerorganisationen	Politischer Partner: Büro des Beraters des Präsidenten für den Friedensprozess (OPAPP) Umsetzungspartner: Ministerium für Soziales und Entwicklung (DSWD)	
Ansprechpartner*innen	johanna.sztucki@giz.de; arthur.casino@giz.de	
Angestrebte Wirkungen der App	Verhinderung möglicher negativer Folgen von Entwicklungsmaßnahmen in einem konfliktgeprägten Kontext.	
User / Zielgruppen	Zunächst: Mitglieder des Lernnetzwerks des DSWD als Testgruppe bei der Entwicklung der App Später: Nutzung durch weitere Organisationen, die in den Philippinen friedliche und nachhaltige Entwicklung fördern und eventuell im Rahmen von anderen GIZ-Vorhaben	
Weitere Informationen	Die App befindet sich noch in der Testphase, wird aber nach Freigabe kostenlos bei GooglePlay verfügbar sein.	

In welchem Kontext wurde die App entwickelt?

Kontext

Auf der südlichen Philippineninsel Mindanao wird die nachhaltige Entwicklung seit langem durch gewaltsame politische und soziale Konflikte behindert. Konflikte um Ressourcen und Landnutzung stellen ebenfalls ein ernsthaftes Problem dar. Eine wesentliche Folge dieser Konflikte ist die Vertreibung von Teilen der Zivilbevölkerung. Dies führt wiederum zu einer zunehmenden Marginalisierung und Verarmung, insbesondere der indigenen Bevölkerung und der Frauen, die bereits einen schlechteren Zugang zu öffentlichen Dienstleistungen haben. Hierdurch ist der soziale Zusammenhalt bedroht, gerade auch in aufnehmenden Gemeinden.

Die GIZ leistet auf Mindanao einen Beitrag zur Friedens- und Entwicklungsagenda der philippinischen Regierung, u.a. indem sie das Büro des Beraters des Präsidenten für den Friedensprozess (OPAPP) bei der Bewältigung der Auswirkungen konfliktbedingter Vertreibung auf regionaler und lokaler Ebene berät und unterstützt.

Das GIZ-Vorhaben *CAPID* trägt zu friedlicher, integrativer und menschenrechtsbasierter Entwicklung bei. Es unterstützt die regionalen und lokalen Regierungsstellen sowie nicht-staatliche Akteure dabei, die langfristigen Auswirkungen konfliktbedingter und wiederkehrender Vertreibungen auf **Binnenvertriebene sowie die aufnehmenden Gemeinden** konfliktsensibel bewältigen zu können. Die Stärkung des sozialen Zusammenhalts in Gemeinden, die Binnenvertriebene aufnehmen, geht einher mit dem Kampf gegen Armut und Perspektivlosigkeit und schafft so eine **Grundlage für friedliches Zusammenleben**.

Handlungsfelder des Vorhabens:

- Über Dialogmaßnahmen in Herkunfts- und aufnehmenden Gemeinden diskutieren Betroffene, staatliche und nichtstaatliche Akteure Ursachen und Auswirkungen mehrfacher und kurzfristiger gewaltsamer Vertreibung, machen sie somit sichtbar und adressieren sie. Das Vorhaben fördert die Integration von Maßnahmen zur Bewältigung konfliktbedingter Vertreibung in regionale und lokale Entwicklungspläne und Friedensagenden.
- Es stärkt den Austausch zwischen unterschiedlichen Regierungsstellen, um eine kohärente Herangehensweise beim Umgang mit gewaltsamer Vertreibung zu erreichen.
- Es gewährt kleinere Unterstützungsmaßnahmen für Vertriebene aus Herkunfts- und Aufnahmegemeinden. Dabei wird auf die spezifischen Bedürfnisse besonders benachteiligter Gruppen eingegangen und eine Verbesserung der Lebenssituation angestrebt.

Eine der Initiativen, die das GIZ-Vorhaben *CAPID* fördert, ist das **Lernnetzwerk des Ministeriums für Soziales und Entwicklung (DSWD)**. Es wird bei der **Fortbildung** von Akteuren unterstützt, die auf lokaler Ebene Projekte für friedliche Entwicklung umsetzen. Das Netzwerk bezieht unterschiedlichste Akteure ein, z.B. Nichtregierungsorganisationen, glaubensbasierte Organisationen, Bildungs- und Erziehungseinrichtungen, Bürgerinitiativen, aber auch staatliche Organisationen wie die Polizei und das Militär. Insgesamt nehmen fast 60 Organisationen teil. Die hier vorgestellte App dient als **Ergänzung bereits bestehender Trainingsmodule**, um den Aspekt der Konfliktsensibilität insbesondere im Umgang mit gewaltsamer Vertreibung zu stärken. Sie soll den fortgebildeten Akteuren als **Praxishilfe bei der Umsetzung des Erlernten** helfen und gleichzeitig als *Monitoring*-Instrument für *Do No Harm* genutzt werden.



Aktivität im GIZ-Vorhaben *CAPID*: Session zur Bildung von Vertrauen im Rahmen einer dialogbildenden Maßnahme.

Was ist *Do No Harm*?

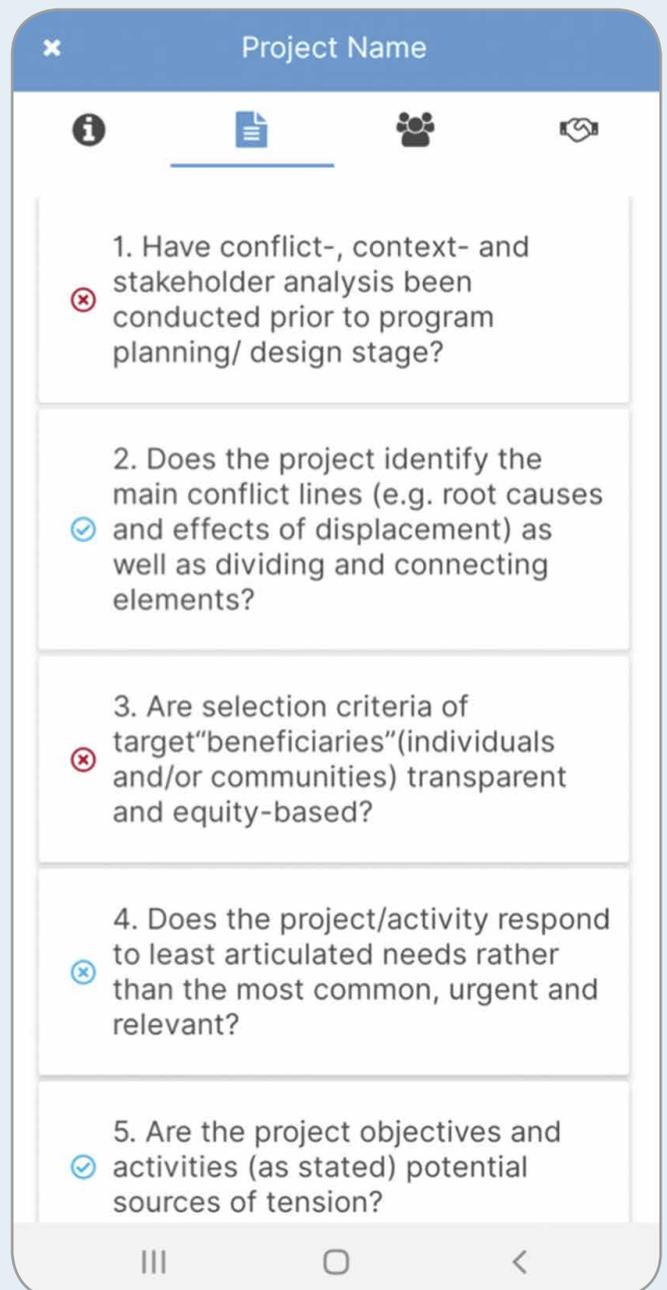
Im Kontext von Krisen und Konflikten ist der von Mary B. Anderson entwickelte *Do No Harm*-Ansatz eine wichtige Handlungsorientierung der Entwicklungszusammenarbeit und Mindeststandard für alle Vorhaben in fragilen Kontexten. Dabei sollen nicht-intendierte negative und konfliktverschärfende Wirkungen erkannt, vermieden oder abgeschwächt werden. Um nicht Gefahr zu laufen, ungewollt zur Verschlechterung der Situation beteiligter Bevölkerungsgruppen beizutragen, deren Lebensverhältnisse eigentlich verbessert werden sollen, wird besonders viel Wert auf eine systematisch kontextsensible Vorgehensweise gelegt. Friedensfördernde und die Gegensätze zwischen den Konfliktparteien überbrückende Wirkungen werden gefördert. Als methodischer Ansatz umfasst *Do No Harm* mehrere Analyseschritte, die Entwicklungsorganisationen in Konflikt-, Gewalt- und Fragilitätskontexten eine Hilfestellung sein sollen, um kontextsensibles Vorgehen zu stärken.

Mehr zum *Do No Harm*-Ansatz:

<https://www.cdacollaborative.org/what-we-do/conflict-sensitivity>.

Wie funktioniert die App?

Das Vorhaben hat die App *Do No Harm Quick Check* entwickelt, um zur Verhinderung möglicher negativer Folgen von Entwicklungsmaßnahmen im konfliktgeprägten Kontext Mindanaos beizutragen. Sie soll Anwendung in unterschiedlichen Bereichen finden. Hierzu gehören Forschungsprojekte (z.B. Feldforschung), staatliche Dienstleistungen und Programme, aber auch kleinere Initiativen. Die App wird mit **Trainings in Konfliktsensibilität** für die verschiedenen Teilnehmerorganisationen des *DSWD*-Lernnetzwerks verbunden. Zunächst werden diese in Präsenz-Trainings für ein konfliktsensibles Vorgehen in der Projektplanung und -implementierung geschult. In der Folge geht es darum, dass die Teilnehmer*innen das Erlernte in ihren Projekten anwenden. Hierfür verwenden sie die App, die sie als **Praxishilfe** bei der Umsetzung orientiert und begleitet. *Do No Harm Quick Check* ermöglicht eine schnelle Reflexion und Analyse der relevantesten konfliktsensiblen Themen im Hinblick auf die Implementierung von Vorhaben und die jeweiligen Akteure und Zielgruppen. Die Möglichkeit, die erforderlichen **Basisinformationen für einen *Do No Harm*-Bericht** elektronisch zu generieren und zu systematisieren, stellt einen wichtigen Beitrag zum Monitoring dar.



Screenshot mit einigen der Fragen, mit denen sich User in der App beschäftigen.

Die App als Arbeitserleichterung

Einer der Vorteile der App besteht darin, schnell und ohne größeren Aufwand einen *Do No Harm*-Bericht erstellen zu können, z.B. im Rahmen einer Projektplanung oder des regelmäßigen Wirkungsmonitorings von Vorhaben und Initiativen. Dieser kann unabhängig von den örtlichen Rahmenbedingungen und ohne Internetzugang erstellt werden. Man braucht dafür nur ein *Smartphone* sowie im Idealfall eine Gruppe zu befragender Informant*innen und anderer Quellen, die über den jeweiligen Kontext Aufschluss geben (Beispiel: Expert*innen der jeweiligen Region sowie des Themas).

Features

Kernelement der App ist die *Do No Harm*-basierte Frageliste zur Orientierung und Kontrolle des eigenen konfliktensiblen Vorgehens.

- Jede Frage der *Do No Harm*-Checkliste enthält die **Auswahlmöglichkeiten** „Eher Ja“ und „Eher Nein“ sowie Textfelder für „Informationsquelle“ und „Bemerkungen“ (mit den Elementen „Allgemeine Hinweise“ und „Empfehlungen“).
- In den Schnellcheck-Screens der App werden **grundlegende Informationen zu einem Projekt** oder einer Aktivität sowie der zugehörigen Auswertung der *Do No Harm*-Fragen dargestellt.
- Die Informationen werden digital gebündelt, in einer **Berichtstabelle** zusammengefasst und mit der *DSWD*-Netzwerk-Community geteilt.
- Die *Do No Harm*-Schnellprüfung funktioniert **online und offline**. Tippt man auf „Absenden“, wird der Bericht für die spätere *Online*-Einsendung bereitgestellt.

The screenshot displays the 'DO NO HARM Quick Check' app interface. At the top, there is a blue header with the title 'DO NO HARM Quick Check' and a close icon. Below the header, there are four icons: an information icon, a document icon, a group of people icon, and a share icon. The main content area contains a question: '29. Does the monitoring plan on age and sex disaggregated data and analysis for the project fit to the conflict dynamics in the area?'. Below the question are two radio buttons: 'Rather Yes' and 'Rather No'. Underneath the radio buttons are four text input fields: 'Source of Information', 'Remarks', 'General Notes', and 'Recommendations'. At the bottom of the form is a large blue button labeled 'SUBMIT'. The bottom of the screen shows the Android navigation bar with three icons: a home button, a back button, and a recent apps button.

Screenshot mit den Elementen zur Erstellung des *Do No Harm*-Monitoringberichts.

Feedback und Austausch

Die Erstellung der *Do No Harm*-Berichte dient nicht nur dem internen konfliktensiblen Monitoring, sondern ermöglicht *Feedback* der anderen Teilnehmer*innen und konstruktive Diskussionen im Hinblick auf konfliktensensible Lösungswege. Zwar gibt es noch **keine digitale Austausch- und Kommentarfunktion**, allerdings können andere Akteure anhand von „roten Flaggen“ Problembereiche identifizieren, über die in den Netzwerktreffen reflektiert werden sollte. Ein analoger Austausch findet in den vierteljährigen Treffen des *DSWD*-Netzwerks statt, die dem **Wissensmanagement** und zusätzlich der Weiterentwicklung und Verbesserung der App dienen.

Was wurde bisher erreicht, was wird weiter entwickelt?

Zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Publikation befindet sich die App **noch in der Testphase** und ist noch nicht für ein breiteres Publikum verfügbar. Als Testgruppe für die App-Entwicklung fungieren die *DSWD*-Netzwerk-Mitglieder. Ihre Beteiligung an den Entwicklungs- und Test-Workshops zeigt, dass ein **großes Interesse** am *Do No Harm Quick Check* besteht: Bei der Eröffnungsveranstaltung der Testphase überstieg die Teilnehmer*innenzahl die erwarteten 45 Personen deutlich. Auch anhand der intensiven Diskussionen während der bisherigen Test-Workshops lässt sich ein **großer Bedarf** an der Praxishilfe ablesen.

*„Die App ist ein sehr gutes Werkzeug, das uns helfen wird, Konflikte in der Gemeinde zunächst zu analysieren und dann in unseren Initiativen zu vermeiden.“
Teilnehmer*in eines Workshops, in denen die App getestet wurde.*

Die App stellt einen **Durchbruch für das Thema Konfliktsensibilität** auf den Philippinen dar: zum ersten Mal integriert ein von einer Regierungsorganisation koordiniertes Netzwerk den *Do No Harm*-Ansatz als ein Instrument der Konfliktsensibilität in ihr System und setzt ihn in die Praxis um.

Umgang mit Risiken

Die App könnte benutzt werden, um beteiligte Initiativen und Organisationen zu diskreditieren. Aus diesem Grund müssen sich *User* anmelden und nur im *DSWD*-Netzwerk anerkannte Adressen werden zugelassen. Wer nicht angemeldet ist, kann die App nutzen, aber keine Berichte einsenden oder Berichte anderer einsehen. Informationen zum Datenschutz gehören außerdem zu den Fortbildungsinhalten, die der Nutzung der App vorausgehen. Informationen und Aussagen der App können nicht einer einzelnen Person zugeordnet werden.

Entwicklungsperspektiven

Zwar wurde die App ursprünglich für das *DSWD*-Lernnetzwerk in Mindanao entwickelt, sie kann aber potenziell **von unterschiedlichsten Akteuren und in verschiedenen Kontexten** verwendet werden. In Zukunft soll der *Do No Harm Quick Check* auch von anderen Regierungs-, Entwicklungs- und Hilfsorganisationen genutzt werden, die friedliche Entwicklung fördern wollen, und auf nationaler Ebene verbreitet werden. Ein entsprechendes Interesse ist bereits festzustellen, z.B. seitens des Ministeriums für Inneres und lokale *Governance*, aber auch von anderen GIZ-Vorhaben.

Mittelfristig ist der **Aufbau einer wachsenden *Community of Practice*** vorstellbar, in der sich analog und digital über *Do No Harm* und konfliktensensible Arbeit in Initiativen und Vorhaben ausgetauscht wird.

Jemen: Arabia Felix – Serious Games zur Unterstützung des Friedensprozesses

Kurzüberblick

Thema der Spiele	Unterschiedliche Spiele, unter dem gemeinsamen Branding Arabia Felix
Themen der Spiele	Sozialer Zusammenhalt, Gute Regierungsführung, Gender
Spieltyp	Serious Games
Name des Kooperationsvorhabens	Friedensförderung im Jemen
Partnerorganisationen	Die Spiele wurden unabhängig von einer staatlichen Partnerorganisation in Zusammenarbeit mit unterschiedlichen Nicht-Regierungsorganisationen entwickelt.
Ansprechpartner	wolfgang.herdt@giz.de
Angestrebte Wirkungen der Spiele	Sozialer Zusammenhalt und friedliche Koexistenz
User / Zielgruppen	Je nach Spiel unterschiedliche User (vor allem junge Jemenit*innen)
Weitere Informationen	Alle Spiele können kostenlos bei GooglePlay ¹¹ unter dem jeweiligen Namen heruntergeladen werden.



In welchem Kontext wurden die Spiele entwickelt?

Hintergrund

Über vier Jahre Krieg im Jemen haben das ganze Land vor enorme humanitäre, Sicherheits- und Wirtschaftsprobleme gestellt. Seit Ausbruch des Bürgerkriegs hat sich die Lage zunehmend verschlechtert. Eine politische Lösung des Konflikts ist nicht in Sicht. Mehr als die Hälfte der Bevölkerung des Jemens ist aktuell weder ausreichend mit Nahrung noch mit Trinkwasser versorgt. Nur den wenigsten Menschen stehen elementare Gesundheitsdienstleistungen zur Verfügung. Von den knapp 27 Millionen Jemenit*innen sind mehr als zehn Prozent Binnenvertriebene. Nach zahlreichen Angriffen auf die Zivilbevölkerung ist die Bereitschaft zu einer friedlichen Lösung auf allen Seiten deutlich gesunken. Auch von der Zivilgesellschaft geht wenig friedensfördernde Kraft aus. Es mangelt an Visionen, Ideen oder Vorschlägen, wie der Konflikt gewaltfrei beigelegt werden kann.

Das GIZ-Vorhaben *Friedensförderung im Jemen* vermittelt Botschaften und Fertigkeiten, um unter den Bedingungen eines Bürgerkriegs **gewaltfreie Konfliktbearbeitung zu fördern**.

Unter anderem unterstützt das GIZ-Vorhaben zivilgesellschaftliche Partnerorganisationen dabei, die Öffentlichkeit zu sensibilisieren. Es führt unter anderem eine PR-Kampagne durch, die das **friedliche Zusammenleben durch den Einsatz von *Serious Games*** auf mobilen Geräten fördert. Ein *Serious Game* ist eine Spiele-App, die nicht nur unterhalten soll, sondern auch **pädagogische Ziele**, wie etwa Empathieentwicklung oder Sensibilisierung für bestimmte gesellschaftliche Themen verfolgt.

Gerade im jemenitischen Kontext birgt die Nutzung von Spiele-Apps viele **Chancen und Vorteile**:

- Mit dem interaktiven Medium wird **die Zielgruppe** am besten erreicht: Die Mehrheit der jemenitischen Bevölkerung ist jung (70% sind unter 30) und benutzt *Smartphones*. Gleichzeitig nimmt das Interesse an der **wachsenden Spiele-Branche** auch im Jemen zu.
- Für das Vorhaben ist es wesentlich schwieriger, die Zielgruppen im Jemen direkt und „analog“ zu erreichen. **Internationales Personal** darf nicht in den Jemen reisen.

¹¹ Verlinktes Beispiel: Das Spiel *Republic of Sheba*.

- Digitale Ansätze ermöglichen an die Zielgruppe zu gelangen, **ohne den Umweg über einen lokalen Partner** als Vermittler gehen zu müssen. Damit wird das Risiko vermieden, dass beispielsweise Organisationen unterstützt werden, die im Konflikt eine parteiische Haltung einnehmen oder die ihre Rolle für politische Zwecke nutzen.

„Es besteht die große Chance, an die sogenannte *Generation G*, die mit Videospiele aufgewachsen ist, direkt heranzukommen. Durch die Spiele können wir sie für die Notwendigkeit einer friedlichen Koexistenz sensibilisieren.“

Philipp Busch, ein Mitarbeiter des Vorhabens.

Wie funktionieren die Spiele?

Im Folgenden werden die **Inhalte und Ziele** von vier der mittlerweile sieben veröffentlichten Spiele-Apps vorgestellt. Sie werden alle unter dem **Branding Arabia Felix** im Rahmen einer Social Media-Kampagne vermarktet.

The Secrets of Arabia Felix I und II

Das **Point and Click-Abenteuer** *The Secrets of Arabia Felix* hat **Konfliktbearbeitung und Versöhnung** zum Ziel. Im ersten Teil der App geht der Protagonist durch ein Dorf und versucht, mit dessen Bewohner*innen Lösungen für Konflikte zu finden. Zufällig findet sich der Schlüssel zum verborgenen Königreich Saba. Er soll Antworten darauf geben, wie man Frieden findet und in friedlicher Koexistenz lebt. Das Spiel endet am Eingang zu diesem alten Königreich. Der zweite Teil des Spiels sensibilisiert zudem im Hinblick auf das kulturelle Erbe des Jemen und zielt auf die Stärkung staatsbürgerlicher Identität ab. Hier betreten die Protagonist*innen das alte Königreich Saba und erkunden es. Um in das Herz der Stadt zu gelangen, müssen verschiedene Aufgaben erfüllt werden, wie z.B. das Sammeln verschiedener Artefakte aus unterschiedlichen Regionen des Jemen. Am Ende des Spiels kann das wahre Herz des Jemen nur durch Versöhnung und Vergebung gefunden werden.



Arwa's World

Arwa's World hat die **Stärkung und die Beschäftigungsförderung von jemenitischen Mädchen und Frauen** im Alter zwischen 8 und 35 Jahren zum Ziel. Die Auflösung dieses **Puzzle-Spiels** ermöglicht es den Spielerinnen, verschiedene Schritte für eine erfolgreiche Karriere von Frauen im Jemen kennenzulernen. Während des Spiels werden schrittweise fördernde Angebote freigeschaltet. Diese können über *Social Media* geteilt und genutzt werden.



Republic of Sheba

Das **Strategiespiel** *Republic of Sheba* hat **Gute Regierungsführung und Ressourcenmanagement** zum Thema und vermittelt, wie herausfordernd die Entscheidungsfindung bei politischen und gesellschaftlichen Dilemmata sein kann, wenn friedliche Entwicklung das Ziel ist. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Herrschers im Jemen, der von der Königin von Saba beraten wird. Es gilt, **Entscheidungen für Friedensförderung und gesellschaftlichen Zusammenhalt** zu treffen und gleichzeitig die notwendige Infrastruktur für das ganze Land bereitzustellen.



Neue Apps

Tuba, das siebte Spiel, ist erst im August 2019 *online* gegangen. In ihm geht es um den Wiederaufbau eines zerstörten jemenitischen Dorfes unter Einbezug von Binnenflüchtlingen. Im Rahmen des ersten *Hackathon* im Jemen wurde im Juni 2019 ein zusätzliches Spiel entwickelt. Dieses Spiel ist die erste *Community-App* jemenitischer *Follower* und wird zurzeit noch produziert.

Entwicklung der Spiele

Vor der Entwicklung der Apps wurde die **Herstellung von Akzeptanz und Interesse** seitens der Zielgruppe als Herausforderung erkannt und mithilfe der *Design Thinking*-Methode bearbeitet. Potenzielle *User* werden in die unterschiedlichen Etappen der Spieleentwicklung einbezogen und konsultiert. Der technische Ansatz von *Arabia Felix* wurde zwar in Europa entwickelt, der Bedarf wird aber vor Ort durch jemenitische Akteure identifiziert. Außerdem arbeiten sie die Inhalte aus (zum Beispiel die Stories, die Musik, die Töne, die Illustrationen und die Texte). Im Rahmen verschiedener, auch digitaler, Trainingsmaßnahmen wurden **jemenitische Story Writer ausgebildet**.

Begleitend zu den Spielen werden **online und offline Sensibilisierungskampagnen** durchgeführt. Die Spiele werden durch analoge Maßnahmen ergänzt. Hierzu gehören *Offline*-Veranstaltungen und *Marketing*-Aktionen. Entsprechende Maßnahmen finden im Rahmen von Radio-Diskussionen, Sportveranstaltungen, oder spielbezogenen sozialen und interaktiven *Events* statt. Zudem wird das *Branding Arabia Felix* über **Online-Plattformen** wie die gleichnamige *Facebook*-Seite **vermarktet**. Das Interesse an den Spielen und Spielinhalten wird hierdurch ausgeweitet. Gleichzeitig werden Themen wie sozialer Zusammenhalt und friedliche Koexistenz immer wieder angesprochen und diskutiert.

Zusätzlich werden **weitere Projekte** entwickelt und mit der Nutzung der Spiele kombiniert, wie z.B.

- eine **E-Learning-Plattform** in Kooperation mit dem GIZ-Vorhaben *Africa Cloud*, zu den Themen Friedliches Zusammenleben, soziale Innovation, konfliktsensitive Kommunikation und friedliche Koexistenz;
- eine **digitale Plattform zum Austausch zwischen Frauen**, als „neutraler“ Ort für Kommunikation und Dialog.

Was wurde bisher erreicht, was wird weiter entwickelt?

Die **Nachfrage** nach den Spielen ist im Jemen sehr groß. Alle der bisher veröffentlichten *Serious Games* haben im *Appstore* mehr als 10.000 *Downloads* erreicht. Neben dem großen quantitativen Anklang werden die Spiele auch außergewöhnlich positiv bewertet, mit durchschnittlich 4,9 von 5 erreichbaren Punkten. Sie entsprechen folglich den Anforderungen und Bedarfen der *User*. Einige Spiele konnten Platz 3 der *Playstore Charts* im Jemen erreichen, direkt hinter *FIFA* und *Clash of Clans* – internationalen Megasellern! Viele *User* schreiben in ihren Bewertungen, dass sie stolz sind, dass es sich bei den Spielen um jemenitische Produkte handelt und dass **die Spiele sich auf die jemenitische Wirklichkeit beziehen**.

Im Zusammenhang mit dem *Branding Arabia Felix* hat sich eine **große Online-Community** gebildet. Beispielsweise diente die gleichnamige *Facebook*-Seite ursprünglich nur zur Verbreitung der Spiele. Sie hat sich mittlerweile aber auch zu einem richtigen Austauschforum entwickelt. Auf dieser Plattform spielen Schauspieler*innen Spiele vor der Kamera. Sie kommentieren sie und reflektieren ihre Inhalte. Dies findet bei Jugendlichen einen großen Anklang und geht mit einem **zusätzlichen friedenspädagogischen Wert** einher.

Als besondere Erfolgsstory betrachtet das Vorhaben folgendes Phänomen: Die Trainingsmaßnahmen und das partizipative Vorgehen ermöglichten die Entstehung eines Studios für Spielentwicklung im Jemen. Dort kreieren junge Jemenit*innen unabhängig von der GIZ *Serious Games* für Frieden und sozialen Zusammenhalt. Eine Mitarbeiterin des *Game*-Studios schaffte es in ein Förderprogramm und ist nun Stipendiatin von *Google*.

Im jemenitischen Kontext bestehen auch **Herausforderungen beim Einsatz digitaler Ansätze**, wie etwa die fehlende Stabilität des Internets, Stromunterbrechungen sowie die mangelnde Sicherheit für Projektmitarbeiter*innen. Beispielsweise mussten Workshops zur Spieleentwicklung wegen Luftangriffen unterbrochen werden.

Qualitative Wirkungsmessung stellt für das Vorhaben eine große Herausforderung dar: **Langfristige Verhaltens- und Einstellungsänderungen** der *User* lassen sich kaum nachweisen. Wenn keine lokalen Partner involviert sind, kann die Wirkung der Spiele auf die Jugendlichen, noch schwerer beobachtet werden. Über digitale Fragebögen wurden Einstellungen direkt vor und nach dem Spielen abgefragt und bei vielen Befragten haben sie sich **graduell zum Positiven verändert**. Langfristige Verhaltens- und Einstellungsänderungen können allerdings nur über mehrere zusammenkommene Faktoren, Erlebnisse und Erfahrungen erzielt werden. Die Spiele stellen hierzu nur einen Beitrag dar.

Do No Harm

Der Fokus des GIZ-Vorhabens auf *Do No Harm* stellte sich bei der Spieleentwicklung als sehr wichtig heraus. Ein Beispiel zum Thema Gender: Obwohl den *Usern* verschiedene Optionen (z.B. Wahl weiblicher und männlicher Helden) gegeben wurden, fiel dem Entwicklungsteam auf, dass durch die Spiele hauptsächlich männliche *User* erreicht wurden. Frauen haben häufig andere Spielpräferenzen (z.B. Puzzles). Aus diesem Grund wurde das *Puzzle-Spiel Arwa's World* entwickelt. Dies wurde von Frauen sehr gut angenommen. Frauen als Nutzerinnen wurden entsprechend dem *Design Thinking*-Ansatz stärker in die Entwicklung einbezogen. *Customizing* im Sinne der Anpassung eines Angebots an die speziellen Wünsche der Kund*innen ist folglich nicht nur innerhalb der Entwicklung eines Spiels, sondern auch bei der Entwicklung neuer Spiele sinnvoll und möglich. Letztendlich ist es in jedem Fall wichtig, die Zielgruppe in den Entwicklungsprozess zu integrieren.

Anmerkung: Der *Do No Harm*-Ansatz wird bereits im ersten Beispiel (*Philippinen*) erläutert.

Entwicklungsbedarfe

In Zukunft soll im Rahmen des GIZ-Vorhabens **mehr Ausbildung vor Ort** ermöglicht werden, z.B. *Social Media*-Trainings und Schulungen für Spieleentwicklung. Außerdem soll sowohl die Nutzung als auch die Entwicklung von Spielen und Apps über die Hauptstadt Sanaa hinaus erfolgen. Ziel ist es, die Reichweite in ländlichen Gegenden und anderen Städten zu erhöhen und eine **landesweite Community von Entwickler*innen** aufzubauen.

Kambodscha: Mapping Memories – Digitale Vergangenheitsarbeit

Kurzübersicht	
Name der App	Mapping Memories Cambodia – Digital Dealing with the Past (MMC)
Thema der App	Vergangenheitsarbeit
Typ der App	Internetseite und mobile App für Austausch, Information und Lernen
Name des Kooperationsvorhabens	ZFD – Ziviler Friedensdienst
Partnerorganisation	Royal University of Phnom Penh
Ansprechpartnerin	julia.ilse@giz.de
Angestrebte Wirkungen der App	Erleichterung einer konstruktiven Auseinandersetzung mit der von Gewalt geprägten Vergangenheit Kambodschas
User / Zielgruppen	Alle Kambodschaner*innen, vor allem die junge Generation
Weitere Informationen	Die App kann kostenlos bei GooglePlay heruntergeladen werden. Multimediale Internetseite Mapping Memories Cambodia: https://mappingmemoriescam.wixsite.com/home Facebook-Profil des MMC-Projekts



In welchem Kontext wurde die App entwickelt?

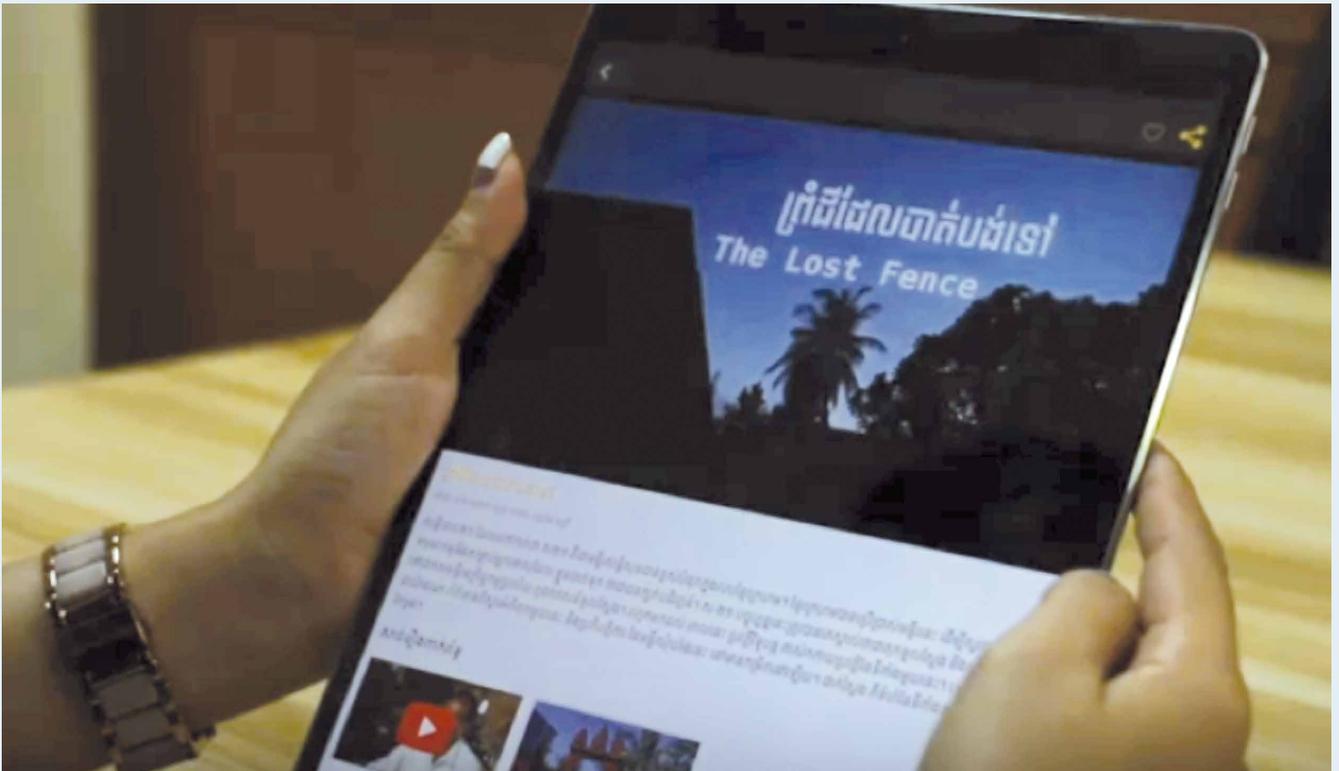
Selbst mehr als drei Jahrzehnte nach dem Ende der Herrschaft der Roten Khmer hat Kambodscha mit den Hinterlassenschaften des Regimes zu kämpfen. Dieses hat die intellektuelle Elite des Landes ermordet und zahllose Verbrechen gegen die Menschlichkeit begangen. Ein Großteil der kambodschanischen Bevölkerung ist durch den politisch motivierten Massenmord und Jahrzehnte des Bürgerkrieges bis heute traumatisiert. Auch die **ungenügende Aufarbeitung der Vergangenheit** behindert das Land im friedlichen Aufbau demokratischer und rechtsstaatlicher Strukturen.

Der *Zivile Friedensdienst (ZFD)* zielt darauf ab, die kambodschanische Gesellschaft dabei zu unterstützen, die Schrecken von Bürgerkrieg und Völkermord besser zu verarbeiten sowie Methoden und Strukturen ziviler Konfliktbearbeitung zu entwickeln.

70 Prozent der kambodschanischen Bevölkerung ist unter 30 Jahre alt. Vor allem diese jungen Kambodschaner*innen sind in der Regel nur wenig über das tatsächliche Geschehen während der Herrschaft der *Roten Khmer* informiert. Diese Zeit wurde im öffentlichen Diskurs und im Bildungssystem kaum aufgearbeitet, sondern lange tabuisiert und verdrängt.

Die Zusammenarbeit des *ZFD* mit dem **Fachbereich Medien und Kommunikation** an der *Royal University of Phnom Penh* hat zum Ziel, Journalist*innen und Medienexpert*innen in **konfliktsensiblem Umgang mit der Vergangenheit** zu schulen. Diese können dann entsprechende Initiativen in die kambodschanische Gesellschaft tragen.

Der *ZFD* hat Studierende dabei unterstützt, eine **App zur Aufarbeitung der Vergangenheit** in Kambodscha zu entwickeln, welche im Folgenden vorgestellt wird.



Nutzung der App auf einem Tablet.

Wie funktioniert die App?

Bereits 2017 hatten Studierende der *Royal University of Phnom Penh* mit Unterstützung des ZFD eine multimediale Internetseite erstellt, die ebenfalls *Mapping Memories* heißt. Auf diese Seite baut die App auf und erweitert das Angebot für mobile Endgeräte. Mit der App soll **insbesondere jungen Kambodschaner*innen**, die digitale Medien bevorzugt nutzen, die Auseinandersetzung mit der von Gewalt geprägten Vergangenheit Kambodschas erleichtert werden.

Die App bietet **Informationen und Zeitzeugenberichte** zur Gewaltherrschaft der *Roten Khmer*. Es finden sich Einblicke in die Lebensrealität der damaligen Zeit, da Überlebende über ihren Alltag, aber auch über ihre Gefühle und die erlebte Gewalt sprechen.

Die Informationen werden in **Infokästen, Videos, Radio-features und Fotostories** präsentiert. Die Inhalte sind auf einer Landkarte mit dem jeweiligen Ort des Geschehens verknüpft. Die *User* können sie sowohl digital, als auch „analog“ vor Ort erkunden. Außerdem können sie **eigene Erinnerungen als Beiträge** einbringen und werden eingeladen, über Kommentarfunktionen zu diskutieren.

Es wurden mehr als 50 Orte in 18 Provinzen und Städten Kambodschas markiert, die für die Zeit der Herrschaft der Roten Khmer von Bedeutung waren und zu denen spezifische Geschichten erzählt werden. Auf einer **interaktiven Karte** kann man die jeweiligen Orte und Geschichten identifizieren und anklicken. Darüber hinaus bietet die App eine **umfassende Suchfunktion**, die es ermöglicht, historische Fakten zu bestimmten Standorten, Organisationen und Institutionen zu finden.



Die Website ermöglicht eine weitere Beschäftigung mit der Thematik.

Was wurde bisher erreicht, was wird weiter entwickelt?

Die App ermöglicht den kambodschanischen *Usern* die Vermittlung von Informationen und Kenntnissen im Hinblick auf die eigene Geschichte sowie eine **Sensibilisierung im Hinblick auf Demokratie und Rechtstaatlichkeit**:

„Die App spielt eine wichtige Rolle bei der Wissensvermittlung an die Öffentlichkeit. Damit wird ein Beitrag dazu geleistet, dass grausame Straftaten wie die unter dem Regime der Roten Khmer in Kambodscha nicht wieder stattfinden können.“
Neth Phektra, Sprecher des Khmer Rouge Tribunals.¹²

Weiterhin spielt die App eine Rolle in der **Ausbildung von Studierenden des Fachbereichs Medien und Kommunikation**, wenn es dabei um jüngere Geschichte und die Roten Khmer geht. In Seminaren setzen sie sich als zukünftige Redakteur*innen, Journalist*innen und Mediengestalter*innen intensiv mit ihren Möglichkeiten auseinander, Einfluss auf die Vergangenheitsarbeit zu nehmen. In Projekten wie *Mapping Memories* können die Studierenden das Erlernte in der Praxis erproben und ihr Verantwortungsgefühl für Medieninhalte ausbauen. Zudem verinnerlichen sie die erlernten Techniken, um den Umgang mit der Vergangenheit mitzugestalten.

Angaben zur bisherigen Nutzung: Seit ihrer Veröffentlichung im Februar 2019 wurde die App ca. 1500-mal heruntergeladen. Die zugehörige *Website* wurde bislang 2000-mal aufgerufen.

Weiterentwicklung: Gegenwärtig wird eine **Strategie zur Erweiterung und Anreicherung** von Inhalten der App erarbeitet. Die *Royal University of Phnom Penh* hat eine starke *Ownership* für die App entwickelt und betreut deren Nutzung und Fortschritt mittlerweile eigenständig, sodass eine **Nachhaltigkeit** sichergestellt ist. Gleichzeitig wird der ZFD eine lokale Fachkraft finanzieren, die das Projekt über die nächsten fünf Jahre strategisch weiterentwickeln soll. Aufgabe wird es sein, die App institutionell so einzubinden, dass sie regelmäßig mit Beiträgen versorgt wird. Die **Bewertung der App durch die User** ist eine Evaluierungsaufgabe und wird Bestandteil der Strategie sein.

¹² Quelle: <https://www.voacambodia.com/a/new-app-maps-experiences-of-khmer-rouge-survivors/4773452.html>

Afghanistan: Fortschrittskontrolle aus der Distanz für Vorhaben in fragilen Kontexten

Die KfW führt zunehmend Vorhaben in fragilen Kontexten durch. Damit gehen hohe politische Aufmerksamkeit, Erwartungen und Handlungsdruck einher. Gleichzeitig können manche Länder nur teilweise oder gar nicht von internationalen Projektbeteiligten bereist werden. Dennoch müssen Risiken gemanagt und Akteure handlungsfähig bleiben.

Remote Management, Monitoring and Verification-Ansätze (RMMV) tragen dazu bei, Projekte weiterhin zu planen, zu managen, zu monitoren und Informationen zu verifizieren, auch wenn internationale Projektbeteiligte (zeitweise) nicht direkt vor Ort sein können. Dabei kommen digitale und technische Instrumente zum Einsatz.

An dieser Stelle werden **zwei dieser digitalen Ansätze** vorgestellt: Ein **Remote Management and Information System (RMIS)** und die **Nutzung von Drohnen** für die Dokumentation und Kontrolle von Fortschritten in Vorhaben, die unter anderem über die Verbesserung und Entwicklung von Infrastruktur zu sozialer Kohäsion und Frieden beitragen.

Remote Management and Monitoring Tool für soziale und wirtschaftliche Infrastruktur

Kurzübersicht		
Kooperationsvorhaben	Stabilisation Programme Northern Afghanistan (SPNA)	Regional Infrastructure Development Fund (RIDF)
Zielsetzung	Stabilisierung fragiler Regionen durch Verbesserung der sozialen und wirtschaftlichen Infrastruktur sowie Stärkung der lokalen Entwicklungsrate	Verbesserung der wirtschaftlichen und sozialen Infrastruktur sowie die Stärkung der Projektplanungs- und Umsetzungsfähigkeiten der für die Maßnahmen zuständigen Provinzbehörden in sechs Provinzen
Hauptaktivität	Schnell sichtbare Infrastrukturmaßnahmen (Block Grants), die durch die Distriktverwaltung unter Bürgerbeteiligung ausgewählt werden; Kapazitätsaufbau der Distriktentwicklungsrate (DDAs)	Finanzierung mittelgroßer Infrastrukturmaßnahmen der Sektoren Straßen/Brücken, Flutschutz, Bewässerung, Abwasser, Wasser, Energie und Schulen
Träger & Durchführungspartner	<ul style="list-style-type: none"> Aga Khan Foundation AFG (Finanzierungspartner), Agence d'Aide à la Coopération Technique Et au Développement ACTED, Mercy Corps Monitoring durch Consultant-Team Nisar-Sickert GbR 	<ul style="list-style-type: none"> Finanzministerium (MoF) als inhaltlich zuständiges Ministerium Joint Venture Sweco - GOPA Infra - INTEGRATION als Durchführungsconsultant
Ansprechpartnerin	anja.hanisch@kfw.de	

Über das *Stabilisation Programme Northern Afghanistan (SPNA)* und den *Regional Infrastructure Development Fund (RIDF)* finanziert die KfW **kleine und mittelgroße Infrastrukturmaßnahmen** im Norden Afghanistans. Die anhaltend prekäre Sicherheitslage verhindert zum einen, dass internationale KfW-Projektmanager*innen vor Ort in regelmäßigen Abständen

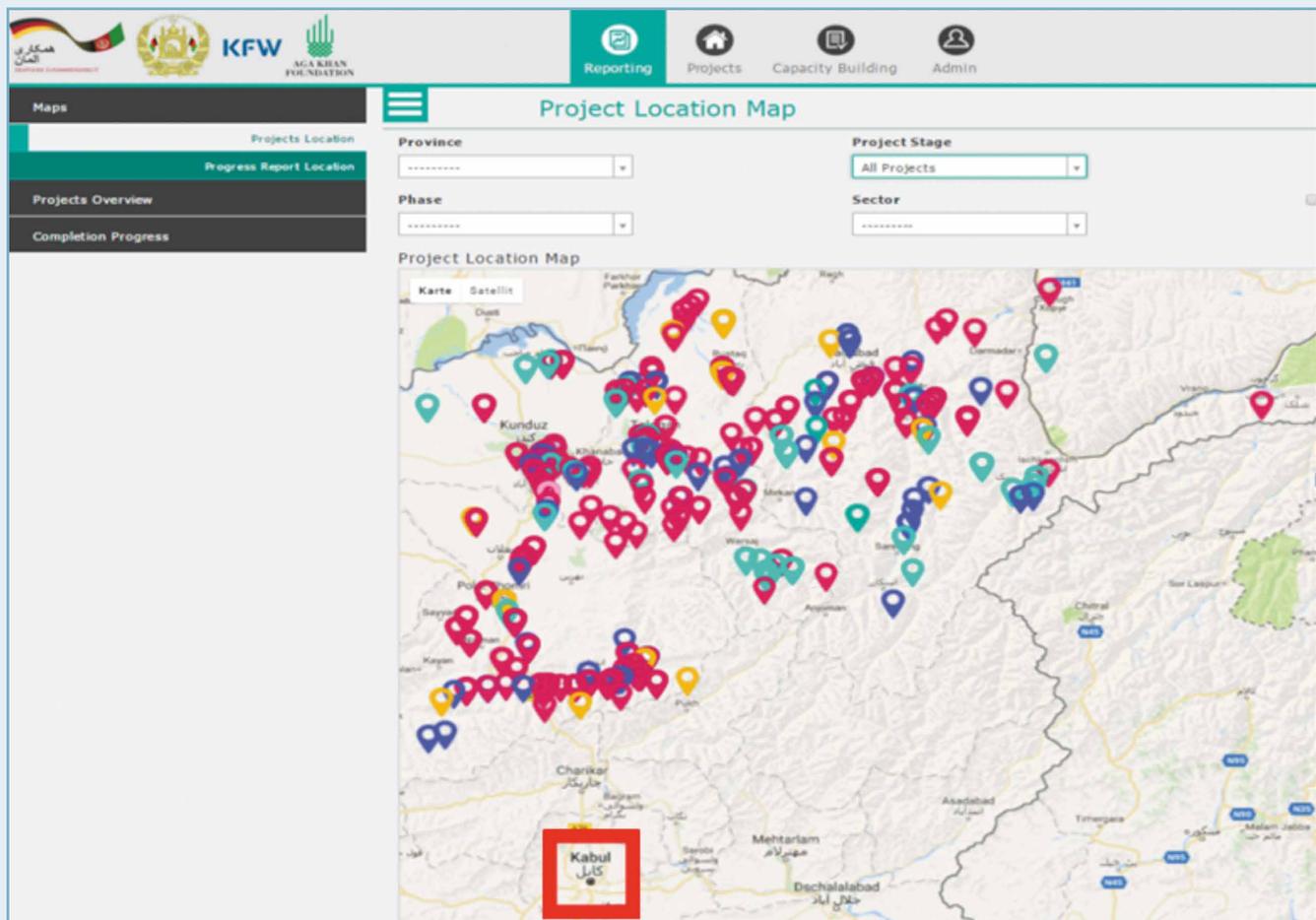
Fortschrittskontrollen und Mittelverwendungsprüfungen durchführen und zum anderen, dass internationales Ingenieurpersonal bei Infrastrukturprojekten in manchen Projektregionen selbst die Bauaufsicht oder Datenerfassung übernimmt. *RMMV*-Ansätze bietet eine Möglichkeit, diese Überprüfungen aus der Ferne zu unterstützen.

Mit der Entwicklung und Anwendung eines *Remote Management Information Systems (RMIS)* soll ein **Instrument für den Informationsaustausch, die Berichterstattung und Erfassung von Informationen** für das Programmmanagement und die Durchführungsorganisation bereitgestellt werden. Auf diese Weise können das jeweilige Projektportfolio, die Kapazitätsentwicklung sowie die Fortschritte bei der Programmumsetzung aus der Ferne verfolgt werden. *SPNA* und *RIDF* waren zwei der ersten Projekte der KfW, für die solche Instrumente entwickelt und angewandt wurden.

Das jeweilige *RMIS* von *SPNA* und *RIDF* ist eine **online-basierte Projektmanagement-Datenbank**, die vor dem Hintergrund der Sicherheitsprobleme an die praktischen Bedürfnisse angepasst ist. Sie enthält die grundlegenden Informationen für jede Einzelmaßnahme, zugehörige Bilder und Dokumente, *GPS*-Daten und Standort, Status der Einzelprojekte, Beschreibungen und Austausch zum jeweiligen Projektfortschritt und einen Abschnitt über den Kapazitätsaufbau sowie Analyse- und Berichtsinformationen. Die *RMIS* ergänzen die vierteljährliche Berichterstattung durch die

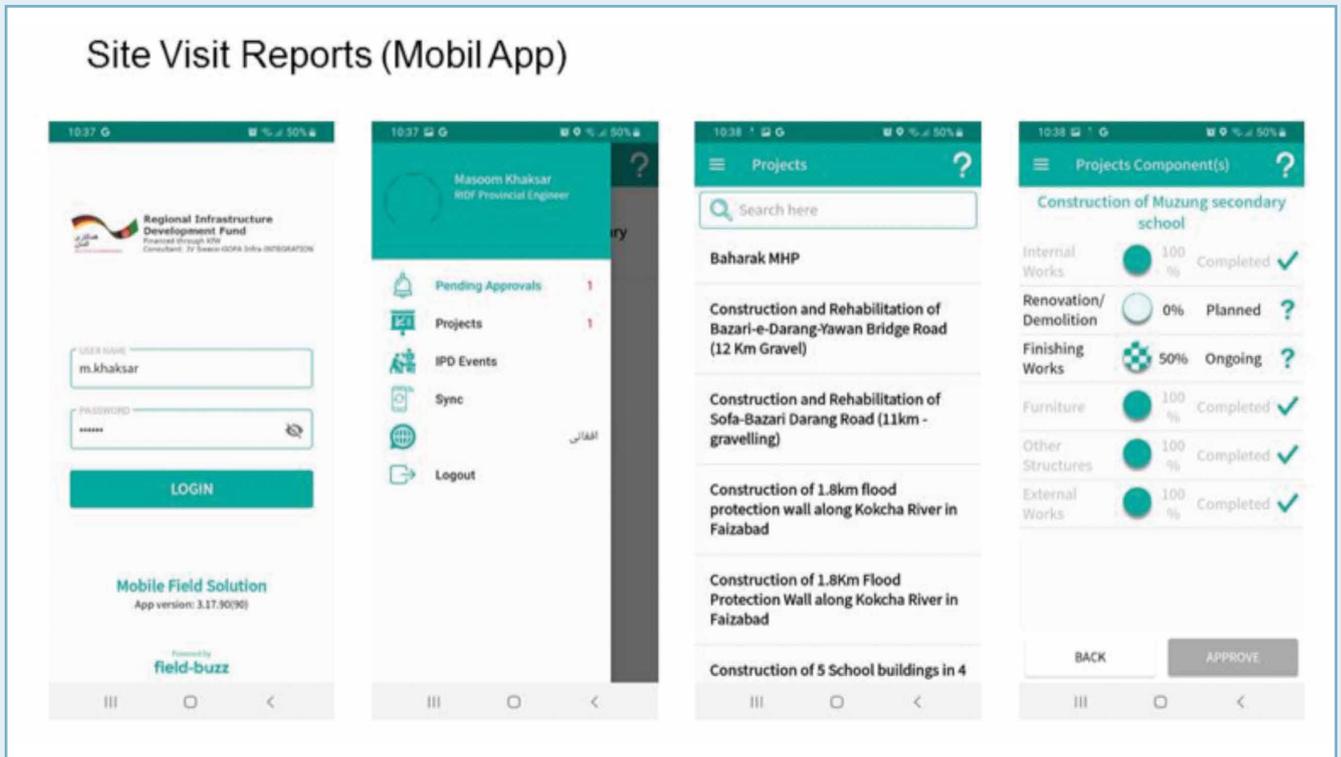
Implementierungspartner, Videokonferenzen, regelmäßige *Workshops* mit den Umsetzungspartnern in Drittländern sowie die alltägliche Kommunikation zum Projektfortgang.

Das *Tool* ist auf einer kundenspezifischen Version der *FieldBuzz*-Plattform von *Field Information Solutions* aufgebaut. *FieldBuzz* wurde speziell für die Datenerfassung und das *Workflow*-Management in „ressourcenarmen“ Feldumgebungen entwickelt. Es wurde bereits mehrfach in Kontexten von Entwicklungsländern konfiguriert und erfolgreich implementiert. Das Instrument besteht aus einer anpassbaren und erweiterbaren App sowie einer webbasierten Management- und Berichtsoberfläche (*Mission Control* und Webseite).



Karte mit Projektstandorten aus dem *SPNA-RMIS*. Hinter den einzelnen Stecknadeln verbergen sich weitere Projektinformationen, z.B. zur Finanzierung und zum Umsetzungsstand.

Lokale Mitarbeiter*innen geben über eine *Smartphone*-App Informationen über den Baufortschritt und die Kapazitätsentwicklung direkt vor Ort ein. Die Verifizierung und Qualitätssicherung der Daten wird durch beauftragte *Consultants* sichergestellt, sowohl aus der Ferne als auch über Besuche vor Ort.



Die Berichterstattung über das Geschehen vor Ort läuft über die App.

Digitale Technologie für die Revitalisierung von Freizeit und Kultur in Kabul

Kurzüberblick

Kooperationsvorhaben	Revitalisierung Chihilsitoo Garden
Zielsetzung	Beitrag zur Friedensförderung und Begegnung in der Stadt Kabul durch Rehabilitation eines historischen Begegnungs- und Kulturparks (12 Hektar)
Hauptaktivität	<ul style="list-style-type: none"> • Erweiterung des Angebots an qualitativ hochwertigen Erholungsmöglichkeiten durch Grün- und Sportflächen, Kulturveranstaltungen für die Bevölkerung von Kabul • Sozio-ökonomische Komponente: Beschäftigungsmöglichkeiten für die Bevölkerung des umgebenden, illegal erbauten Distrikts, und Bereitstellung von Basisinfrastruktur
Träger & Durchführungspartner	<ul style="list-style-type: none"> • Finanzierung durch das Auswärtige Amt • Aga Khan Trust for Culture (AKTC) • Kooperation mit der Stadtverwaltung von Kabul und Informations- und Kulturministerium (MoIC)
Ansprechpartnerin	anja.hanisch@kfw.de

Einsatz von Drohnen zur Dokumentation des Projektfortschritts

Ziel des Vorhabens ist es, durch die Wiederherstellung und Schaffung von Grün-, Garten- und Sportflächen einen **Beitrag zur Erholung der Stadtbevölkerung Kabuls** zu leisten.

Unmittelbar profitieren von dieser Sanierung des Parkgeländes rund 350.000 Bewohner*innen des umgebenden Distrikt 7 (Char Deh). Darüber hinaus bietet der Park die Möglichkeit, Kulturveranstaltungen durchzuführen.

Die Hauptkomponente besteht aus der Revitalisierung des Parkgeländes, der Schaffung von Freizeit- und Erholungsangeboten für die Stadtbevölkerung und einem Beitrag zur klimatischen Verbesserung der Stadtluft. Zusätzlich beinhaltet es eine sozio-ökonomische Komponente, da die Freizeit- und Erholungsmöglichkeiten mit **Beschäftigungseffekten für die Bevölkerung** des umgebenden Distrikts einhergehen. Die Bereitstellung von Basisinfrastruktur trägt zu einer Verbesserung der Lebensbedingungen und des Lebensstandards bei.



Drohnenbild mit Angabe des aktuellen Fertigstellungsgrads einer Maßnahme.



Drohnenbild mit Auflistung verbleibender Aktivitäten.

Da es sich bei Char Deh um eine, zwar von der Stadtverwaltung tolerierte und akzeptierte, jedoch – bislang – illegale Siedlung handelt, ist sie **nicht Bestandteil der Bebauungspläne** der Stadtverwaltung und ist bisher **ohne Anbindung an die städtische Basisinfrastruktur** geblieben. Das Vorhaben unterstützt die Partner dabei, dies zu ändern.

Aufgrund der schieren Geländegröße von zwölf Hektar, der vorhandenen Vegetation und baulichen Anlagen, der avisierten Neubauten sowie der durchgängigen Nutzung des Parks durch Besucher*innen während der Rehabilitierungs- und Baumaßnahmen, wurde ein **graduelles Implementierungskonzept** angewendet. Das gesamte Gelände wurde in zehn sogenannte *Zones* eingeteilt, die nicht nur eine räumliche Dimension definieren, sondern sich gleichzeitig auf die einzelnen Teilmaßnahmen beziehen. Die Umsetzung für jeden dieser Bereiche erfolgt in zwei Phasen: (i) Entwicklung einzelner Nutzungskonzepte und Designs, auf deren Grundlage dann (ii) die Umsetzung der physischen Maßnahmen erfolgt.

Die Fortschrittskontrolle des Projekts vor Ort ist für internationales Personal aufgrund der Sicherheitslage nicht machbar. Neben monatlicher und vierteljährlicher Berichterstattung durch die Implementierungspartner, Videokonferenzen und regelmäßigen Workshops mit den Umsetzungspartnern in Drittländern, wurde der Fortschritt des Vorhabens kontinuierlich visuell dokumentiert – unter anderem **mit dem Einsatz**

einer Drohne. Die von AKTC erstellten Videos zeigen den aktuellen **Implementierungsstand der physischen Maßnahmen** in den verschiedenen Zonen. Die Aufnahmen des Drohnenüberflugs werden durch die Angabe des aktuellen Fertigstellungsgrads der Einzelmaßnahmen in Prozent und der noch geplanten Arbeiten in den Zonen ergänzt. Zeitrasteraufnahmen visualisieren zusätzlich die Fertigstellung von physischen Maßnahmen, beispielsweise der Pflasterung eines Weges oder Dachdeckungsarbeiten.

Das Vorhaben genießt eine **hohe Aufmerksamkeit seitens der afghanischen Regierung** und wurde beispielsweise mehrfach vom afghanischen Präsidenten besucht. Die Drohnenvideos ermöglichten dem KfW-Projektmanagement, einen aktuellen Überblick über die gesamte Parkfläche mit jeweiligem Implementierungsstand der Maßnahmen zu erhalten. Es stellte daher eine sehr gute zusätzliche Möglichkeit dar, die **Projektimplementierung auch aus der Ferne zu kontrollieren.** Aufgrund der Größe des Parks waren die Überblicksflüge per Drohne besonders nützlich, um einen **Gesamteindruck** über die Umsetzung der geplanten Maßnahmen entlang des vereinbarten Zeitplans zu erhalten.

Beispiele aus Afrika



Lesotho: Nokaneng – Your Safe Space – eine App zur Prävention geschlechtsspezifischer Gewalt

Kurzübersicht		
Name der App	Nokaneng – Your Safe Space	
Thema der App	Geschlechterrollen und Prävention geschlechtsspezifischer Gewalt	
Typ der App	App mit Beratungs-, Austausch- und Notruf-Funktion	
Name des Kooperationsvorhabens	Partnerschaften für die Prävention von Gewalt gegen Frauen und Mädchen im südlichen Afrika (PfP)	
Politischer Partner in Lesotho	Ministerium für Gender, Jugend, Sport und Freizeit	
Ansprechpartner*innen	begona.castro@giz.de; likeleli.khotle@giz.de	
Angestrebte Wirkungen der App	(Primäre) Prävention von Gewalt gegen Frauen und Mädchen	
User / Zielgruppen	Mädchen, Frauen und Männer in Lesotho	
Weitere Informationen / Link	Die App kann kostenlos bei GooglePlay heruntergeladen werden.	

In welchem Kontext wurde die App entwickelt?

Über 60% der *Basotho*-Frauen haben Gewalt in der Partnerschaft erlebt. Die vorherrschenden Sozialnormen tragen zu einer Beibehaltung traditioneller Geschlechterrollen sowie zur Stigmatisierung von Betroffenen geschlechtsspezifischer Gewalt bei. Männlichkeitsideale wirken sich nachteilig auf die Prävention geschlechtsspezifischer Gewalt aus. Es bedarf koordinierter Anstrengungen um die Normen zu ändern, die geschlechtsspezifische Gewalt aufrechterhalten und zu ihrer Duldung führen.

Das **GIZ-Regionalvorhaben PfP** im südlichen Afrika (in den Ländern Lesotho, Südafrika, Sambia, Zimbabwe) versucht, die Zusammenarbeit zwischen staatlichen, nichtstaatlichen und privaten Akteuren zu stärken, um Normen und Einstellungen zu verändern, die Gewalt gegen Frauen und Mädchen verursachen und zu ihrer Kontinuität beitragen. Im Mittelpunkt des Vorhabens stehen sogenannte **Leuchtturmprojekte** – länderspezifische, innovative Initiativen zur Prävention von Gewalt gegen Frauen und Mädchen. Die Prävention von geschlechtsspezifischer Gewalt ist ein komplexes Thema, das alle Gesellschaftsgruppen betrifft und daher gemeinsame Anstrengungen und Zusammenarbeit einer Vielzahl von Akteuren erfordert. Deshalb werden die Leuchtturmprojekte als **Partnerschaften unterschiedlicher Akteure** (Regierung, Zivilgesellschaft und Privatwirtschaft) umgesetzt.

Das **Leuchtturmprojekt Nokaneng** und dessen digitaler Ansatz, die App namens *Nokaneng – Your Safe Space* aus Lesotho wird hier vorgestellt.

Folgende Gegebenheiten sprachen für eine Verwendung digitaler Ansätze:

- **Reichweite:** Nach Angaben der App-Entwickler besitzen die meisten der *Basotho*-Frauen ein Handy. Somit besteht ein großes Potenzial, sie über eine App oder andere, SMS-basierte Instrumente zu erreichen.
- **Anonymität:** Der Zugang zu Informationen und professionellem Support ist möglich, ohne die persönliche Identität preiszugeben.
- **Kosteneffizienz:** Investitionskosten entstehen während der Entwicklung der App, aber die Folgephasen (z.B. die Verbreitung der App) werden als kostengünstig eingeschätzt.

Wie funktioniert die App?

Die App *Nokaneng* wird als mobile Lösung komplementär zu anderen Ansätzen im Leuchtturmprojekt genutzt. Sie soll Frauen und Mädchen in Lesotho mit **relevanten Informationen** zu geschlechtsspezifischer Gewalt versorgen und Betroffenen **umfassende Unterstützung** bieten. Zugleich soll sie zur **Sensibilisierung** von Frauen und Mädchen im Hinblick auf geschlechtsspezifische Gewalt beitragen. *Nokaneng* ermöglicht Frauen den Austausch untereinander und regt auf diese Weise die Entwicklung von **Solidarität** zwischen ihnen an.

Features:

- **Kurzvideos:** Hier handelt es sich um die fiktive Geschichte einer Beziehung, die geschlechtsspezifische Gewalt und Bewältigungsstrategien darstellt.
- **Videos und Texte:** Sie erläutern und informieren über die Rollen und Aufgaben lokal verfügbarer Dienste (z.B. Gesundheitszentren, Polizei, Gemeindevertreter*innen). Außerdem bieten sie Informationen zu relevanten Rechten und Gesetzen in Lesotho.
- **Moderiertes Forum:** Hier können Fragen zu geschlechtsspezifischer Gewalt anonym gestellt werden. Beratende Unterstützung erfolgt sowohl durch professionelle Fachkräfte und Moderator*innen als auch durch die User-Gemeinschaft.
- **Notfall- und Alarm-Funktion** per SMS oder Anruf.

Nur 44% der *Basotho*-Frauen besitzen ein *Smartphone*, das in der Lage ist, auf das Internet zuzugreifen. 69% geben an, dass sie das Internet nie benutzt haben. Um ärmere Frauen nicht auszuschließen, wurde bewusst nicht nur eine *Smartphone*-App entwickelt, sondern auch eine Version angefertigt, die mit GSM-Standard-Handys funktioniert.

Entwicklung der Anwendung

- *Nokaneng* App wurde mit der agilen, iterativen **Projektmanagementmethode SCRUM** entwickelt, die heute in der Softwareentwicklung Standard ist. 2017/2018 erfolgten die Prototypentwicklung der App und ein Test mit etwa 100 Frauen. So konnte ein nutzungsorientiertes Konzept entwickelt werden.
- *SCRUM* bezieht unter anderem die Komplexität des Kontexts (z.B. die Bedeutung vieler unterschiedlicher Akteure und Interessengruppen) mit ein und ermöglichte eine **partizipative, flexible und schrittweise Konzeptentwicklung**, gemeinsam mit den Partnern.
- Die technische Unterstützung für die **Verbreitung der App** erfolgt über *Vodacom* als Partner. *Vodacom* unterstützt vor allem durch ein sogenanntes *Zero-Rating*. Das bedeutet, dass die Nutzung der App für *Vodacom*-Kund*innen frei im Datenverbrauch ist.
- Mittlerweile ist die App frei zugänglich. Seit 2019 erfolgte die Entwicklung einer **SMS-basierten Lösung**, um Frauen mit einfachen Handys zu erreichen und ihnen wichtige Informationen zur Verfügung zu stellen. Die SMS-basierte Lösung wird ebenfalls von *Vodacom* unterstützt, und die Interaktion über SMS ist für *Vodacom*-Kund*innen kostenlos.
- Das Vorhaben ermöglicht die systematische **Schulung und Unterstützung von Content-Managern und Forenmoderator*innen** für den Betrieb von *Nokaneng*. Eine lokale Entwicklerfirma vor Ort hat die technische Wartung und Weiterentwicklung der App übernommen.



Junge Frauen, die gerade die Nokaneng App bei der Auftaktveranstaltung heruntergeladen haben.

Ergänzung durch andere Maßnahmen: Das GIZ-Vorhaben nutzt neben dem digitalen Ansatz auch **Massenmedien** wie Radio und Fernsehen, um Gewalt gegen Mädchen und Frauen zu thematisieren und entsprechende Geschlechterrollen zu hinterfragen. **Gemeindebasierte Interventionen** sollen lokale Initiativen stärken und das Engagement für Gewaltprävention unterstützen. Auf lokaler Ebene werden Gruppentreffen mit Frauen veranstaltet, in denen Themen geschlechtsbasierter Gewalt besprochen werden und Diskussionen sowie Übungen rund um „Selbstermächtigung“ (*Empowerment*) angestoßen werden.

Parallel zu Nokaneng

Die Prävention geschlechtsspezifischer Gewalt ist erfolgreich, wenn nicht nur mit Frauen und Mädchen, sondern komplementär mit Männern und Jungen zusammengearbeitet wird. Deshalb stärkt das auf Männer ausgerichtete Projekt *Sakeng* Geschlechternormen und Männlichkeitskonzepte, die Frauen und Mädchen vor Gewalt schützen. Auch für Männer wird eine SMS-basierte Lösung entwickelt. Das Interesse vieler Männer an Sportergebnissen wird dabei als Anreiz verwendet: *User* können sich für regelmäßige Sport-Updates anmelden. Mit jeder Nachricht erhalten sie Informationen zu geschlechtsspezifischer Gewalt, die ein positives Männlichkeitsverständnis fördern. Der Service wird durch gemeindebasierte Aktivitäten in den Bereichen Sport, Kunst, Kultur und Glauben sowie durch die Nutzung von Massenmedien und digitalen Medien ergänzt.

Was wurde bisher erreicht, was wird weiter entwickelt?

*„Diese App ist so wichtig, weil ich Informationen nach Hause bekommen kann, ohne dass es jemand bemerkt.“
Junge Nutzerin, die anonym bleiben möchte, in einem Feedback-Workshop.*

*„Als mein Mann die Videos in der App sah, erkannte er sein eigenes gewalttätiges Verhalten. Es hat ihn verändert. Er hat aufgehört, mich zu schlagen.“
Verheiratete Nutzerin, die anonym bleiben möchte, in einem Feedback-Workshop.*

Angaben zur Nutzung: Bisher wurde die App über 1220-mal heruntergeladen. Im Beratungs- und Diskussionsforum wurden von betroffenen Frauen bislang 114 Anfragen gestellt. Es erfolgten 148 Antworten seitens der Moderator*innen und anderer Nutzer*innen.

Eine **Auswertung der Akzeptanz der App** bei den Nutzer*innen wird noch erfolgen, sodass erst dann präzisere Informationen zu Wirkungen möglich sind. Das bisherige *Feedback* der Nutzer*innen zeigt allerdings: Viele Frauen schätzen die Möglichkeit, anonym Erfahrungen auszutauschen, oder sich im sicheren Umfeld über geschlechtsspezifische Gewalt zu informieren. Der einfache Zugang zu Informationen sowie sichere Austausch- und Unterstützungsmöglichkeiten helfen dabei, Frauen zu stärken und Geschlechternormen in Frage zu stellen.

Die Erfahrungen mit der App lassen bislang folgende **Schlussfolgerungen** zu:

- Die **Inhalte** einer Informations- und Austausch-App zu Gewaltprävention sollten sich an lokalen Bedarfen orientieren.
- Es ist wichtig, Prototypen **benutzerorientiert und partizipativ** zu entwickeln, um sicher zu stellen, dass sie deren Bedürfnissen gerecht werden. Ein schrittweises, agiles, flexibles und abgestimmtes Vorgehen ist hierfür notwendig.



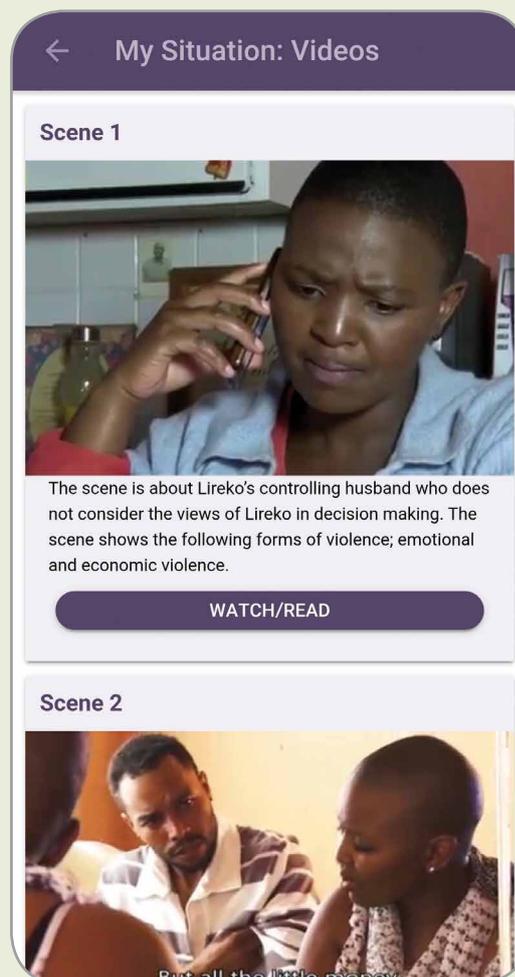
Die vier Service-Bereiche der App.

Do No Harm

- Um verletzendes Bemerkungen und *Hate Speech* zu verhindern, ermöglicht die App eine Qualitätsmoderation, inklusive entsprechender Trainings für die Moderator*innen. Inhalte werden überprüft.
- Zudem wird Vertraulichkeit gewährleistet. Die Anonymität der App verhindert negative Konsequenzen für Betroffene, die sich zu Wort melden.
- Um sicherzustellen, dass die App wirklich an den Bedarfen von Frauen und Mädchen ansetzt, aber auch um Verständlichkeit abzusichern und sprachliche Doppeldeutigkeiten auszuschließen, wurden in zahlreichen Testrunden potenzielle Nutzerinnen konsultiert.

Anmerkung: Der *Do No Harm*-Ansatz wird bereits im ersten Beispiel (*Philippinen*) erläutert.

- Perspektivisch sollen **gemeindebasierte Maßnahmen** noch stärker mit der Nutzung der App kombiniert werden.
- Die **nachhaltige Verbreitung** von IKT-Lösungen erfordert Partnerschaften und kontinuierliche Investitionen.



Beispiel eines Videos mit Situationen, die Geschlechterrollen und geschlechtsspezifische Gewalt thematisieren.

Kenia: Umoja – Bürgerradios für den Frieden

Kurzübersicht	
Name des Ansatzes	Umoja – Radio for Peace
Thema des Ansatzes	Förderung von Frieden, Pluralität und Demokratie durch konfliktensiblen Qualitätsjournalismus
Typ des Ansatzes	Netzwerk von FM-Radiostationen, unterstützt durch digitale Instrumente wie WhatsApp-Gruppen und eine Online-Plattform für gemeindebasierte Medien (Sikika)
Name des Kooperationsvorhabens	ZFD – Ziviler Friedensdienst der GIZ in Kenia
Partnerorganisation	Kenia Community Media Network (KCOMNET – Nichtregierungsorganisation)
Ansprechpartner	michael.schweres@giz.de
Angestrebte Wirkungen des Ansatzes	Förderung von nachhaltigem Frieden und Entwicklung in Kenia durch konfliktensiblen Berichterstattung
User / Zielgruppen	Direkt: Radiogestalter*innen und Journalist*innen Indirekt: Radiohörer*innen
Weitere Informationen	Website des Projekts: https://umojaradioforpeace.org Website der Partnerorganisation: https://kcomnet.org/project/the-radio-for-peace-program



Digitale Flankierung einer analogen Lösung

Im Projekt *Umoja* werden Bürgerradios für eine friedensfördernde Programmgestaltung unterstützt. Es ist das einzige Beispiel in *Smart Prevention*, in dem ein nicht-digitaler Ansatz – das Radio – im Mittelpunkt steht. Es geht darum, aufzuzeigen, wie analoge Maßnahmen durch die Nutzung digitaler Instrumente optimal unterstützt werden können. Des Weiteren zeigt das Beispiel auf, aus welchen Gründen in manchen Kontexten die Priorisierung analoger Medien Sinn macht.

In welchem Kontext wurde der Ansatz entwickelt?

Kenia ist seit der Kolonialzeit stark gespalten. Zentrale Ursachen sind die ungleiche Verteilung von Ressourcen und der ungleiche Zugang zu staatlichen Leistungen. Große Teile des Landes sind von **Unsicherheit und Kriminalität** geprägt. Regelmäßig kommt es bei Wahlen zu gewalttätigen Eskalationen. Den Höhepunkt markierten die Nachwahlunruhen von 2007/08 mit etwa 1.200 Toten und 600.000 Binnenvertriebenen. **Flucht und Vertreibung** spielen in der Geschichte Kenias eine große Rolle, da sich durch Zwangsumsiedlungen in der Kolonialzeit die ethnische Landkarte veränderte. Die Siedlungs- und Vergabepolitik kenianischer Regierungen, die in der Regel Eliten bevorzugte, verschärfte die Konflikte. Die Mehrzahl der Vertriebenen hat keinen ausreichenden Zugang zu Land, Grundversorgung und Existenzsicherung. Die **Aufnahmegemeinden fühlen sich bedroht** oder befürchten, von den Geflüchteten verdrängt zu werden. Die Konflikte um ohnehin knappe Ressourcen verlaufen zumeist entlang ethnischer Linien und werden durch politische Interessen verstärkt.

Ziele des ZFD und der Sonderinitiative Flucht

Der ZFD möchte die konflikt sensible Arbeitsweise der Partnerorganisationen in Kenia stärken. Diese sollen dazu beitragen, dass lokale Konflikte friedlich ausgetragen und die Rechte aller Beteiligten berücksichtigt werden. Das Vertrauen und der Zusammenhalt auf Gemeindeebene sollen zunehmen. Dies gilt sowohl für das Verhältnis zwischen Vertriebenen und Aufnahmegemeinden als auch generell zwischen unterschiedlichen Ethnien. Auf diese Weise beugen die Akteure gewaltsamen Konflikten sowie einer erneuten Flucht und Vertreibung vor.

Bürgerradios gelten in Kenia als die grundlegendste und **wichtigste Form der Bürgerkommunikation** auf lokaler Ebene. Das Gemeinderadio verbindet unterschiedliche Medien und Ausdrucksformen miteinander und verschafft ihnen Raum. Dabei unterscheidet sie ihre Fokussierung auf die Anliegen der Gemeindemitglieder und Bürger*innen von den kommerziellen und staatlichen Radiosendern. Insofern können sie als **Plattform für soziale Veränderungen** fungieren. Nach den Wahlen 2007/08 in Kenia betonten verschiedene unabhängige Medienorganisationen die Rolle der Bürgerradios bei der Eindämmung der Gewalt. Diese wurden sensibler für ethnische Konflikte und förderten zunehmend das friedliche Zusammenleben in ihren Gemeinden. Insofern haben sie bei den Bemühungen um Friedenskonsolidierung und Konfliktlösung in Kenia eine größere Rolle gespielt. Trotz ihrer geringen Größe stellten die unabhängigen Radiosender ein viel versprechendes Mittel im Hinblick auf **konflikt sensible Kommunikation** dar. Viele gemeindebasierte Radiojournalist*innen haben jedoch keine formale Ausbildung in Journalismus und konflikt sensibler Berichterstattung. Es fehlt ihnen oft an Methoden, Erfahrung und Hintergrundwissen, auf das sie bei der Berichterstattung über Gewalt oder bei der Konfrontation mit Hassrede zurückgreifen könnten.

Das hier vorgestellte **Projekt Umoja – Radio for Peace** begann 2016, Bürgerradios in Kenia bei der Friedensförderung zu unterstützen. Das *Kenya Community Media Network (KCOMNET)*, eine gemeinnützige Organisation zur Entwicklung und Unterstützung gemeindebasierter Medien, entwickelte in Zusammenarbeit mit dem ZFD ein landesweites **Trainings- und Vernetzungsprogramm für Community-Radiojournalisten und Gemeindeakteure**. An *Umoja* sind 23 Bürgerradios und 17 katholische Radiosender beteiligt. Sie tauschen sich in einem Netzwerk aus, lernen voneinander, unterstützen sich und versuchen, ihr Engagement strategischer zu gestalten.

***Umoja* ist ein Swahili-Wort und bedeutet Einheit.**

Warum ein Fokus auf „analoges“ Radio?

Analoges FM-Radio ist günstig und für alle Kenianer*innen verfügbar. Ein Forschungsteam des Deutschen Instituts für Entwicklung (DIE) stellte 2019 fest, dass ein Großteil der kenianischen Bevölkerung, vor allem aber auch der Insassen der Flüchtlings- oder Vertriebenencamps, seine Informationen aus dem Radio bezieht: „*Gerade in Geflüchteten-Lagern oder ländlichen Gebieten machen Investitionen in Offline-Angebote wie Community Events, Radiosendungen oder Beratungszentren mitunter mehr Sinn als die Entwicklung teurer, digitaler Apps, die nur über internetfähige Handys zu bedienen sind. Das Radio ist darüber hinaus für viele Menschen nach wie vor der günstigste und einfachste Weg, um an Informationen zu gelangen.*“¹³ Insofern hat es als Kommunikationsmedium einen großen Einfluss auf den kenianischen Alltag. Der gute Empfang wurde erweitert durch zusätzliche Mobilfunkempfänger in ländlichen Wohnungen, öffentlichen Verkehrsmitteln oder auch auf Mobiltelefonen.

Digitale Ansätze, wie zum Beispiel Webradio, haben noch eine vergleichsweise geringe Bedeutung. Dabei ist nicht nur der Empfang das Problem, sondern vor allem der Kostenfaktor. Mobiles Internet ist für viele Kenianer*innen zu teuer. Häufig suchen sie sich als Lösung einen *W-Lan Hotspot*, aber auch der ist nicht überall kostenlos. Tagsüber, und wenn man unterwegs ist, werden daher eher SMS-Nachrichten als beispielsweise *WhatsApp* verwendet. Insgesamt funktionieren Soziale Medien und digitale Dienste mit sogenannten *Push and Pull-Services* relativ gut. Für ihre Nutzung reicht auch eine kurze und schlechtere Verbindung. Problematisch ist dagegen die Verwendung von Medien mit großem Datenvolumen, wie z.B. das Streaming von Audio- oder Videodateien. Für einen Streaming-Inhalt von fünf Minuten Länge bräuchte man 15 Minuten stabiles Internet. Über selbiges verfügen jedoch selbst die an *Umoja* beteiligten Radiostationen im ländlichen Raum nicht, sodass sie z.B. Hörspiele zum Thema Frieden eher nicht downloaden, sondern lieber auf einem USB-Stick erhalten. In noch stärkerem Maß gilt das für private Hörer*innen: Es ist teuer, beschwerlich und demotivierend, die Audioinhalte nur bruchstückhaft herunterzuladen und anzuhören. Eine Sendung komplett herunterzuladen und dann erst später anzuhören entspricht nicht dem eher spontan ausgerichteten Nutzungsverhalten der User.

Schlussfolgerung: Perspektivisch wäre ein stabiles, günstiges oder kostenloses WLAN die Voraussetzung für digitale Ansätze. Auf diese Weise könnten diese eine ähnlich große Nachfrage und Reichweite auch bei armen oder marginalisierten Bevölkerungsgruppen generieren, wie dies beim analogen Radio der Fall ist. Digitale Instrumente bieten sich in diesem Kontext folglich gegenwärtig zur Ergänzung von und in Kombination mit dem Radio als Massenmedium an.

¹³ Quelle: <https://www.die-gdi.de/die-aktuelle-kolumne/article/warum-digitale-dienstleistungen-fuer-gefluechtete-oftmals-ibr-ziel-verfehlen>

Wie funktioniert der Ansatz von Umoja?

Ziele des Netzwerks

Umoja zielt darauf ab, dass Bürgerradios durch konflikt sensible Berichterstattung einen Beitrag zur Förderung von nachhaltigem Frieden und Entwicklung in Kenia leisten. Erreicht werden soll Folgendes:

- Die Demokratisierung der Medienkommunikation durch mehr Partizipation, Dialog und Austausch.
- Die Verbreitung der Perspektiven von Bürger*innen aus den Gemeinden.
- Das Vorgehen gegen *Hate Speech*, ethnischen Hass und *Fake News*.
- Die Förderung des friedlichen Zusammenlebens aller Kenianer*innen sowie zwischen Geflüchteten und aufnehmenden Gemeinden.

Analyse der Stärken und Herausforderungen der konflikt sensiblen Berichterstattung in unterschiedlichen Radiosendern.

- Die **Produktion und Ausstrahlung von Qualitätsprogrammen** zur Friedenskonsolidierung und Konfliktlösung durch alle beteiligten Gemeinderadios. Dabei handelt es sich zum Beispiel um Doku-Fiktionen und Hörspiele mit dokumentarischen Elementen. In die Produktion werden zum Teil lokale Theatergruppen eingebunden.

„Das kann jedem von uns passieren“

Umoja hat Hörspielserien wie *This Can Happen to Anyone of Us* produziert. Die Serie vermittelte den Zuhörer*innen die Ursachen und Folgen interner Vertreibung. Sie wurde über 40 Radiostationen gesendet und erreichte um die zwölf Millionen Hörer*innen, wie über Audioresearch (Hörerermittlung zumeist durch Umfragen im Sendegebiet) herausgefunden wurde. Wegen des Erfolgs wurde eine zweite Staffel mit zehn Episoden produziert, in der es beispielsweise auch um soziale Ungleichheit und Zugang zu Bildung geht. Neben Swahili und Englisch wird die Sendung auch auf Somali gesendet, um die Sprachbarriere für Geflüchtete zu überwinden.

Zentrale Handlungsbereiche von Umoja sind:

- Die **bedarfsorientierte Schulung** von gemeindebasierten Radiojournalist*innen und Radiomacher*innen aller lokalen Radiosender in den Bereichen gewaltfreie Kommunikation, konflikt sensible Berichterstattung und friedliche Konfliktbearbeitung. Die Trainings orientieren sich an der



Bild aus dem Studio eines Gemeinde-Radiosenders.



Screenshot der digitalen Plattform Sikika (<https://sikika.net>).

Verbindung von Radio und digitalen Instrumenten

Auch wenn der Schwerpunkt bei *Umoja* auf analogem Radio liegt, werden **Synergien mit digitalen Instrumenten** genutzt. Hier einige Beispiele:

- Durch Friedensbotschaften und Sensibilisierung unterstützt *Umoja* die Nationale Kommission für Zusammenhalt und Integration (NCIC) dabei, **gegen Hate Speech** vorzugehen (*#hatespeechwithoutme*). Kurze, griffige Botschaften aus dem Radio werden mit Sozialen Medien verbunden und erzeugen so einen Wiedererkennungseffekt. *User* finden Hörspiel-szenen und Tonbotschaften auf *Facebook* und *Twitter* sowie entsprechende Bildbotschaften auf Instagram wieder.
- Schon beim Start-Workshop des *Umoja Radio For Peace*-Projekts haben sich zwei **WhatsApp-Gruppen** mit insgesamt um die 200 *Usern* gebildet: Eine mit Chefredakteur*innen und Manager*innen, und eine mit Journalist*innen und Gemeindeakteur*innen. Die Gruppen haben sich seitdem etabliert und spielen eine wichtige Rolle beim **Austausch, der gegenseitigen Information und Unterstützung**.
- *Umoja* entwickelt ein niedrigschwelliges digitales Angebot für den Personentransport. Wegen der erwähnten Herausforderungen (Internetkosten und Empfang) werden **Hörspiele auf USB-Sticks an Überlandbus-Unternehmen** verteilt. Diese können sie ohne Probleme während der Fahrten abspielen und so die Reisenden erreichen. In Zukunft will das Projekt zudem an Kinos herantreten, sodass den Zuschauer*innen vor dem Film ein „Vor-Hörspiel“ mit friedensfördernden Inhalten geboten würde.
- Gleichzeitig wird überlegt, über welche Wege man **über das Radio hinaus** die unterschiedlichen Zielgruppen, z.B. Geflüchtete und Vertriebene, besser erreichen kann. Eine Idee besteht darin, in Zusammenarbeit mit dem UNHCR, Geflüchtete mit **SMS-Nachrichten** zu erreichen. In Flüchtlingslagern werden Hörergruppen gebildet, die Friedensbotschaften oder Hörspiele per verteiltem Stick und USB-Radio auch *offline* hören können.

Sikika – gemeinsame Marketing-Plattform für Community Content

Gemeinsam mit dem *Community Media Fund* von *HIVOS*¹⁴ hat *KCOMNET* eine webbasierte Datenbank aufgebaut, auf der unterschiedliche gemeindebasierte Medienprodukte zur Verfügung gestellt werden. Als *Marketing-Plattform* wird *Sikika* von verschiedenen Projekten genutzt und dient ihnen als digitales Instrument zur Unterstützung unabhängiger Bürgermedien. Ziel der Datenbank ist die Erhöhung der Reichweite und synergetische Verbreitung der diversen Medienprodukte. Auf *Sikika* können zum Beispiel Videos oder Radioinhalte *gestreamt* oder *gedownloadet* werden, sowohl von Konsument*innen als auch von potenziellen Abnehmer*innen der medialen Produkte. Z.B. können Radiosendungen, die bei den teilnehmenden Gemeinderadios produziert wurden, von Radiosendern in anderen Landesteilen übernommen werden.

Der *ZFD* hat nach Ablauf des *HIVOS*-Programms den Unterhalt der *Website* in das *Umoja*-Projekt eingebunden.

Was wurde bisher erreicht, was wird weiter entwickelt?

Ein großer Erfolg von *Umoja* besteht bisher darin, dass die Gemeinde-Radiosender **keine Einzelkämpfer mehr** sind. Es hat sich eine *Community* gebildet, die sich austauscht, Probleme gemeinsam bewältigt, und in der die Teilnehmenden gegenseitige Unterstützung anfragen und bieten. Zum Beispiel finden gemeinsame Fakten-Checks statt, wenn nicht sicher ist, ob eine Nachricht wahr ist oder ob es sich um *Fake News* handelt. Die Solidarität im Netzwerk funktioniert: In einer Art gemeinsamer „Rettungsmission“ wurde erreicht, dass nicht mehr verwendetes Equipment des nationalen meteorologischen Instituts den Gemeinderadios übergeben wurde.

Gleichzeitig zeigen sich auch **Wirkungen in den Gemeinden**, die die *Umoja*-Radioproduktionen hören: Viele der produzierten Inhalte zu Themen wie *Hate Speech* oder ethnische Polarisierung werden vom Publikum rege diskutiert. Es wird in den beteiligten Gemeinden zunehmend offen angesprochen, was es bedeutet, eine multiethnische *Community* zu sein, und welche Bedürfnisse und Rechte die unterschiedlichen Gruppen haben. Dies hat mit dazu beigetragen, dass es dort während und nach den Wahlen 2017 **kaum gewaltsame Auseinandersetzungen** gab.

*„Der Friedensaufruf wurde befolgt. Es wurden keine Jugendlichen in Gruppen oder mit aggressivem Verhalten vor den Wahllokalen gesehen. Es gab überhaupt keine Nachrichten über die Einschüchterung von Wähler*innen, da alle über ihre verfassungsmäßigen Rechte informiert waren.“*

Lydia Wangoma vom Radiosender Bulala FM.¹⁵

Die Erfahrung von *Umoja* zeigt, dass die **Nutzung des Radios für Informations- und Sensibilisierungszwecke in Kenia sehr gut geeignet** ist. Aus diesem Grund erscheint es sinnvoll, entsprechende Ansätze auszuweiten und beispielsweise im Zusammenhang mit anderen Themen zu verwenden, die in der Kooperation eine Rolle spielen, z.B. Klimawandel, Umweltschutz oder Wassernutzung.

¹⁴ Informationen: <https://east-africa.bivos.org/program/community-media-fund>

¹⁵ Zitat aus der Veröffentlichung *Community Radios Broadcasting for Peace*. Informationen: <https://drive.google.com/file/d/1xdZLIJ8lQb78-BLaehiSic8sZes55HgJ/view>

Südafrika: YouthActs – Gewaltprävention durch ehrenamtliche Jugendliche

Kurzübersicht		
Thema der App	Unterstützung des Ehrenamts von Jugendlichen, die in ihren Gemeinden gewaltpräventiv arbeiten und zu sozialem Zusammenhalt beitragen wollen	
Typ der App	Organisationspezifische digitale Praxishilfe (soziale Lern-, Informations- und Austauschplattform)	
Name des Kooperationsvorhabens	VCP (Inklusive Gewaltprävention)	
Partnerorganisationen	<p>Politischer Träger: Ministerium für kooperative Regierungsführung mit Vorsitz im nationalen Lenkungsausschuss</p> <p>Partner für die Präventionsarbeit mit Jugendlichen: die südafrikanische Polizeibehörde</p> <p>Unterstützer der App-Entwicklung: University of Cape Town (Coaching für die Ansätze Design Thinking und Impact Hubs)</p>	
Ansprechpartner	thomas.hellmann@giz.de, noxolo.thabatha@giz.de	
Angestrebte Wirkungen der App	Gewaltprävention; Unterstützung der Organisation und Vernetzung gesellschaftlich engagierter Jugendlicher	
User / Zielgruppen	<p>Ehrenamtlich arbeitende Jugendliche von 18 bis 35 Jahren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sogenannte Junior Commissioners (Botschafter*innen für Gewaltprävention an Schulen) • Mitglieder der Youth Crime Prevention Desks (zumeist arbeitslose Jugendliche) 	
Weitere Informationen	Die App kann kostenlos bei GooglePlay heruntergeladen werden.	

In welchem Kontext wurde die App entwickelt?

Der GIZ Innovation Fund wurde 2017 als erster unternehmensweiter Mechanismus zur Förderung von Innovationen innerhalb der GIZ eingerichtet. Er zielt darauf ab, innovative Ideen zu identifizieren und zu fördern. Diese sollten das Potential haben, die Wirksamkeit der GIZ-Vorhaben beispielsweise durch digitale Technologien und Daten zu steigern. Außerdem soll der Innovation Fund zu einer Kultur des Experimentierens beitragen, neue Freiräume schaffen sowie innovative Impulse und agile Arbeitsweisen in die GIZ tragen. In einem Ideenwettbewerb können sich dafür jährlich Teams aus GIZ-Mitarbeiter*innen sowie lokalen und internationalen Partner*innen (aus Stiftungen, NGOs, *Startups*, Behörden, etc.) bewerben. Die sechs vielversprechendsten Ideen erhalten dann im Rahmen eines sogenannten *Accelerator*-Programms methodisches *Coaching*, Zugang zum lokalen Innovationsökosystem und finanzielle Förderung für die Weiterentwicklung.

Mit der Idee, **organisierte junge Freiwillige zu unterstützen**, die einen positiven sozialen Wandel in ihren Gemeinden herbeiführen wollen, bewarb sich ein Team von GIZ-Mitarbeiter*innen aus Lesotho und Südafrika 2017 erfolgreich für den *GIZ Innovation Fund*. Sie wurden im Dezember 2017 als das Projekt mit der „steilsten Lernkurve“ bei der Entwicklung eines funktionsfähigen Prototypen (*Minimum Viable Product*) von einer Jury ausgezeichnet und konnten im Anschluss ihr entwickeltes Produkt implementieren. Das Ergebnis sind zwei Apps: *YouthActs* in Südafrika und *Methaka* (Lern-App für mehr Bürgerbeteiligung) in Lesotho. Da beide Projekte in unterschiedlichen Kontexten verwurzelt sind, wurde *YouthActs* in zwei Apps aufgeteilt. So konnten sich beide Apps auf den jeweiligen Kontext konzentrieren. Bei beiden Apps geht es in erster Linie darum, junge Menschen dazu zu bewegen, einen **positiven Beitrag zur Entwicklung ihrer Gemeinden** zu leisten.

In *Smart Prevention* konzentrieren wir uns auf die App aus Südafrika.

Kontext

Südafrika ist auch 25 Jahre nach Ende der *Apartheid* von einer extrem hohen Gewaltrate betroffen (sechsmal höher als der weltweite Durchschnitt). Soziale Ungleichheit, hohe Arbeitslosigkeit, der unzureichende Zugang zu öffentlichen Dienstleistungen sowie fehlende Zukunftsperspektiven, insbesondere für junge Menschen, begünstigen die Gewalt. Zudem wird Gewalt in den sozialen Strukturen oft normalisiert und legitimiert.

Die digitale Plattform *YouthActs* ist im **GIZ-Vorhaben VCP (Inklusive Gewaltprävention)** angesiedelt. Dieses zielt darauf ab, die Prävention von Gewalt zu stärken, indem es an den unterschiedlichen Ursachen von Gewalt ansetzt. Das Vorhaben fördert einen systemischen Ansatz zur Prävention von Kriminalität und Gewalt auf mehreren Ebenen (lokal, regional und national). Dabei werden unter anderem Jugendliche und junge Erwachsene für gemeinnützige Arbeit in ihrem gesellschaftlichen Nahraum motiviert und gefördert. Zum einen unterstützen ehrenamtliche Mitarbeiter*innen in den lokalen **Youth Crime Prevention Desks** die Prävention sozialer Gewalt seitens der Polizei, zum anderen engagieren sich Jugendliche als **Beauftragte für Gewaltprävention an Schulen**.

Organisierte Jugendgruppen sind zumeist sehr motiviert, sich für die friedliche Entwicklung und Sicherheit ihrer Gemeinden einzusetzen. Oft wissen sie aber nicht, wie sie sich engagieren und effizienter organisieren können. Aus diesem Grund wurde die App als **digitales Werkzeug zur Unterstützung ihrer Organisationen** entwickelt.

Warum ein digitaler, mobiler Ansatz?

VCP unterstützte die organisierten Jugendlichen bereits vor der Entwicklung der App mit Trainings zur Nutzung Sozialer Medien, z.B. für die Präsentation und Vermarktung ihrer Aktivitäten, und um andere Jugendliche zum Mitmachen zu motivieren. Die Jugendlichen zeigten dabei ein großes Interesse an digitalen Instrumenten. Außerdem hatten die meisten der jugendlichen Freiwilligen *Smartphones*. Die Partnerorganisationen waren interessiert daran, auf den globalen Trend digitaler mobiler Lösungen „aufzuspringen“.

Wie funktioniert die App?

YouthActs dient jungen Ehrenamtlichen des GIZ-Vorhabens VCP als Werkzeug für die Organisation, Planung und Umsetzung von Aktivitäten und Veranstaltungen gegen Gewalt. Als Plattform hilft die App, sich mit anderen Jugendlichen zu vernetzen, die ähnliche Ziele verfolgen.

Die **Jugendgruppen der Youth Crime Prevention Desks** existieren überall in Südafrika. Allerdings erhalten sie wenig technische Unterstützung oder orientierende Beratung. Sie wissen oft nicht, was Gruppen an anderen Orten unternehmen und wie sie dabei vorgehen, um einen Beitrag zur Prävention von Gewalt zu leisten. Deshalb bestehen die Ziele der App in der Unterstützung der Organisation und Vernetzung dieser gesellschaftlich engagierten Jugendlichen. Dabei soll unter anderem der **Dialog, das gegenseitige Lernen und die Zusammenarbeit** unterschiedlicher organisierter Jugendgruppen gefördert werden.

YouthActs wurde nicht als ein *Nice-to-Have* im Sinne eines optionalen, modischen „Accessoires“, sondern als **wichtiges Unterstützungsinstrument** der Förderung von Jugendorganisationen im Rahmen von VCP konzipiert. Als solches beruht die App auf Richtlinien zur technischen Förderung von Jugendorganisationen und beinhaltet strukturierte Hilfen für das Projektmanagement. Jugendliche können neue Aktionen und Veranstaltungen damit anstoßen und sich gegenseitig Aufgaben geben. Gruppenleiter*innen können z.B. Verantwortlichkeiten für bestimmte Bereiche vergeben. Zugleich können die Jugendorganisationen Werbung für ihre Veranstaltungen machen, sie präsentieren und über sie berichten, etwa mit Hilfe von Artikeln, Videos und Fotos.

Features

- Im **Public Wall** als Pinnwand werden Veranstaltungen und Aktivitäten beworben und Erfahrungen präsentiert. Über eine Landkarte kann man erfahren, wann, wo, was stattgefunden hat. In Zukunft wird es hier auch eine Kommentarfunktion geben, sodass Jugendliche sich gegenseitig *Feedback* geben können.
- In **My Group** kann man die Projekte der eigenen Gruppe einsehen und daran über Management-Funktionen weiterarbeiten. Hier besteht auch der direkte Link zur eigenen *WhatsApp*-Gruppe, um weitere Informationen auszutauschen. Leiter*innen haben zum Teil andere Berechtigungen als einfache Gruppenmitglieder und können beispielsweise Aufgaben verteilen.

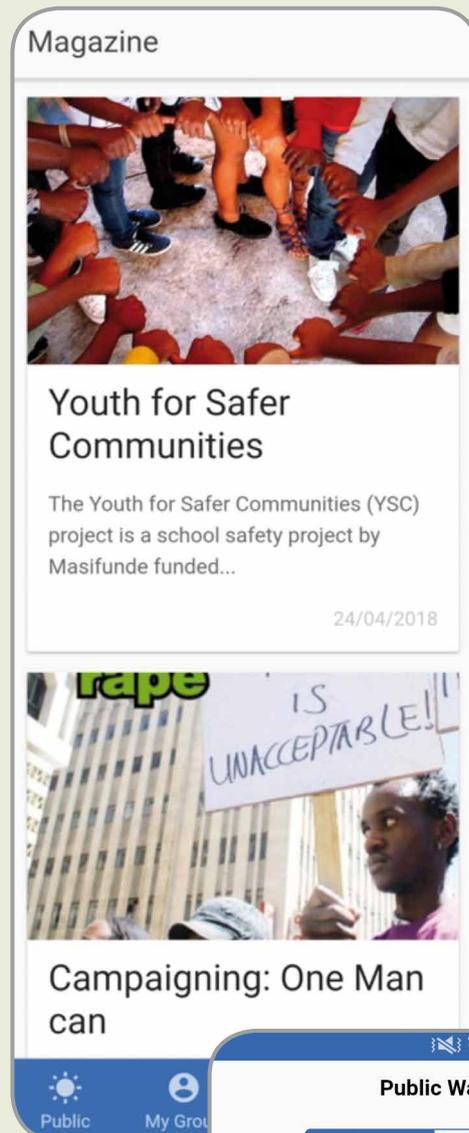
- Im **Manager** können die Aufgaben direkt an Gruppenmitglieder vergeben werden. Der Leiter kann hier bestimmte *geclusterte* Aktivitäten aussuchen und verschiedenen Mitgliedern zuordnen. Diese erhalten wiederum eine Schritt-für-Schritt-Anleitung.
- Im **Magazine** werden Artikel und Blogbeiträge zum Thema Gewaltprävention veröffentlicht, die den Jugendlichen einen niedrigschwelligen Zugang zu Ansätzen der Gewaltprävention ermöglichen und ein entsprechendes Verständnis vermitteln. Das *Magazine* ist gekoppelt an die offizielle *Online-Plattform* für Praktiker – *SaferSpaces*.
- Da alle Jugendlichen *WhatsApp*-Gruppen nutzen, wurde diese Austauschfunktion nicht zusätzlich angeboten. Stattdessen ermöglicht die App die **Verlinkung der Jugendlichen mit ihrer eigenen WhatsApp-Gruppe**, um Aktivitäten und ihre Organisation kommentieren und diskutieren zu können.
- **Weitere Funktionen:** Unter anderem werden die *User* über die Hintergründe, Funktionsweise und Nutzungsregeln der App informiert.

Entwicklung der App: Die erste Version der App wurde im Dezember 2018 in Südafrika eingeführt. Sie wurden mit Unterstützung von *Impact Hub* und der *University of Cape Town* entwickelt. Methodisch wurde dabei der **Design Thinking-Ansatz** umgesetzt. Es wurde schrittweise vorgegangen. In jeder Etappe wurden die späteren *User* konsultiert. Seit der Einführung der ersten funktionsfähigen Version der App arbeitet das Team weiter an der Verbesserung der **User-Freundlichkeit** der Software. Es ist geplant, ein Mobilfunkunternehmen als Partner zu gewinnen, um die Verbreitung der App zu erhöhen.

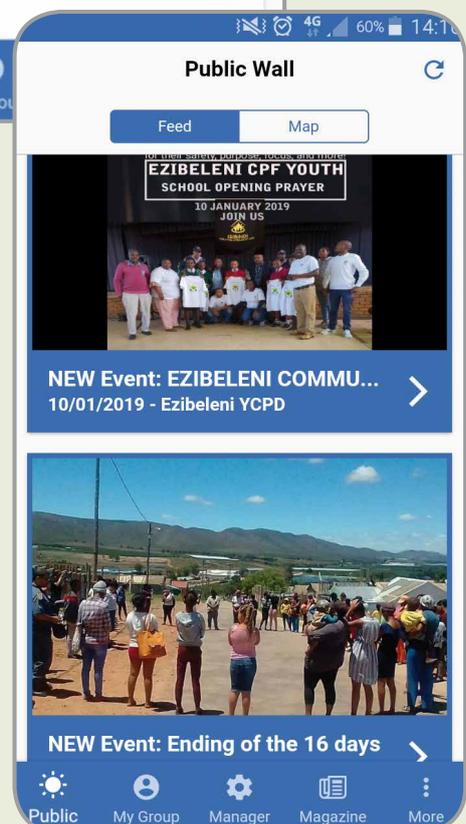
„Die YouthActs App ist großartig und sehr beeindruckend. Es gibt eine Menge von Aktivitäten, die man nachverfolgen kann. Das wird mir sehr helfen und mir eine Orientierung geben, wie ich selbst solche Aktivitäten umsetzen kann.“

“Man kann die Arbeit von anderen Leuten recherchieren, erkunden und kennenlernen. Man kann außerdem mit anderen Desk-Mitgliedern Kontakt aufnehmen und sich vernetzen.“

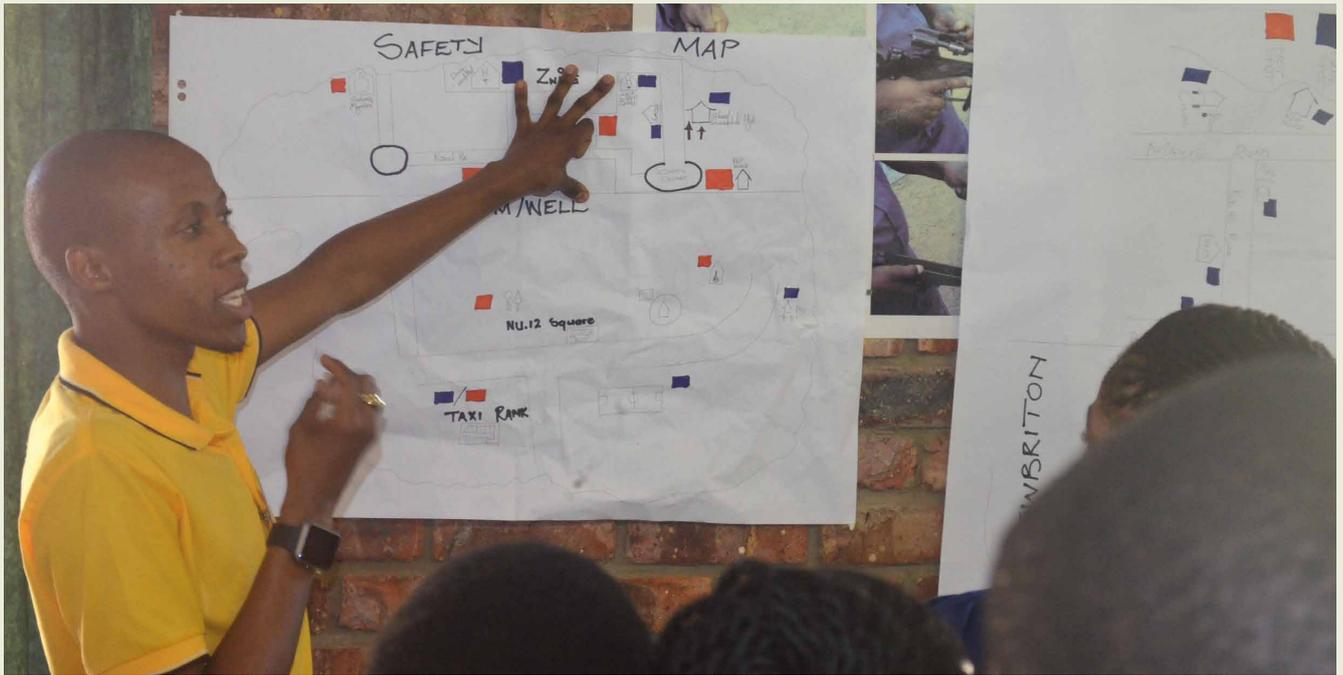
Ehrenamtliche Jugendliche im Vorstellungsvideo der App.¹⁶



Screenshots aus den App-Funktionen Public Wall und Magazine.



¹⁶ https://www.youtube.com/watch?v=xMF_EX-r0bA



Jugendliche Youth Crime Prevention Desk-Mitarbeiter bei einem Workshop.

Was wurde bisher erreicht, was wird weiter entwickelt?

Im August 2019 nutzten bereits mehr als 350 Freiwillige in 190 lokalen Polizeistationen *YouthActs* in Südafrika. Da sich die App **immer noch in der Testphase** befindet, wurde bisher noch kein Monitoringsystem entwickelt, das die Messung positiver Ergebnisse oder statistische Erkenntnisse zur Nutzung erlaubt.

Die Jugendgruppen, die die App nutzen, geben jedoch ein **begeistertes Feedback**: Sie stellen fest, dass die App hilft, neue jugendliche Gruppenmitglieder einzuführen, einzubeziehen und zu orientieren. Insofern kann sie eine wichtige Rolle für die Nachhaltigkeit der schnelllebigen Jugendarbeit einnehmen: Viele Jugendliche hören mit der ehrenamtlichen Arbeit auf, wenn sie einen Job gefunden haben. Neue Generationen von jugendlichen Mitarbeiter*innen müssen schnell eingearbeitet und zur Mitarbeit motiviert werden. Dies wird über die App als **niedrigschwelliges Orientierungs-, Austausch- und Lerninstrument** massiv erleichtert. Außerdem betonen die Jugendlichen die Nützlichkeit der Pinnwand und des *Magazine*: Es sei sehr inspirierend für sie, zu sehen, welche Aktivitäten andere Jugendliche anderswo umsetzen, wie sie dabei vorgehen und was sie bewirken. Durch das *Showcasing* (Berichte, Präsentationen und Informationen) auf der Plattform werden die Aktivitäten auf nationaler Ebene sichtbar. So lernen Jugendgruppen aus unterschiedlichen Regionen voneinander und regen sich zu neuen Aktionsformen an.

Es ergeben sich **Austausch und gemeinsame Projekte** zwischen Jugendgruppen, die in den *Youth Crime Prevention Desks* mit der Polizei zusammenarbeiten, und Jugendlichen, die sich in Schulen für Gewaltprävention engagieren. Ein Beispiel hierfür wäre die gemeinsame Organisation von Ferien- und Freizeitprogrammen für Schüler*innen.

Die Erfahrungen mit der App ermöglichen bislang folgende **Erkenntnisse**:

Die **User-Freundlichkeit der App** ist vorrangig. Sie muss auch für Menschen einfach zu bedienen sein, die es nicht gewohnt sind, das Internet und *Smartphones* zu nutzen, zumal die *Digital Divide* in Südafrika sehr ausgeprägt ist. Durch die Verwendung des *Design Thinking*-Ansatzes wurde dem Entwicklerteam bewusst, dass man ein digitales Produkt wie *YouthActs* **nicht ohne die Einbeziehung der Jugendlichen** in den Prozess entwickeln kann. Gleichzeitig ist es ein zeitaufwändiges Vorgehen, sie in jeder einzelnen Phase einzubeziehen und zu konsultieren. Der Zugang zum Internet ist beispielsweise vor allem für marginalisierte und arbeitslose Jugendliche nicht immer einfach. Aus diesem Grund strebt das Entwicklungsteam eine **Offline-Funktionalität** der App an, sodass sie auch internetunabhängig genutzt werden kann. Die **Nachhaltigkeit und Finanzierung** der App soll durch die Partnerstrukturen des GIZ-Vorhabens gewährleistet werden. Von daher ist die Einbeziehung von Partnern für die Weiterentwicklung der App von größter Bedeutung.

Beispiele aus

Lateinamerika



Kolumbien: Reconstrucción – ein Videospiel zur Aufarbeitung des gewaltsamen Konflikts

Kurzüberblick

Name des Spiels	Reconstrucción – La guerra no es un juego („Der Krieg ist kein Spiel“)	
Thema des Spiels	Vergangenheitsarbeit und Versöhnung; pädagogische Aufarbeitung der Geschichte des kolumbianischen Konflikts	
Typ	Serious Game und virtuelles Abenteuer zur Aufklärung und Bildung, für Smartphones und PCs	
Name des Kooperationsvorhabens	Innovationsfonds als Beitrag für Friedensentwicklung (2015–2017)	
Partnerorganisationen	Nationale Partnerorganisation: Kolumbianisches Präsidialamt für Internationale Zusammenarbeit (APC-Colombia) Umsetzungspartner: Die NGO Pathos in Zusammenarbeit mit ViveLab Bogotá, einem Medienlabor der Nationalen Universität Kolumbiens	
Ansprechpartnerin	barbara.haeming@giz.de, renae.tidow-schuetz@giz.de	
Angestrebte Wirkungen des Spiels	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilisierung dafür, dass Gewalt niemals eine Lösung darstellt • Aufklärung und Lernen über den bewaffneten Konflikt und die Lebensumstände der Betroffenen • Beitrag zu Versöhnung und Frieden durch Herstellen von Empathie und Nachvollziehen unterschiedlicher Perspektiven im Konflikt 	
User / Zielgruppen	Junge Menschen in Kolumbien	
Weitere Informationen	Das Spiel kann kostenlos bei GooglePlay und im AppStore heruntergeladen werden. Informationen zum Videospiel: http://www.reconstruccion.co Der Trailer des Spiels findet sich auf Youtube .	

In welchem Kontext wurde das Spiel entwickelt?

Im Zusammenhang mit der Umsetzung des Friedensabkommens mit der Guerillaorganisation FARC besteht eine **starke Polarisierung** innerhalb der kolumbianischen Bevölkerung. Der Umgang mit unterschiedlichen Wahrheiten, mit Versöhnung und Reintegration stellt eine große gesellschaftliche Herausforderung dar. Wenn es darum geht, die Geschichte des bewaffneten Konflikts in Kolumbien allgemein zu verstehen und zu deuten, existieren große Unterschiede zwischen den unterschiedlichen betroffenen Bevölkerungsteilen (zwischen sozialen Schichten, Ethnien, Generationen, Stadt- und Landbevölkerung, oder politischen Gruppierungen). Dies ist neben den historischen Ursachen durch den Verlauf des Konflikts auch auf **Fehlinformationen und Unwissenheit** zurückzuführen. Die schlimmen Geschehnisse des Krieges müssen weiterverarbeitet und mehr Aufklärungsarbeit geleistet werden, gerade um junge Generationen dafür zu sensibilisieren, dass Konflikte auch gewaltfrei gelöst werden können.

„Je näher man selbst am Gewaltkonflikt beteiligt war, desto größer das Einfühlungsvermögen und der Wunsch ihn zu beenden. Je weiter wir entfernt sind, desto mehr Gleichgültigkeit entwickeln wir. Genau diese emotionale Belastung wollen wir für Menschen hier in Bogotá nachvollziehbar machen.“
Álvaro Triana, Koordinator von ViveLab, in einem Interview mit einem nationalen Radiosender.¹⁷

¹⁷ Quelle: <https://www.semana.com/educacion/articulo/videojuego-de-conflicto/515701>

In Kolumbien unterstützte der Innovationsfonds der GIZ zwischen 2013 bis 2017 **innovative Pilotprojekte zur Friedensförderung und Krisenprävention** und begleitete ihre Weiterentwicklung und Verbreitung. Ausgangspunkt war dabei der folgende Gedanke: Es existierten zahlreiche, eher herkömmliche Methoden in diesem Themenbereich. Die Suche nach Ansätzen, die **bewusst anders vorgehen**, versprach eine Bereicherung und Stärkung der bestehenden Ansätze. Dabei sollten die Zielgruppen auf neue Weise einbezogen und/oder die besonders konfliktgeplagten, benachteiligten und schwer zugänglichen Regionen des Landes erreicht werden.

Hier wird eines der geförderten Projekte, das Videospiel **Reconstrucción. La guerra no es un juego** vorgestellt.

Förderung seitens der GIZ

Für die **fachliche und finanzielle Unterstützung** des Videospiel-Projekts durch den Innovationsfonds waren folgende Faktoren ausschlaggebend:

- Die **Gamification** der Vergangenheitsarbeit wurde als neue und kreative Herangehensweise betrachtet, das wahrgenommene Desinteresse an der Aufarbeitung der Geschichte des **kolumbianischen Konflikts**, vor allem in **eher urbanen Kreisen**, zu überwinden. Ein Videospiel ermöglicht einen völlig anderen Zugang und erreicht andere Personenkreise. Insbesondere Jugendliche werden auf niedrighschwellige Weise erreicht.
- Der **Zugang zu jungen Menschen**, z.B. über die *Nationale Universität* als Partnerorganisation, stellte einen guten Ausgangspunkt dar, das Spiel zu verbreiten (z.B. über Studierende als Multiplikator*innen).
- Der **multidisziplinäre und koordinierte Ansatz** war wichtig: das Spiel ist Ergebnis der Arbeit eines interdisziplinären Teams von Techniker*innen, Designer*innen und Wissenschaftler*innen, die gemeinsam einen innovativen Vorschlag erarbeitet haben.
- Die **wissenschaftliche Begleitung** durch die nationale Universität in Bogotá sowie die **didaktische Aufbereitung** des Videospiels waren sehr hilfreich (z.B. im Rahmen von *Face to Face*-Diskussionsgruppen und über die zugehörige *Website*).

Nach Ende der Laufzeit des Innovationsfonds war es wichtig, die weitere technische Unterstützung und Begleitung bei anderen Kooperationsvorhaben zu verankern und Perspektiven für nachhaltige Wirkungen zu schaffen. Im Rahmen des GIZ-Vorhabens zur Friedenskonsolidierung in Kolumbien (*ProPaz*) wurde später die **Verwendung und Verbreitung des Videospiels an Schulen und im Unterricht** gefördert.

Wie funktioniert das Spiel?

Ziel: „*Der Krieg ist kein Spiel*“, wie der Titel des Spiels hervorhebt. Aber man kann spielen, um seine Auswirkungen besser zu verstehen. Das Videospiel soll jungen Menschen in Kolumbien das Leben in der Zeit des bewaffneten Konflikts veranschaulichen. Es soll die Motivation bestimmter Handlungen in einem von Gewalt geprägten Umfeld und in entsprechenden Ausnahme-situationen nachvollziehbar machen. Anhand von lebensnahen Beispielen und Szenarien sensibilisiert *Reconstrucción* gegen Gewalt, erzeugt Empathie mit den Beteiligten und vermittelt ein Gefühl der Zugehörigkeit zur kolumbianischen Gesellschaft, unabhängig von der jeweiligen sozialen Gruppe und ihrer spezifischen Perspektive auf den Gewaltkonflikt. Insofern dient das Spiel als Beitrag zur Versöhnung. Mit seiner zentralen Botschaft, dass Gewalt niemals die richtige Lösung ist, bietet *Reconstrucción* ein wichtiges Gegengewicht zu den üblichen Videospielen, die Gewalt in Kolumbien zum Teil verherrlichen.

Reconstrucción ist als **transmediales Projekt** zu verstehen, das unterschiedliche **Medienelemente kombiniert** (u.a. Videos, Zeitungsberichte, digitales Archiv, Webseite, Videospiel, Verlinkung mit Sozialen Medien). Im Mittelpunkt steht ein digital animiertes Abenteuer, das den kolumbianischen Bürger*innen, vor allem jungen Menschen, **eine neue Art der Annäherung und Erinnerung** an den bewaffneten Konflikt in Kolumbien anbietet. Das Videospiel ermöglicht es den *Usern*, in die Zeit von Krieg und Widerstand in Kolumbien einzutauchen, verschiedene Dimensionen und Perspektiven zu erfahren und sich lebensnahes Wissen anzueignen. Es erzählt von Gewalt, Vertreibung und von den Schikanen, denen sich die Bevölkerung durch illegale Gruppen ausgesetzt sah. Dies wird am Beispiel einer jungen Frau vermittelt, die in ihr vom Gewaltkonflikt betroffenes Dorf zurückkehrt. Das Spiel beruht auf historischen Fakten und Erlebnissen von Zeitzeug*innen. Die in *Reconstrucción* erzählten Geschichten und Szenarien wurden unter anderem auf der Grundlage von Workshops mit Vertreter*innen unterschiedlicher beteiligter Gruppen entwickelt.



Screenshot: Aus der Perspektive der Protagonistin kann die Vergangenheit eines vom Bürgerkrieg betroffenen Orts erforscht werden.

Features des Videospieles:

- **Animations- und Comicelemente**, in denen der *User* mit Entscheidungssituationen im gewaltsamen Konfliktgeschehen konfrontiert ist.
- Kurze **Videodokumentationen** mit Erfahrungen von Zeitzeug*innen und ergänzendes **Informationsmaterial**, zu dem man durch das Spiel hingeführt wird.

Features der Homepage des Spiels:

- **Journalistischer Blog**;
- **Archiv** mit historischen Quellen, z.B. Telegrammen und Zeitungsartikeln;
- Beschreibungen und **Hintergrundinformationen zu den einzelnen Charakteren** des Spiels (diese beruhen auf Recherchen und auf Workshops mit betroffenen Zeitzeug*innen).



Screenshot eines Spielmoments: Entscheidungsdilemma in einer Bedrohungssituation durch Paramilitärs.

Als Spieler*in nimmt man die **Rolle der Protagonistin** Victoria ein, die in ihr ehemaliges Dorf zurückkehrt, das stark unter den jahrzehntelangen, gewaltsamen Auseinandersetzungen zwischen Paramilitärs, Guerillas und Militär litt. An Victorias Stelle müssen *User* nun **schwierige Entscheidungen treffen**, die ihr Leben und das der ihr nahestehenden Personen verändern können. Auf diese Art und Weise erleben die Spieler*innen die verschiedenen Akteure des Konflikts und die Komplexität ihres jeweiligen Umfelds.

Victoria stößt bei dem Besuch ihres Heimatdorfs auf Quellen wie Bücher und Bilder, aber auch auf ehemalige Nachbar*innen, die sie an den bewaffneten Konflikt erinnern und an den Tag, als sie vor paramilitärischen Gruppe fliehen musste. *User* werden über die Quellen, auf die Victoria stößt, **an Fakten herangeführt**.



Sowohl das Spiel als auch die zugehörige Webseite ermöglichen Einblicke in Zeitdokumente, die die Perspektive der Betroffenen erlebbar machen und zur Diskussion über die damaligen Lebensumstände anregen.¹⁸

Was wurde bisher erreicht, was wird weiterentwickelt?

Do No Harm

Ein unerwünschter Effekt hätte darin bestehen können, dass das Spiel durch seine Darstellungsweise zur Verherrlichung von Gewalt beiträgt. Dies wurde unter anderem dadurch verhindert, dass *User* die Perspektive der Protagonistin Victoria einnehmen, die Zeugin und potenziell von Gewalt betroffen ist. Insofern wird die Rolle der Spieler*innen im Vergleich zu Kriegsspielen wie *Ego-Shootern* umgekehrt und Empathie für Betroffene in den Mittelpunkt gestellt.

Anmerkung: Der *Do No Harm*-Ansatz wird bereits im ersten Beispiel (*Philippinen*) erläutert.

Seit seiner Freischaltung im Januar 2017 erzeugte das Spiel ein großes Interesse bei *Usern* und wurde bereits über 23.000-mal heruntergeladen. Die durchschnittliche Bewertung der Spiele-App in den App-Stores beträgt 4,6 (von 5 möglichen Punkten). Unabhängig von der quantitativen Nutzung wird von wichtigen **qualitativen Wirkungen** des Spiels ausgegangen, sowohl für die Bearbeitung der Vergangenheit als auch für den sozialen Zusammenhalt:

Das Spiel leistet einen Beitrag dazu, dass Betroffene ihre Lebensgeschichte und den Konflikt aufarbeiten und sich **für Versöhnung, Reintegration und Frieden** engagieren. Eine positive Wirkung besteht beispielsweise schon darin, dass sich ehemalige Betroffene und Täter*innen als Zeitzug*innen bereiterklärt haben, in Workshops bei der Erstellung des Spiels gemeinsam mitzuwirken. Sie steuerten Geschichte aus ihrer jeweiligen Perspektive bei. Insofern ist Vergangenheitsarbeit nicht nur das Ziel des Spiels, sondern vollzog sich im kleinen Rahmen bereits über **Dialog und Austausch bei seiner Erstellung**.

Nicht nur im Rahmen der Entwicklung des Spiels, sondern auch im Zusammenhang mit seiner öffentlichen Besprechung und pädagogischen Nutzung ergeben sich **Räume für den Dialog zwischen Betroffenen und Vertreter*innen der beteiligten Konfliktgruppen** sowie mit der kolumbianischen Bevölkerung im Allgemeinen.

¹⁸ Screenshot aus der Website <http://www.reconstruccion.co>

Ein Beispiel

Bei der Veröffentlichungsveranstaltung für das Spiel im März 2017 diskutierten Teilnehmer*innen konstruktiv miteinander, die sich kurze Zeit vorher noch bekämpft hatten.

„Im Videospiel *Reconstrucción* geht es, genau wie im richtigen Leben, darum, Entscheidungen zu treffen. Denn es liegt in unserer Macht, die Zukunft zu gestalten. ... Unser aller Aufgabe für Kolumbiens Zukunft ist es nun, den richtigen Weg für eine friedliche Zukunft einzuschlagen.“

(Aura Abril, eine Betroffene des Konflikts, die seit ihrer Kindheit viele persönliche Verluste durch Gewalt von Guerillas und Paramilitärs erlitten hat, bei einer Paneldiskussion mit verschiedenen Akteuren des Konflikts. An der Diskussion waren auch ehemalige Kämpfer paramilitärischer Gruppen und der Guerilla beteiligt. Anlass war der Eröffnungsvent für das Spiel.)

Nutzung im Schulunterricht: Ein wichtiges Element des Projekts war das *Spin-off des Videospiele*: Als technisch innovatives Produkt sollte es in anderen Bereichen wie z.B. in der pädagogischen Arbeit mit Jugendlichen oder im Schulunterricht eingesetzt werden. 2017 wurde *Reconstrucción* als Teil des Regierungsprogramms *Computer für Bildung* ausgewählt, in dem digitale Technologien für Bildungszwecke in Schulen eingesetzt werden. In einer Zusammenarbeit mit dem Bildungsministerium und der Universität für Pädagogik wurden Wege gefunden, das **Spiel didaktisch aufzubereiten und in Lehrpläne zu integrieren**. Pädagog*innen und Lehrkräfte wurden darin geschult, das Spiel für die kritische Diskussion der Vergangenheit und die Sensibilisierung gegen Gewalt zu nutzen. Das Spiel ist nun in Computern und *Tablets* für den Schulgebrauch vorinstalliert und wird im Unterricht eingesetzt.

Eine **anonyme Auswertung des Spielverhaltens** ermöglichte die folgende Erkenntnis: Bei mehrmaligem Spielen ändern die Spieler*innen ihre Entscheidungen und explorieren alternative Wege. Dies ermöglicht die Einnahme und die **Reflexion unterschiedlicher Perspektiven**. In der Arbeit mit Jugendlichen wird dies didaktisch aufgegriffen. Sie spielen unterschiedliche Handlungsoptionen und diskutieren in Gruppen, was dies jeweils bei ihnen bewirkt. Dabei thematisieren sie, wie sie ihr Spielverhalten verändert haben, nachdem sie mehr Informationen erhalten und diese reflektiert haben.



Schülerinnen spielen das Spiel *Reconstrucción*.

Kolumbien: Ojo – Selbstschutz- und Frühwarnsystem für Friedensaktivist*innen

Kurzübersicht		
Thema der App	Schutz, Selbstschutz und Unterstützung von sozialen Aktivist*innen	
Typ der App	Austauschplattform mit Schutz-, Frühwarn- und Notfallfunktionen	
Name des Kooperationsvorhabens	Friedensfonds Vivir la Paz	
Partnerorganisation	Movilizatorio (Nicht-Regierungsorganisation)	
Ansprechpartnerin	britta.scholtys@giz.de	
Angestrebte Wirkungen der App	Ausreichende Schutzmechanismen inklusive Frühwarnsystem für Friedens- und Menschenrechtsaktivist*innen und betroffene Gemeinden	
User / Zielgruppen	Soziale und Friedensaktivist*innen deren persönliche Sicherheit in Gefahr oder deren Leben bedroht ist.	
Weitere Informationen	<p>Aus Sicherheitsgründen werden die Friedensaktivist*innen direkt zur Nutzung der App eingeladen.</p> <p>Information über die NGO Movilizatorio und das Projekt Colidérate: https://www.movilizatorio.org</p> <p>Informationen über den Friedensfonds: https://www.youtube.com/watch?v=QXpcaB4znr0</p>	

In welchem Kontext wurde die App entwickelt?

Die bisher **zögerliche Umsetzung des Friedensabkommens** mit der Guerillaorganisation *FARC* von 2016 spaltet die kolumbianische Bevölkerung: Während die einen applaudieren, beobachten es andere kritisch. Die soziale Ungleichheit im Land ist groß, Gewalt noch immer weit verbreitet. Soziale Aktivist*innen sind zu Schlüsselakteuren geworden, da sie Bürgerbeteiligung einfordern, Initiativen sozialen Wandels angehen, gegen Korruption vorgehen und versuchen, die Rechte der am stärksten vom Konflikt betroffenen sozialen Gemeinschaften zu vertreten. Darüber hinaus spielen sie in vielen Regionen eine zentrale Rolle im Friedensprozess, da der Staat dort nicht oder nur schwach vertreten ist. Diese strategische Rolle hat Friedensaktivist*innen zu einem Ziel von Bedrohungen und tödlichen Angriffen werden lassen. Seit Inkrafttreten des Friedensabkommens Ende 2016 haben in Kolumbien **Bedrohungen gegen Menschenrechtsaktivist*innen** zugenommen. Menschen, die das Friedensabkommen aktiv unterstützen, riskieren ihr Leben. 837 soziale Aktivist*innen wurden zwischen 2016 und Mai 2019 in Kolumbien ermordet.

Die Kapazitäten zur Umsetzung des Friedensabkommens sind seitens der Zivilgesellschaft auch in finanzieller Hinsicht begrenzt. Aus diesem Grund unterstützte der **Friedensfonds Vivir la Paz** der GIZ in Kolumbien bis August 2019 zivilgesellschaftliche Projekte. Der Fonds soll dazu beitragen, dass das Friedensabkommen für die Bevölkerung greifbarer wird und sich mit konkreten Initiativen füllt, die Vertrauen innerhalb der Gesellschaft (vor allem zwischen Staat und Zivilgesellschaft) aufbauen. Unter anderem werden **innovative Projekte zum Schutz von Friedensaktivist*innen** finanziert und begleitet.

Die Nicht-Regierungsorganisation *Movilizatorio* fördert den Zugang sozialer Aktivist*innen zu Sicherheit sowie Bürgerbeteiligung insgesamt. Die hier vorgestellte App *Ojo* ist Teil ihres Projekts *Colidérate*, einer **Schutzstrategie für Friedens-, Umwelt- und Menschenrechtsaktivist*innen**. Der Dialog, Wissenstransfer und die Fortbildung der Aktivist*innen sind für ihre Sicherheit und für den Friedensprozess des Landes von grundlegender Bedeutung. Ziel der Strategie ist, dass bedrohte Aktivist*innen **individuelle oder kollektive Maßnahmen zum erfolgreichen Selbstschutz** anwenden. Die App ist eine von mehreren Maßnahmen zur Verstärkung des Unterstützungs- und Schutznetzwerks.

Worin besteht der Mehrwert einer App?

Die Mehrheit der Kolumbianer*innen verfügt über *Smartphones*, auch in ländlichen und entlegeneren Gegenden. Digitale Ansätze können ein Frühwarnsystem und einen effektiveren Selbstschutz ermöglichen. Sie erleichtern es, sich auszutauschen, zusammenzuschließen und zu vernetzen. Die sozialen Aktivist*innen lernen in Schulungen, wie sie die App nutzen und ein eigenes Schutzsystem für sich und ihre Gemeinden aufbauen können.

Der Prototyp der App *Ojo* bestand vor allem aus Alarmfunktionen wie dem sogenannten „Panikknopf“, der bei einem unmittelbaren Bedrohungsgefühl ausgelöst werden kann, und einer Notfallbenachrichtigung für sechs Kontaktpersonen aus dem Vertrauensumfeld Betroffener. Eine Auswertung seitens der *User* machte jedoch deutlich, dass im Notfall kaum mit einer direkten Reaktion und mit schnellen Maßnahmen zum Schutz der Betroffenen gerechnet werden konnte. Die Weiterentwicklung der App zielt vor allem auf die Vernetzung von Aktivist*innen und Selbstschutzmaßnahmen in betroffenen Gemeinden ab. Diese wurde vom Friedensfonds der GIZ finanziert und begleitet und Ende 2019 unter dem Titel *Ojo* eingeführt.



Friedensaktivist*innen in einem Workshop der NGO Movilizatorio zum Thema Selbstschutz.

Wie funktioniert die App?

Ziel der App ist es, ein Netzwerk beziehungsweise eine „**private Gemeinschaft**“ von Friedensaktivist*innen zu schaffen, die sich über mögliche Bedrohungen, Angriffe und Menschenrechtsverletzungen austauschen. Auf diese Weise können gefährdete Menschen über die Gewaltsituationen in ihrer direkten Umgebung sowie im gesamten Land informiert werden und eine aktive Rolle im gegenseitigen Schutz einnehmen. Dabei ist es wichtig, **angemessene Reaktionspläne für Bedrohungen zu entwickeln** und diese umzusetzen, sobald eine der Funktionen der App aktiviert ist.

User sollen deshalb in die Lage versetzt werden, Muster in den Absichten von Tätergruppen zu erkennen und strategische Maßnahmen mit klaren Abläufen *online* und *offline* durchzuführen. In diesem Zusammenhang führt **Movilizadorio ergänzende Schulungen** durch, in denen die Entwicklung und Umsetzung von personalisierten, bedarfsgerechten Schutzabläufen trainiert wird.

Features der App:

- **Frühwarnsystem:** Die Aktivist*innen können Warnungen direkt und anonym teilen, Bedrohungssituationen und Risiken in ihrer Umgebung antizipieren und direkt reagieren.
- **Informations-, Austausch- und Vernetzungsfunktion:** Im Zusammenhang mit Bedrohungssituationen und ungewöhnlichen Vorgängen werden Gefahren und Gewalttaten sichtbar gemacht. Aktivist*innen und überregionale Netzwerke können koordinierter, mit mehr Unterstützung und weniger isoliert reagieren. Fälle und entsprechende Daten werden für die Öffentlichkeit sicht- und nachvollziehbar.
- **„Panikknopf“** bei unmittelbarem Bedrohungsgefühl: Er ermöglicht, dass Menschen aus dem Vertrauenskreis der betroffenen Person direkt informiert werden, wenn sich diese bedroht fühlt.
- **Alarmbenachrichtigung** für weitere Betroffene im Netzwerk oder der Gemeinde.
- **Geo-Lokalisierung:** Automatisch generierte SMS ermöglichen den Kontaktpersonen die Lokalisierung betroffener Aktivist*innen.



*Informationsaustausch über einen Anschlag auf soziale Aktivist*innen in Valle del Cauca.*



Anleitung für die anonyme Nutzung der App und Verwendung eines Pseudonyms.

Ein wichtiger Aspekt der App ist die Tatsache, dass Informationen **sicher und anonym** ausgetauscht werden können, ohne dass die Identität der *User* offengelegt wird. Mitarbeiter*innen öffentlicher Institutionen und der Zivilgesellschaft sollen an der Umsetzung der Schutzmechanismen aktiv beteiligt werden. Vertreter*innen von staatlichen Organisationen wie Polizei und Sicherheitsapparat sind jedoch keine direkten *User* der App. Ebenso wie Menschenrechtsorganisationen und Journalist*innen können sie allerdings über SMS-Empfang und Informationen der *Website* erfassen, in welchen Gegenden, **wann und wie häufig Alarmer und Warnmeldungen** ausgelöst wurden.

Schutz- und Unterstützungsstrategie: Die App ist eingebettet in eine umfassende Schutz- und Unterstützungsstrategie für soziale Aktivist*innen. In diesem Rahmen ermöglichen ihnen Fortbildungen den Dialog, Erfahrungsaustausch und eine bedarfsgerechte Ausbildung im Hinblick auf Schutz und Selbstschutz. Entsprechend ihren Bedürfnissen werden sie in den folgenden Bereichen trainiert:

- **Digitale Sicherheit** – z.B. Nutzung von Handys (*Whatsapp*, *YouTube*, *Facebook*, *Messenger*, etc.) und Datenschutz.
- **Selbstschutz** – z.B. Trainings zu den Sicherheitsmaßnahmen und -abläufen, die von der Regierung festgelegt wurden, oder Entwicklung und Erprobung eigener (digitaler und analoger) Schutzabläufe.

- Ansätze für **friedliche und gewaltfreie Reaktionen** – z.B. Selbstbeobachtung individueller und sozio-emotionaler Fähigkeiten zur Friedensförderung, *Networking*, Identifikation und Unterstützung von Schlüsselpersonen sowie Verbreitung von Informationen.

Gleichzeitig unterstützt *Movilizatorio* die sozialen Aktivist*innen bei der Nutzung institutioneller **Mechanismen und Abläufe auf nationaler und internationaler Ebene**, die ihren Schutz verstärken sollen (z.B. Aufklärung über und Nutzung von Beschwerde- und Monitoringmechanismen im Hinblick auf Gewalttaten, Morde und Drohungen, bis hin zur Ebene des Hohen Kommissars der Vereinten Nationen für Menschenrechte).

Was wurde bisher erreicht, was wird weiter entwickelt?

„Uns gefällt alles an der App, da wir uns über sie besser austauschen und erfahren können, was in unterschiedlichen Teilen des Landes passiert.“

„Wir können bei Gefahr die ganze Gemeinde in Alarmbereitschaft versetzen.“

„Die App ist sehr schnell, leicht zu bedienen und gleichzeitig anonym. Sie schützt die Identität von uns Usern.“

„Durch die App können wir erfahren, was alles passiert, wovon die traditionellen Medien nicht berichten.“

Antworten auf die in einer Fokusgruppe gestellte Frage, was Usern im Hinblick auf die Nutzung der App gefällt.

Die App befindet sich noch in der Entwicklung. Es wurden zwei Pilotversuche zur gegenwärtigen Version der App mit insgesamt etwa 100 Teilnehmer*innen durchgeführt. Bisher haben 60 soziale Aktivist*innen eine Rückmeldung gegeben. Das **Feedback war durchgehend positiv**, sowohl im Hinblick auf die Inhalte der App als auch im Hinblick auf die in den Trainings entwickelten personalisierten Sicherheitsmaßnahmen.

Die Testerfahrungen bestätigen außerdem, dass das **neue Frühwarnsystem der App valide** über Bedrohungen informiert: Wo Frühwarnungen über ungewöhnliche Vorgänge oder Bewegungen eingingen, kam es kurze Zeit danach zu gewalttätigen Vorfällen.

Gleichzeitig erlaubten die Tests Erkenntnisse im Hinblick auf notwendige Anpassungen zur **Optimierung der App und der Trainings**. Die Technologie der App wird weiter verbessert und soll noch stärker auf die Bedürfnisse der Aktivist*innen abgestimmt werden.

Um mehr Aktivist*innen zu erreichen, will *Movilizatorio* die App in weiteren Regionen Kolumbiens verbreiten. Gleichzeitig zielt *Movilizatorio* **nicht auf eine massive Verbreitung** der App ab und besteht auf die Nutzung nur durch ausgesuchte und eingeladene Personen in einer „privaten *Community*“. So soll dazu beigetragen werden, dass die Friedensaktivist*innen nicht gefährdet werden – etwa durch sich infiltrierende potenzielle Täter*innen.

In manchen Regionen Kolumbiens gibt es noch keine ausreichende Internetverfügbarkeit. In diesen Regionen hilft die App nicht weiter. Zum einen möchte *Movilizatorio* zu einer **Ausweitung der Reichweite** beitragen, zum anderen in Gegenden mit schlechtem Empfang alternative Schutz- und Selbstschutzmöglichkeiten stärken. Eine App allein ist nicht ausreichend. Erfolgreicher Schutz muss immer kombiniert werden mit anderen, **analogen Schutzmechanismen und Netzwerken**.

Do No Harm

Es ist ein restriktiver und sehr sorgfältiger Umgang mit personenbezogenen Informationen erforderlich, um die Teilnehmer*innen keinen zusätzlichen Risiken auszusetzen. Aus diesem Grund wird in den Trainings zu Internet-Sicherheit dahingehend sensibilisiert, keine persönlichen Daten oder Fotos im Netz auszutauschen. Während der Entwicklung der App wurde diskutiert, ob der Datenschutz der *User* ausreichend ist und ob eine eventuelle Ortung des *Smartphones* das Risiko für die Aktivist*innen nicht noch verstärken würde. Es stellte sich allerdings heraus, dass z.B. Kommunikation über die App schwieriger zu orten ist, als beispielsweise der Nachrichtenaustausch über ein SMS-basiertes, herkömmliches Handy, und dass die Namen der *User* und Aktivist*innen nicht zu ermitteln sind.

Anmerkung: Der Do No Harm-Ansatz wird bereits im ersten Beispiel (Philippinen) erläutert.

Movilizatorio hat die Erfahrung gemacht, dass behördlicherseits eine **schnelle Reaktion auf Bedrohung nur selten** erfolgt. Außerdem hat das Projekt keinen öffentlichen Partner. Staatliche Institutionen wollen sich oft nicht bindend dazu verpflichten, es zu unterstützen. Die *NGO* befürchtet einen Missbrauch, wenn zu viele Informationen mit staatlichen Instanzen geteilt werden. Sie setzt vielmehr auf Bürger*innen-Beteiligung, zum Beispiel über die *Website* <http://web.unetealojo.com>.

Zentralamerika: Digitalisierung von Instrumenten für Gewaltprävention und Bleibeperspektiven

Kurzüberblick

Region	Zentralamerika (Schwerpunktländer: El Salvador, Honduras, Guatemala)
Namen der digitalen Ansätze	Verschiedene: Miles de Manos, TuChance und weitere
Themen	<ul style="list-style-type: none"> • Wissensmanagement und Fortbildungen für Gewaltprävention und für die (Re-)Integration fluchtgefährdeter Kinder und Jugendlicher • Beschäftigungsorientierung, -qualifizierung und -vermittlung
Typ der digitalen Ansätze	Unterschiedliche: Blended learning; Massive Open Online Courses; Wissensmanagement-Plattformen; Beratungs- und Orientierungsplattformen.
Name der Kooperationsvorhaben	<ul style="list-style-type: none"> • Prävention von Jugendgewalt in Zentralamerika (PREVENIR, bis 2019) • Jugendbeschäftigungsförderung und berufliche Aus- und Fortbildung von marginalisierten Jugendlichen zur Prävention von Jugendgewalt in Zentralamerika (CaPAZ, ab 2020) • (Re-)integration von fluchtgefährdeten Kindern und Jugendlichen in Zentralamerika (ALTERNATIVAS) • Stärkung integraler Bürgersicherheit und gesellschaftlicher Konfliktbearbeitung in Guatemala (FOSIT)
Partnerorganisation	Generalsekretariat des Zentralamerikanischen Integrationssystems (SG-SICA)
Ansprechpartner	manuel.novoa@giz.de
Angestrebte Wirkungen der digitalen Ansätze	<ul style="list-style-type: none"> • Wissensmanagement für die Verbreitung von Ansätzen, Politiken und Strategien für Jugendförderung, Gewaltprävention und (Re-)Integration von Jugendlichen • Verbesserte Qualität und Koordination von systemischer Gewaltprävention durch Fortbildung • Verbesserte Beschäftigungsfähigkeit und berufliche Integration von Jugendlichen
User / Zielgruppen	Unterschiedliche (z.B. Akteure, die in Gemeinden oder Schulen gewaltpräventive Maßnahmen planen oder umsetzen)
Weitere Informationen / Link	Vergleiche unten in den vorgestellten Ansätzen

In welchem Kontext wurden die Ansätze entwickelt?

Die Entwicklung in den Ländern des sogenannten nördlichen Dreiecks (Guatemala, El Salvador, Honduras) Zentralamerikas ist durch ein **extrem hohes Maß an Gewalt** gekennzeichnet. Gewalt gegen Jugendliche, familiäre Gewalt, Kindesmisshandlungen, Gewalt gegen Frauen, Gewalt im Zusammenhang mit Drogenhandel oder -konsum sowie Raub und Schutzgelderpressungen sind weit verbreitet. Vor allem junge Männer zwischen 15 und 30 Jahren sind angesichts der hohen Gewalttaten selbst Täter, oder dafür anfällig. Junge Frauen sind vor allem von häuslicher Gewalt betroffen. Gleichzeitig verlassen jährlich mindestens 40.000 unbegleitete Kinder und Jugendliche ihr Land in Richtung Norden. Sie fliehen vor Jugendbandengewalt, innerfamiliärer, sexueller und gender-basierter Gewalt sowie vor prekären Lebensumständen.

Die oben genannten Regionalvorhaben zielen auf einen **Rückgang von Gewalt und Flucht** in Zentralamerika ab. Sie tragen dazu bei, die Arbeit unterschiedlicher staatlicher und nichtstaatlicher Akteure zu Gewaltprävention, Beschäftigungsförderung und die Integration fluchtgefährdeter junger Menschen wirksamer und bedarfsorientierter zu gestalten. Auf diese Weise sollen sich **Bleibeperspektiven verbessern** und die **gesellschaftliche Integration junger Menschen** gelingen.

Die Vorhaben arbeiten auf unterschiedlichen Ebenen: Das *Zentralamerikanische Integrationsystem (Sistema de la Integración Centroamericana, SICA)* wird beraten und unterstützt, um die Verankerung und Umsetzung erfolgreicher Ansätze und Strategien sowohl auf regionaler als auch auf nationaler und lokaler Ebene zu ermöglichen. Dies beinhaltet die Förderung von Schlüsselorganisationen bei der **Umsetzung erprobter und erfolgversprechender Ansätze**. Dabei geht es vor allem auch um die verbesserte Zusammenarbeit zwischen Akteuren aus unterschiedlichen Themenbereichen (z.B. Bildung, Beschäftigungsförderung und Gemeinwesenarbeit). In diesem Zusammenhang spielen das **Wissensmanagement** und die **Fortbildung** der jeweiligen Akteure eine zentrale Rolle.

Durch die **Digitalisierung bestehender Ansätze** werden die Fortbildung der Akteure und der verbesserte Austausch zwischen ihnen unterstützt. Diese Ansätze werden im Folgenden vorgestellt.

Worin liegen die Vorteile der Nutzung digitaler Technologien, beziehungsweise der Digitalisierung bestehender analoger Ansätze?

Gerade für die Ausbildung und Information von lokalen Akteuren bieten digitale Ansätze eine größere Reichweite und einen erleichterten Zugang. Für viele von ihnen sind Ausbildungsinhalte so besser verfügbar. Außerdem reduzieren sich die Kosten, zum Beispiel für die Logistik von Veranstaltungen, oder Reisekosten für die Teilnehmenden. Dies gilt sowohl für Fortbildungskurse als auch für Dialog- und Austauschforen. Gleichzeitig sind digitale Lösungen interessanter für manche Personen, die sich für formale Fortbildungs- oder Beratungsangebote kaum interessieren. Zudem bietet die digitale Aufbereitung von Lerninhalten didaktische Möglichkeiten, die herkömmliche Formate gut ergänzen.

Wie funktionieren die Ansätze?

Digitalisierung von Fortbildungen

Im schwer von sozialer Gewalt betroffenen Zentralamerika wurden von der GIZ unterschiedliche Ausbildungsgänge für Gewaltprävention digitalisiert und für *Online*-Fortbildungen zur Verfügung gestellt. Diese *E-Learning*-Plattformen funktionieren wie *Massive Open Online Courses (MOOC)* – vergleiche die Übersicht über digitale Werkzeuge am Ende von *Smart Prevention*). Hierzu zählen ein **Kurs für die Prävention von Gewalt an Schulen und in Familien** (*Miles de Manos*), und ein **Diplom für intersektorale Gewaltprävention in Gemeinden** (*Diplomado de Actualización Profesional en Prevención de la Violencia y el Delito a Nivel Local*, kurz: *Diplomado*), mit einem ebenfalls *online* verfügbaren methodischen „Werkzeugkasten“. Dieser stellt Methoden der intersektoralen Gewaltprävention zur Verfügung (*Caja de Herramientas*). Beide Kurse verbinden theoretische und konzeptuelle Inhalte mit der Begleitung der praktischen Umsetzung von Maßnahmen. Gleichzeitig kombinieren sie im Sinne von *Blended Learning* *Online*-Lernelemente mit der *Offline*-Betreuung durch Mentor*innen.

Die Plattformen beinhalten **unterschiedliche Fortbildungs-module** mit Methoden, Übungen und *Links* zu relevanten Informationen. Dozent*innen begleiten die Teilnehmenden und treten mit ihnen in Dialog. Nach jedem Modul kann eine virtuelle Prüfung abgelegt werden, um sicher zu stellen, dass die Inhalte verstanden wurden.

Zugleich können Teile der *Online*-Inhalte auch für niedrigschwelliges, autodidaktisches Lernen ohne offizielle Kurs- teilnahme und Betreuung genutzt werden. Je nach **Situation und Bedarf können sich Interessierte ohne großen Aufwand praxisrelevante Methoden und Herangehensweisen** erschließen.

Fortbildung in Gewaltprävention: *Diplomado* und *Caja de Herramientas*

Der Fortbildungskurs *Diplomado de Actualización Profesional en Prevención de la Violencia y el Delito a Nivel Local* (kurz: *Diplomado*) zielt ab auf Mitarbeiter*innen von staatlichen Behörden, von Gemeindeverwaltungen und von NROs, die in der Gewaltprävention arbeiten. Im Rahmen des Vorhabens PREVENIR wurden bereits praxisorientierte Fortbildungen für die Präventionsarbeit in Gemeinden entwickelt und erfolgreich erprobt.

„Analoge“ Ergebnisse: In El Salvador, Guatemala und Honduras wurden bisher insgesamt 570 Mitarbeiter*innen von Regierungs- und Nichtregierungsorganisationen fortgebildet. Die Multiplikator*innen haben in 19 Gemeinden in El Salvador, in 6 Gemeinden in Guatemala und in 15 Gemeinden in Honduras eigene Präventionspläne entwickelt.

Es zeigte sich, dass die Digitalisierung des *Diplomado* entscheidende Vorteile mit sich bringt. So sind alle Kursinformationen und -dokumente, Videos, Formulare und Übungen *online* an einem einzigen Ort verfügbar. Gleichzeitig werden der **ortsunabhängige Austausch** zwischen den Teilnehmenden und das gemeinsame Lernen erleichtert. Viele Aktivitäten, die sich die Teilnehmenden im Rahmen der Fortbildung erschließen, können vom *Smartphone* aus umgesetzt werden. Zum Beispiel erstellen sie im Rahmen der Fortbildung Landkarten ihrer Gemeinden, in denen Risikoorde eingezeichnet werden. Außerdem ermöglicht das digitale Format ein Monitoring der Präventionsaktivitäten: **Ergebnisse und Wirkungen lassen sich direkt aufzeichnen** und festhalten.



Startseite des ersten von vier Teilen des Online-Werkzeugkastens. (Quelle: <https://www.gizprevenir.com/cajadeherramientas>).

Zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Veröffentlichung wurde der *Online*-Auftritt des *Diplomado* überarbeitet. *Online* frei verfügbar ist der „Werkzeugkasten“, in dem zahlreiche theoretische Konzepte und praktische *Tools* für die systemische Gewaltprävention auf lokaler Ebene zu finden sind. Der Werkzeugkasten beinhaltet einen Leitfaden für die partizipative Gestaltung von Präventions-*Workshops*.

Digitalisierung der Fortbildung in dem Ansatz

Miles de Manos



Das pädagogische Angebot *Miles de Manos (MdM)* strebt die **Prävention von Gewalt in Schulen und Familien** an, indem die gewaltfreie

Kommunikation und der konstruktiven Umgang zwischen Lehrkräften, Eltern und Schüler*innen gefördert werden. *MdM* wurde in jedem Partnerland zunächst an Pilot Schulen des Bildungsministeriums erfolgreich getestet.

„Analoge“ Ergebnisse: In diesen Schulen reduzierte sich die sichtbare physische Gewalt zwischen Jugendlichen in 6 Monaten um 20 Prozent. Die Kommunikation zwischen Lehrkräften und Schüler*innen verbesserte sich. Sie konnten Lern- und Verhaltensprobleme zunehmend partnerschaftlich lösen. Von 2014 bis 2016 führten die Bildungsministerien in Guatemala, Honduras, Nicaragua und El Salvador *Miles de Manos* in 600 Schulen und Schulnetzwerken ein. 9.000 Lehrkräfte nahmen an der Ausbildung teil, 120.000 Schüler*innen waren beteiligt.

Der **Fortbildungskurs zu *Miles de Manos*** zielt darauf ab, Lehrkräfte und Mitarbeiter*innen von Schulen, ehrenamtlich engagierte Eltern und Mitarbeiter*innen des Bildungsministeriums zu Multiplikator*innen auszubilden. Es geht darum, den Ansatz zu verbreiten. Lokalen Akteuren sollen die erforderlichen Kenntnisse vermittelt werden, um *MdM* in ihrem Umfeld anzuwenden.

Um eine möglichst große Reichweite zu erlangen und den Lernprozess effizient zu gestalten, wird gegenwärtig an der **Digitalisierung des Fortbildungsangebots** gearbeitet. Die **Lernplattform für *MdM*** beinhaltet unter anderem:

- Hilfsmaterial für jedes Modul;
- Videos mit unterschiedlichen Funktionen, z.B. Videos zur Vermittlung von Konzepten und Praktiken, oder auch als didaktische Praxishilfen für Multiplikator*innen (siehe nächste Seite);
- Austauschmöglichkeiten für Multiplikator*innen und Praktiker*innen;
- *Links* zu den Webseiten und Plattformen strategischer Partner.



Animierte Video-Clips zu unterschiedlichen Themen (effektive Kommunikation, Umgang mit Gefühlen, Grundverständnis von Prävention). Die Videos können von den Miles de Manos-Teilnehmer*innen als Multiplikator*innen in ihren Schulen und Gemeinden genutzt werden.

Außerdem ermöglicht eine **interaktive Version**, die Inhalte des digitalen Angebots **auch offline** zu verwenden. Dies ist vor allem in manchen ländlichen Gegenden notwendig, in denen es kaum Zugang zum Internet gibt.

Das digitale Fortbildungsportal zu *Miles de Manos* findet sich unter <https://milesdemanos.com>.

Regionales Wissensmanagement

Mithilfe der GIZ nutzt das *SG-SICA* die digitale Entwicklung, um die **Kooperation und den Austausch** zwischen den im regionalen Integrationssystem beteiligten Ländern zu verbessern. Dies gilt auch für die im zentralamerikanischen Kontext bedeutenden Themen Gewaltprävention und (Re-)Integration von fluchtgefährdeten Kindern und Jugendlichen. Außerdem soll der Politik auf unterschiedlichen Ebenen die Entscheidungsfindung in diesen Themenbereichen erleichtert werden. Deshalb werden *Gute Praktiken* sowie vielversprechende Strategien und Instrumente über **digitale Plattformen** für **das Wissensmanagement** des *SG-SIC* weitervermittelt. Gleichzeitig werden Forschungsergebnisse und andere relevante Informationen zugänglich gemacht. Über moderierte **Dialogforen und Webinare** sind Diskussionen und der interaktive Erfahrungsaustausch zwischen Expert*innen, Praktiker*innen und thematisch zuständigen Politiker*innen und Beamt*innen über Grenzen und Distanzen hinweg möglich.

- Die Plattform für Wissensmanagement im Themenbereich **Gewaltprävention** des *SG-SICA* ist *online* und wird ständig aktualisiert. Auf der Ebene der zuständigen Unterkommission des *SICA* ermöglicht ein politisches Verfahren, dass die beteiligten Länder ihre Beiträge einreichen und verbreiten können.¹⁹
- Die Webseite im Themenbereich **(Re-)Integration fluchtgefährdeter Kinder und Jugendlicher** befindet sich erst noch im Aufbau. Allgemeine Informationen zum GIZ-Regionalvorhaben *ALTERNATIVAS* finden sich unter <https://alternativasca.com>.



Eröffnungsvent der Plattform.

¹⁹ Die Plattform findet sich unter <https://www.sica.int/gestionconocimiento/prevencionviolencia/inicio>.

Lanzamiento de la Plataforma de Gestión del Conocimiento en Prevención de la Violencia

SICA: Ocho países construyendo una región de oportunidades



#SICADigital



Buenas Prácticas



Prácticas Prometedoras



Investigaciones



Instrumentos

Die unterschiedlichen Inhalte der Plattform: Gute und Vielversprechende Praktiken, Forschung, Instrumente.



Qualifizierung und berufliche Integration von Jugendlichen: digitale Plattform *TuChance* und App *Empleo para ti*

TuChance und *Empleo para ti* sind digitale Instrumente, die darauf abzielen, jungen Menschen in den Ländern Guatemala, Honduras und El Salvador einen verbesserten Zugang zu **Ausbildungs- und Beschäftigungsangeboten** zu ermöglichen. Durch Beschäftigungsorientierung und die Vermittlung von Schulungen und Ausbildungsplätzen soll ihre Beschäftigungsfähigkeit erhöht werden.

In der kontinuierlichen Weiterentwicklung der Plattform ist in Guatemala vorgesehen, die **Arbeitsmobilität** von zurückkehrenden Migrant*innen in Guatemala zu erfassen. Auf diese Weise soll das guatemaltekische Arbeitsministerium über zuverlässige Statistiken über die Arbeitssituation dieser Menschen verfügen, insbesondere von Jugendlichen, die sich bei ihrer Wiedereingliederung in die Gesellschaft auf der Suche nach einem Arbeitsplatz befinden.

User müssen sich auf dem Portal der Plattform registrieren, um auf ihre Dienste zugreifen zu können. Unternehmen, die Jobmöglichkeiten anbieten, müssen ebenfalls einen *Account* anlegen, um die Stellenangebote zu aktualisieren.



Überblick über die Service-Bereiche von *TuChance*: Fortbildungen, Stipendien, Unternehmertum, Finanzierung, Arbeitsvermittlung, soziales Unternehmertum, Online-Kurse, Bildung, Beratung für Migrant*innen und Zurückgekehrte, gesunde Lebensführung.

TuChance wird von **Partnerorganisationen verwaltet**, die Beschäftigung fördern. Es handelt sich dabei sowohl um staatliche als auch um nicht-staatliche (*Fundación Gloria Kriete* in El Salvador, *Swisscontact* in Honduras, *Asociación Emprendedores Juveniles* in Nicaragua und *Ministerio de Trabajo* in Guatemala).

- Die **Plattform *TuChance*** findet sich unter www.tuchance.org.
- Die zugehörige **App *Empleo para tí*** wird nur in El Salvador verwendet und kann kostenlos bei [GooglePlay](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tuchance) heruntergeladen werden. Sie wurde bereits mehr als 10.000-mal gedownloadet und hat eine Bewertung von drei Sternen (von fünf) erhalten.

Was wurde bisher erreicht, was wird weiter entwickelt?

Die meisten für Zentralamerika vorgestellten digitalen Ansätze sind relativ neu oder befinden sich noch in der Entwicklung. Von daher gibt es bisher kaum Rückmeldung über Wirkungen oder die Zufriedenheit mit ihrer Nutzung. Es lässt sich allerdings festhalten, dass die **Nachfrage** nach ihnen schon jetzt sehr groß ist, was mit einem enormen Nutzungspotenzial einhergeht. Mehrere Bildungsministerien und internationale NGOs wie der *ChildFund International* haben beispielsweise ihr Interesse an der Nutzung der digitalen Plattform von *MdM* bekundet.

Im Hinblick auf die Plattform für Jugendbeschäftigungsfähigkeit *TuChance* zeigte es sich, wie wichtig es ist, von Beginn an die **rechtliche Übertragung des geistigen Eigentums** bezüglich des Produkts mit einzuplanen und zu klären. Ist dies nicht der Fall, können komplexe Registrierungsprozesse folgen. Zudem gestaltet es sich schwieriger, die institutionelle und technische Übernahme und Fortführung durch eine Partnerorganisation sicher zu stellen.

In Guatemala wurden das *Diploma* und die entsprechende digitale Plattform von dem bilateralen GIZ-Vorhaben *Stärkung integraler Bürgersicherheit und gesellschaftlicher Konfliktbearbeitung (FOSIT)* weiterentwickelt und von der staatlichen *Unidad para la Prevención Comunitaria de la Violencia (UVCP)* als ein nationaler Ansatz für Gewaltprävention übernommen. Dies ermöglicht unter anderem die **kontinuierliche Ausbildung von lokalen Praktiker*innen**, die in Gemeinden gewaltpräventiv wirken.

Die *SG-SICA* hat die **Administration, Betreuung und Weiterführung** der vorgestellten Instrumente für Wissensmanagement übernommen, sodass das Teilen bewährter Praktiken zwischen den beteiligten Ländern institutionell gesichert ist.

Dennoch zeigt sich insgesamt, dass die **Nachhaltigkeit** bezüglich digitaler Ansätze in Zentralamerika eine große Herausforderung darstellt. Dies ist nicht zuletzt vor dem Hintergrund der **hohen Entwicklungskosten digitaler Ansätze** bedenklich. Die Kontinuität und Fortfinanzierung der Instrumente für Wissensmanagement soll langfristig von Partnerorganisationen abgesichert werden. Diese verfügen jedoch häufig nicht über die Mittel oder entsprechende Prioritäten. Dies hängt nicht selten mit politischen Veränderungen wie z.B. Regierungswechseln zusammen. Selbige gehen mit dem **Austausch von technischem Personal** einher. Den neuen Mitarbeiter*innen und Entscheidungsträger*innen fehlt zumeist die *Ownership* – die Identifikation mit von den Vorgänger*innen mitentwickelten Produkten.

Digitale Ansätze als Untapped Ressource

„Es ist ein kultureller Wandel notwendig. Bisher hat sich kaum eine Kultur der Annäherung an und der Nutzung von digitalen Lösungen entwickelt. Mögliche User sind noch nicht mit ihnen vertraut. Es mangelt an technischen Kenntnissen.“

Mauricio Cáceres, GIZ-Mitarbeiter (an der Entwicklung des *Diploma* und *MdM* beteiligt).

Aus diesem Grund ist es strategisch von großer Bedeutung, das **Onboarding** – die Einführung der entscheidenden neuen Akteure und die Einarbeitung der neuen Mitarbeiter*innen – durch das Entwicklerteam sicherzustellen.

Eine weitere Perspektive besteht darin, die digitalen Ansätze über eine **Digital Marketing-Strategie** bekannt zu machen und zu verbreiten. In diesem Rahmen, aber auch für die Unterstützung der institutionellen Verankerung der Ansätze, können die oben vorgestellten Instrumente für Wissensmanagement des *SICA* eine wichtige Rolle spielen.

Beispiele

Überregional



International: Dealing with the Past – Exchange and reflect – Austausch und Vernetzung zum Thema Vergangenheitsarbeit

Kurzüberblick	
Name des Ansatzes	Dealing with the Past – Exchange and reflect
Thema des Ansatzes	Transitional Justice – Vergangenheitsarbeit und Versöhnung
Typ des Ansatzes	Webbasierter Blog (gehostet auf der Website von FriEnt)
Beteiligte Organisationen	Arbeitsgemeinschaft Frieden und Entwicklung (FriEnt) Stiftung Erinnerung, Verantwortung und Zukunft (EVZ)
Ansprechpartner	ralf.possekel@frient.de
Angestrebte Wirkungen des Ansatzes	Internationaler fachlicher Austausch zu ausgewählten Herausforderungen der Vergangenheitsarbeit, Verbreitung nützlicher methodischer Ansätze.
User / Zielgruppen	<ul style="list-style-type: none"> • Partner von FriEnt: deutsche Entwicklungsorganisationen, die sich mit Vergangenheitsaufarbeitung befassen • deren internationale Partner • weitere internationale und deutsche Expert*innen der Vergangenheitsarbeit
Weitere Informationen	https://www.frient.de/en/transitional-justice-blog



In welchem Kontext wurde der Ansatz entwickelt?

Weshalb ist das Thema *Transitional Justice* (Vergangenheitsarbeit und Versöhnung) wichtig?

Gesellschaften ordnen ihr Zusammenleben neu, wenn Unrechtsregime oder Gewaltherrschaften durch legitime Regierungen ersetzt werden und gewaltsame Konflikte enden. In dieser Übergangsphase sind erlittene Menschenrechtsverletzungen und erfahrene Gewalt ein wichtiges Thema. Viele Menschen sind traumatisiert, Betroffene verlangen Gerechtigkeit. Das Vertrauen in den Staat, in seine Legitimität und seine Schutzfunktion muss erst (wieder-)hergestellt werden. Die gezielte Auseinandersetzung mit der Vergangenheit kann in solchen Konstellationen dabei helfen, Frieden abzusichern, Vertrauen aufzubauen sowie den verloren gegangenen sozialen Zusammenhalt wiederherzustellen.

Die Bundesregierung hat eine **ressortgemeinsame Strategie zur Unterstützung von Vergangenheitsarbeit und Versöhnung**²⁰ verabschiedet. Diese orientiert sich konzeptionell am europäischen und internationalen Verständnis von Vergangenheitsarbeit. Sie zielt auf die Unterstützung von Prozessen und Maßnahmen ab, die die Gesellschaft in einem Partnerland ergreift, um die Folgen massiver Menschenrechtsverletzungen und umfassender Gewalt zu bearbeiten. Der Blog von *FriEnt* begleitet und unterstützt die Strategie aus fachlicher Sicht.

Die **Arbeitsgemeinschaft Frieden und Entwicklung (FriEnt)** ist ein Zusammenschluss von staatlichen Organisationen, kirchlichen Hilfswerken, zivilgesellschaftlichen Netzwerken und politischen Stiftungen. Ziel von FriEnt ist es, Kompetenzen zu bündeln, Vernetzung und Kooperation zu fördern sowie zu einer konfliktensiblen Entwicklungszusammenarbeit beizutragen. Gemeinsam wollen die Mitglieder der Arbeitsgemeinschaft für die vielfältigen Ansätze und Potentiale entwicklungspolitischer Friedensarbeit in Politik und Öffentlichkeit werben.

²⁰ <https://www.bundesregierung.de/breg-de/service/publikationen/ressortgemeinsame-strategie-zur-unterstuetzung-von-vergangenheitsarbeit-und-versoehnung-transitional-justice--1717602>

Der Dialog über ausgewählte Ansätze und Methoden des Umgangs mit der Vergangenheit begann 2018 mit Beiträgen im sogenannten *PeaceLab*-Blog. Dessen Ergebnisse wurden 2019 in der oben genannten Strategie der Bundesregierung aufgegriffen. Mit dem hier vorgestellten Blog *Dealing with the Past (DwP)* setzt *FriEnt* die dort begonnene Arbeit fort. Der neue Blog richtet sich an deutsche Entwicklungsorganisationen und ihre internationalen Partner sowie an Fachleute, die sich mit der Vergangenheit und dem Aufbau beziehungsweise dem Erhalt der Demokratie in Deutschland beschäftigen. Er schafft **Raum für Dialog, Vernetzung und Erfahrungsaustausch** über die Arbeit in verschiedenen Kontexten der Vergangenheitsarbeit und Versöhnung. Dabei stellen Kolleg*innen, die in unterschiedlichsten Ländern und Regionen arbeiten, ihre Erfahrungen vor.

Wie funktioniert der Blog?

Welche Vorteile hat ein Blog für den Dialog um das Thema Vergangenheitsarbeit?

- Blog-Beiträge sind weniger umfassend und insofern schneller rezipierbar als Aufsätze, vermitteln jedoch mehr Inhalt als Posts auf sozialen Netzwerken wie beispielsweise *Twitter*.
- Der Blog ist zu jeder Zeit und aus unterschiedlichsten Weltregionen zugänglich.
- Für das *Marketing* und die Verbreitung des Blogs ist eine Kombination mit Sozialen Medien, z.B. eine Verlinkung über *Twitter* möglich.
- Die Filterung durch Herausgeber*innen sichert thematische Relevanz und ein Mindestmaß an Qualität.

Ziel des Blogs ist es, methodische Ansätze bekannt zu machen und über neue Entwicklungen in der Vergangenheitsarbeit zu informieren. Die gemeinsame Reflexion von Erfahrungen und *Lessons Learned* ermöglicht Erkenntnisgewinne über Ansätze und Methoden in unterschiedlichen gesellschaftlichen und kulturellen Kontexten. Dies soll letztlich zu **Innovationen für eine verbesserte Praxis** führen. Die Auseinandersetzung mit der Vergangenheit ist außerdem ein Themenfeld, das alle Gesellschaften betrifft. Insofern versteht sich der Blog als **Beitrag zu einer Kultur universellen Lernens**.

Ein Blog ermöglicht den **kumulativen Aufbau von Beiträgen** zu bestimmten *Transitional Justice*-Themen. Es bildet sich eine umfassende Geschichte, sodass sich eine Struktur, Richtung oder Entwicklung der diskutierten Ideen und Ansätze abzeichnet. Dieser Prozess lässt sich analytisch begleiten: Kernelemente der Ideenentwicklung können von Akteuren der Vergangenheitsarbeit und vor allem von den Organisationen, die an *FriEnt* beteiligt sind, herausgearbeitet und strategisch aufgegriffen werden.

Über den Blog soll herausgefunden werden, zu welchen Themen der Dialog und die Diskussion zwischen deutschen und internationalen Expert*innen besonders fruchtbar und mit Erkenntnisgewinn verbunden sind. Auf diesen Themen soll aufgebaut werden, um den diesbezüglichen Austausch zu intensivieren. Die Beteiligten können daraus Nutzen sowohl für die Praxis als auch für die **strategische Entwicklung** der Thematik ziehen.

Dealing with the Past - Exchange and Reflect

Anne Frank. Not an exhibition

🕒 24. Oct. 2019 [TJ Blog, Youth](#)

👤 **Dr. Meron Mendel**

The Anne Frank Educational Centre (Frankfurt/Main) opened a learning lab in 2019. How does it work? We talked to Centre Director Dr Meron Mendel

Show post



*Dealing with the Past
Exchange and Reflect*

What Would Satisfy Us? - Taking Stock of Critical Approaches to Transitional Justice

🕒 24. Oct. 2019 [TJ Blog, Radical Critical](#)

frient.de/en/anne-frank-not-an-exhibition

About this Blog

We collect and collate practical insights, experiences and approaches relating to the challenges of implementing dealing with the past processes in the world as well as in Germany itself, thereby promoting truly universal learning.

Editors

Screenshot: Beispiele für Blogbeiträge.

Der Blog soll den Dialog zu folgenden Themen und Fragestellungen fördern:

- Kritische Diskussion des Themas: *Transitional Justice* ist ein professionelles und international anerkanntes Politikfeld. *Aber welche der zugrundeliegenden Annahmen, Denkmuster oder Praktiken sind relevant? Welche sollten kritisch hinterfragt werden?*
- Politik: Die Vergangenheit ist Gegenstand oft leidenschaftlicher politischer Auseinandersetzungen sowohl im nationalen als auch im internationalen Rahmen. *Welche politischen Initiativen existieren in diesem Feld? Zielen sie auf eine inklusive und kohärente Vergangenheitsarbeit ab? Welche Aussichten auf Erfolg haben sie?*
- Diversität/Dialog: Friedensförderung erfordert die Integration widersprüchlicher Narrative. Zu diesem Zweck müssen diese Narrative transformiert und sozusagen „friedensfähig“ gemacht werden. *Wie kann dies erreicht werden? Wie können vielfältige Perspektiven im gesellschaftlichen Diskurs sichtbar gemacht werden? Was ist das verbindende Element in dieser Vielfalt? Wie können Relativismus und Beliebigkeit ausgeschlossen werden?*
- Wirkungen: Transitional Justice zielt darauf ab, zum Aufbau nachhaltig friedlicher und gerechter Gesellschaften beizutragen. *Was wissen wir über die tatsächlichen Auswirkungen?*
- Prävention: Transitional Justice versteht sich als Beitrag zur Prävention von Gewaltkonflikten. *Was kann getan werden, um Präventionskapazitäten zu stärken?*
- Geschlechtergerechtigkeit: Hier geht es unter anderem um die Integration weiblicher Perspektiven in Prozesse und Institutionen. *Welche Herausforderungen bestehen? Wie können sie durch praktisches Handeln beseitigt werden?*
- Digitale/öffentliche Geschichte: *Welche Möglichkeiten eröffnet die Digitalisierung der Erinnerung? Was kann man tun, um Risiken zu minimieren und Gefahren abzuwenden? Wie können Wissen und Erzählungen über die Vergangenheit die breite Öffentlichkeit erreichen?*
- Jugend: Nachgeborene tragen keine direkte Verantwortung. Sie können sich dafür entscheiden, die Geschichte zu ignorieren oder sich mit Täter*innen oder Betroffenen zu identifizieren. *Was kann getan werden, um das Interesse junger Menschen an der Geschichte zu wecken und sie zu motivieren, sich für den Aufbau friedlicher Beziehungen zwischen den Gemeinschaften einzusetzen?*
- Weitere Themen können von Blog-Teilnehmer*innen angeregt werden, z.B. Fragen zu Erfahrungen mit Wiedergutmachungsprogrammen, Umgang mit Täter*innen.

Zwei Wege führen zur Veröffentlichung neuer Blog-Posts:

- **Interessierte ergreifen selbst die Initiative** und schicken Beiträge an die *E-Mail*-Adresse des Blogs (tj@friEnt.de). Nach Prüfung durch *FriEnt* werden sie hochgeladen. Kriterien für die Veröffentlichung sind z.B. **Aktualität, Relevanz, Klarheit und Umfang**. Ein automatischer Anspruch auf Veröffentlichung besteht nicht.
- Die Herausgeber*innen des Blogs beobachten das Themenfeld Vergangenheitsarbeit und Versöhnung, sowohl in Deutschland als auch auf internationaler Ebene. **Sie sprechen Expert*innen oder Akteure an**, die interessante Methoden oder vielversprechende Entwicklungen vertreten, bitten sie um einen Beitrag oder machen ein *Interview*. Die Ergebnisse werden dann im Blog veröffentlicht.

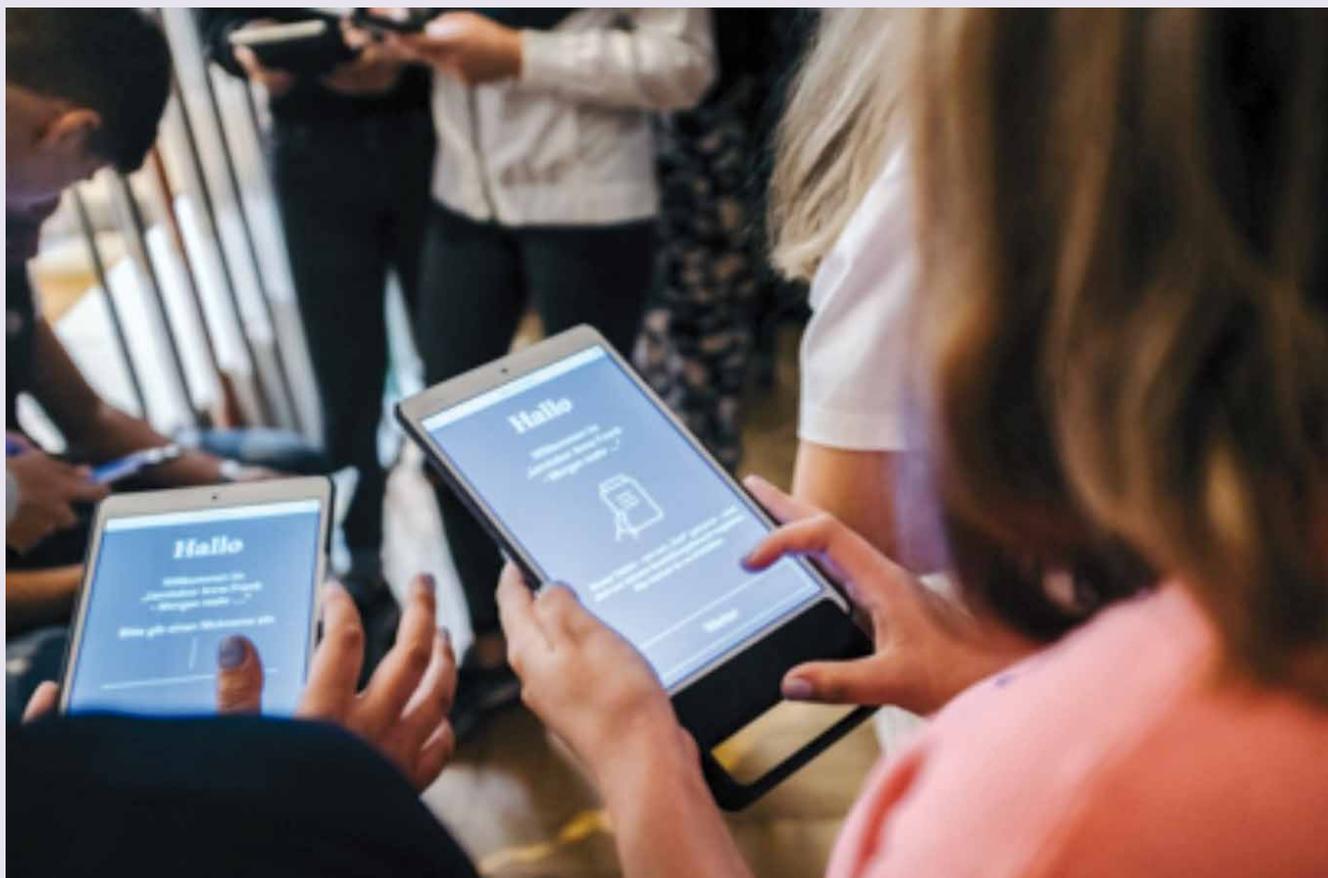
Der Blog strebt **keine Tagesaktualität** an, versucht aber, thematisch relevante Nachrichten in den Sozialen Medien zu reflektieren und sie zum Anlass für die Erstellung informativer Beiträge zu nehmen.

Beispielhafte Rahmenbedingungen für Blog-Veröffentlichungen

- Beiträge sollen sich hauptsächlich auf eines der oben vorgestellten Blog-Themen konzentrieren.
- Sie können in Form von Artikeln (persönliche Beobachtungen, Eindrücke aus der Praxis), Nachrichten (zu relevanten Projekten, Veranstaltungen, Publikationen, Forschungsergebnissen) oder Kommentaren erfolgen.
- Artikel, Nachrichten und Kommentare sollen einen jeweils vorgegebenen Umfang nicht überschreiten.
- Neue Themen können vorgeschlagen werden, indem ein Artikel über das jeweilige Thema eingereicht wird.

Was wurde bisher erreicht, was wird weiter entwickelt?

Der neue Blog startete im August 2019 und befindet sich bis Mitte 2020 in einer **Explorationsphase**. Zu Beginn der Testphase wurden potenzielle Autor*innen angesprochen und für Veröffentlichungen gewonnen. Bis Ende Dezember 2019 erfolgte die Veröffentlichung von 30 Beiträgen. Noch lässt sich wenig über die Zufriedenheit der Beitragenden und der Leser*innen sowie über Nutzungsmuster aussagen.



Die Bildungsstätte Anne Frank verfügt über ein digitales Lernlabor, das in einem Blogbeitrag vorgestellt wird.

Nach sechs Monaten soll eine **User-Befragung** stattfinden. Diese soll Schlussfolgerungen über sinnvolle Optionen der Weiterentwicklung des Blogs ermöglichen und eine Beurteilung des Verhältnisses zwischen Aufwand und Ertrag erlauben. Als **Erfolg** würde beispielsweise betrachtet, wenn

- die inhaltliche Entwicklung der Blog-Diskussionen sich als relevant für die Ausrichtung der Umsetzung der *Strategie zur Förderung von Vergangenheitsarbeit und Versöhnung* erweist.
- zwischen 100 und 200 Personen der Fachöffentlichkeit erreicht werden können und sich austauschen.

Eine zentrale **Herausforderung** des Blogs besteht darin, soviel **thematische Relevanz** zu erzeugen, dass der Blog-Austausch trotz eines Überangebots an Informationen von der *Fach-Community* wahrgenommen und genutzt wird.

Teile der **Fach-Community**, die sich für einen Austausch zum Thema Vergangenheitsarbeit und Versöhnung interessiert, nutzen *Social Media*. Deshalb erfolgt das *Marketing* des Blogs beispielsweise durch die Verlinkung mit *Twitter*. Zusätzlich wird der Blog bekannt gemacht, indem *FriEnt* die *Posts* über einen eigenen, alle vier Wochen erscheinenden *Newsletter* verbreitet.

Die **Möglichkeit direkter persönlicher Arbeitskontakte** und Austauschgelegenheiten erhöhen die Motivation, sich auf dem Blog zu engagieren. Deshalb werden zu bestimmten Themen zukünftig eventuell *Face to Face-Workshops* angeboten.

International: VIVA – Eine App als Plattform für Wissensmanagement gegen organisiertes Verbrechen

Kurzüberblick	
Thema der App	Globaler Austausch von lokalen Initiativen, die gegen das organisierte Verbrechen vorgehen
Typ der App	Digitale Netzwerkplattform für Projektberichterstattung, Austausch und Wissensmanagement
Name des Entwicklungsvorhabens	Resilience Fund
Organisation	Global Initiative against Transnational Organized Crime
Ansprechpartner	siria.gastelum@globalinitiative.net
Angestrebte Wirkungen der App	Austausch, Vernetzung, Öffentlichkeitsarbeit und Advocacy für lokale Initiativen gegen transnationales organisiertes Verbrechen sollen zu mehr Widerstandsfähigkeit beitragen.
User / Zielgruppen	Begünstigte Initiativen des Resilience Fund (zivilgesellschaftliche Aktivist*innen, Journalist*innen und lokale Organisationen, die sich gegen transnationale organisierte Kriminalität zur Wehr setzen
Weitere Informationen	Informationen zum Resilience Fund: https://globalinitiative.net/resiliencefund



In welchem Kontext wird die App entwickelt?

Die 2013 gegründete und in Genf ansässige *Global Initiative against Transnational Organized Crime* umfasst ein Netzwerk von über 430 unabhängigen globalen und regionalen Expert*innen. Diese befassen sich u.a. mit Fragen zu Menschenrechten, Demokratie, Regierungsführung und Entwicklung – Bereiche in denen das organisierte Verbrechen immer wichtiger wird. Die *Globale Initiative* bietet auch eine Plattform für relevante Forschung, nachhaltige Debatten und innovative Ansätze für eine umfassende globale Strategie gegen organisierte Kriminalität.

2019 wurde der *Civil Society Resilience Fund against Organized Crime* von der *Global Initiative* ins Leben gerufen. Das BMZ-Sektorreferat *Frieden und Sicherheit, Katastrophenrisikomanagement* finanzierte über das gleichnamige Sektorvorhaben Pilotmaßnahmen zur Stärkung der Widerstandsfähigkeit der Zivilgesellschaft gegen organisierte Kriminalität, die mit zum Aufsetzen des späteren Fonds beitrugen. Ziel dieses Fonds ist es, **Initiativen zur Stärkung der Widerstandsfähigkeit** in Gemeinden zu entwickeln und lokale Organisationen der Zivilgesellschaft als wichtige Partner im Kampf gegen die organisierte Kriminalität zu unterstützen. Der Fonds stützt die Initiativen mit finanziellen Mitteln zum Ausbau ihrer Kapazitäten aus und unterstützt sie technisch. Diese Vorgehensweise ermöglicht es, innovative, nichtstaatliche Ansätze für Bürgersicherheit und Friedenskonsolidierung zu identifizieren sowie ihre Vielfalt aufzugreifen und zu nutzen.



Teilnehmer*innen eines Dialogs für Widerstandsfähigkeit, den die Global Initiative mit Unterstützung des BMZ in Nebaj, Guatemala organisierte.

Hintergrund: Weshalb entschied sich die Global Initiative für ein digitales Netzwerk, das mit Sozialen Medien verbunden ist?

2019 umfasste die Gesamtbevölkerung weltweit 7,7 Milliarden Menschen, wovon 4,4 Milliarden Personen regelmäßig das Internet nutzen. Auch Hochgeschwindigkeits-Internetverbindungen wachsen rasant an: bis 2020 werden in zahlreichen Ländern 5G-Netze eingeführt, die spätestens 2024 bis zu 65 Prozent der Weltbevölkerung mit Internet versorgen werden.

3,5 Milliarden User waren in 2019 auf verschiedenen *Social Media*-Kanälen aktiv. Die durchschnittliche tägliche Zeit, die eine Person pro Tag auf Sozialen Medien verbringt, beträgt 142 Minuten.

Facebook, YouTube, Instagram sowie andere *Social Media*-Plattformen bieten die **Möglichkeit, Inhalte und Informationen mit Freunden und Gleichgesinnten zu teilen**. Vor dem Hintergrund der zunehmenden Nutzung digitaler Anwendungen, ist die Entwicklung einer mobilen App für den *Resilience Fund* nicht nur eine gute Idee, sondern ein notwendiger Schritt. Die hier vorgestellte *VIVA*-App wird ähnliche Funktionen wie andere *Social Media*-Plattformen bieten. Sie geht jedoch mit wichtigen bedarfsspezifischen Anpassungen und Verbesserungen einher.



Die App soll es ermöglichen, zivilgesellschaftliche Gruppen und Journalist*innen weltweit zu vernetzen und in einen Erfahrungsaustausch zu bringen.

Wie wird die App funktionieren?

Die *VIVA*-App wird unter Verwendung des *Design Thinking*-Ansatzes entwickelt. Die zukünftigen *User* sind in diesen Prozess einbezogen.

Die *VIVA*-App wird dem *Resilience Fund* als **digitale Netzwerkplattform** dienen und als Werkzeug für zeitnahe Projektberichterstattung, Wissensmanagement und Interessenvertretung der beteiligten Akteure fungieren. Durch die App kann das Schreiben langer Berichte oder die Durchführung kostspieliger Schulungen vermieden werden. Diese können stattdessen virtuell stattfinden.

Die App wird mit einer benutzerfreundlichen Oberfläche ausgestattet sein, sodass sie von unterschiedlichen Personen (unabhängig von deren Medienkompetenz - von sehr einfach bis sehr anspruchsvoll) bedient werden kann. Die Inhalte sollen auch über gängige Soziale Medien wie *Facebook* problemlos ausgetauscht werden können. Dies ermöglicht ihre **Verbreitung über das bestehende Netzwerk der User-Gruppen hinaus**.

VIVA soll einen **sicheren Ort des Austausches für die User** darstellen. Nur Mitglieder des *Resilience Fund Network* sind teilnahmeberechtigt, wodurch eine **Gemeinschaft von gleichgesinnten Unterstützer*innen** auf der ganzen Welt geschaffen wird.

Die App hat folgende Ziele:

- Aufbau eines globalen **virtuellen Netzwerks für Initiativen und Organisationen**, die von dem *Resilience Fund* gefördert werden, sowie Austausch von Ideen mit der *Global Initiative*.
- **Sammlung von Daten** über lokale Projekte und Initiativen, die vom *Resilience Fund* und der *Global Initiative* für **wissenschaftliche Arbeiten, sowie Bildungs- und Öffentlichkeitsarbeit** genutzt werden.
- **Dokumentation und Teilen** von Erfahrungen und *Guten Praktiken*.
- Lokales **Monitoring und Evaluierung** der vom *Resilience Fund* geförderten Projekte und Initiativen.
- Anregung von **weltweitem gegenseitigem Lernen** zwischen den geförderten Akteur*innen.

- Öffentlichkeitsarbeit und Bekanntmachung der Initiativen, indem diesen ermöglicht wird, authentische Geschichten *on the ground* zu erzählen.

VIVA bedeutet lebendig. Von den Erfahrungen lokaler Organisationen und Basisinitiativen ist bekannt, dass **Widerstandsfähigkeit (Resilienz)** einer der zentralen Faktoren im Kampf gegen die organisierte Kriminalität ist. Die *VIVA*-App wird Gemeinden und Initiativen ermöglichen, ihre Lebens- und Widerstandsgeschichten aufzube-reiten, bekannt zu machen und zu teilen.

VIVA wird als Plattform ähnliche Funktionen wie **andere Soziale Medien** anbieten. Die *Features* der App werden jedoch speziell an den Kontext des Vorgehens gegen organisierte Kriminalität angepasst und auf die Bedarfe der *User-Gruppen* abgestimmt.

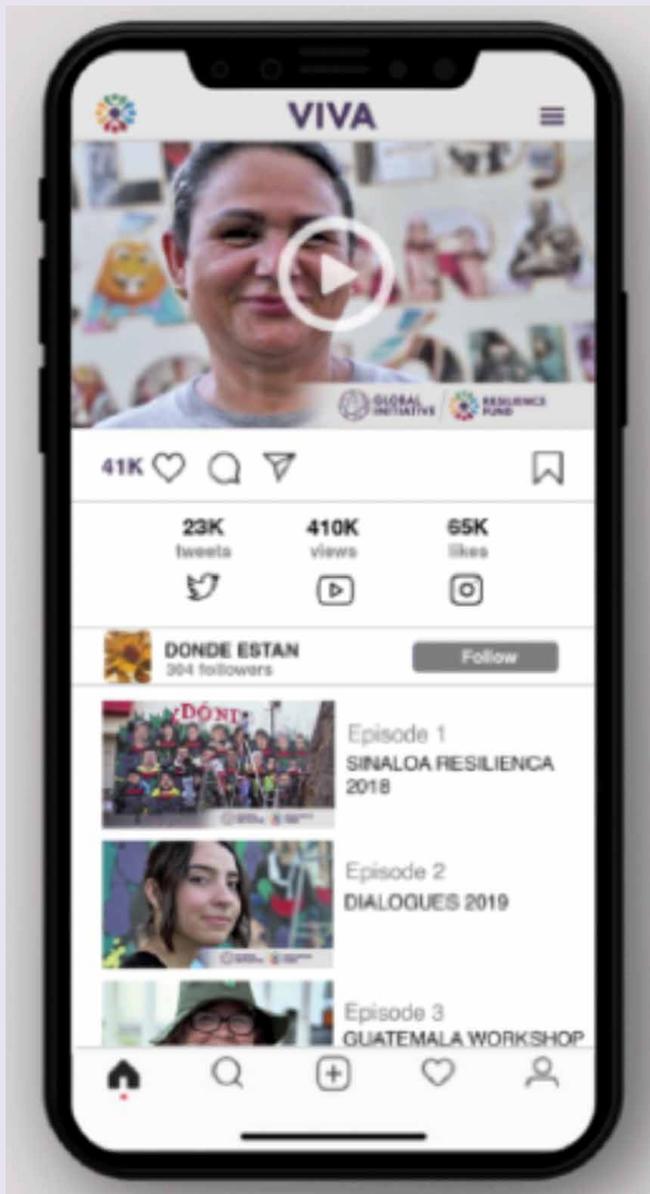
Die App wird folgende Funktionen anbieten:

- Wissensmanagement und die Möglichkeit, durch das Einbringen von Projekterfahrungen zu lernen und die Initiativen weiterzuentwickeln;
- einen sogenannten *Story Making*-Motor, der ermöglicht, die eigenen Geschichten zu erzählen und damit für die eigene Perspektive im Kampf gegen das organisierte Verbrechen zu sensibilisieren.

Die App wird nach den verschiedenen Phasen in einem Projekt oder Vorhaben konzipiert. Diese dienen als Modell, um **sinnvoll strukturierte Peer to Peer-Interaktionen** zwischen den *Usern* zu erleichtern.

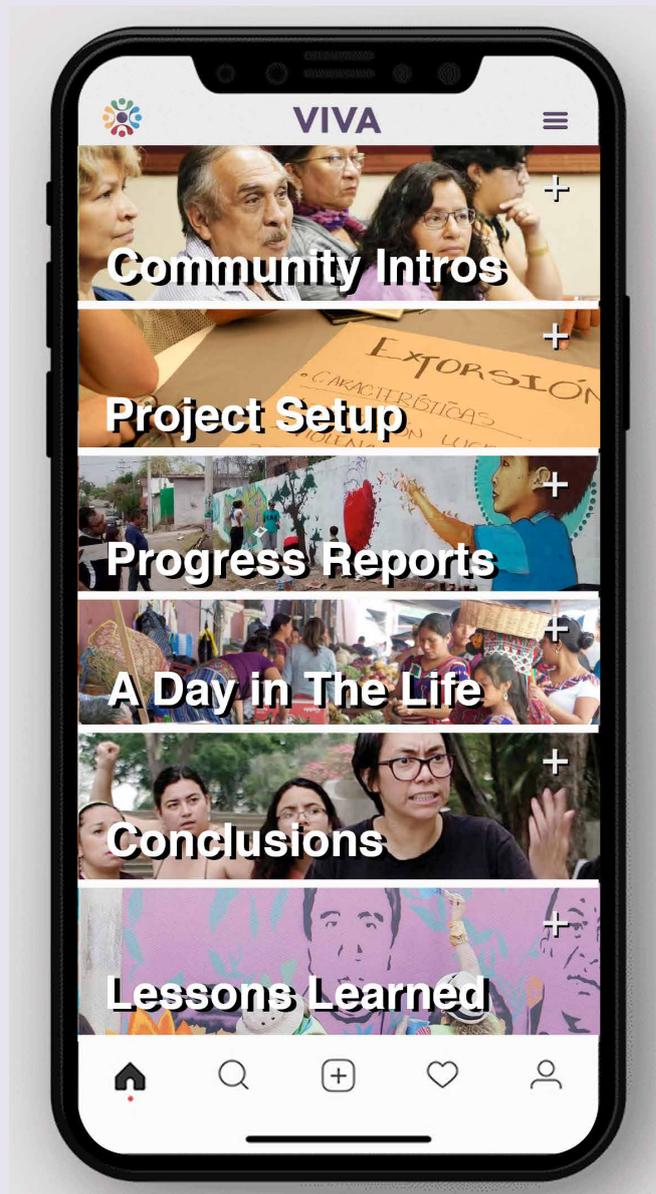
Weitere zentrale Elemente der App sind:

- Videobasierte Kanäle und Gruppen mit unterschiedlichen Anzeigoptionen zum Schutz der Privatsphäre.
- Gezielte Lernaktivitäten, welche die Beteiligung der *User* anregen sollen.
- Video-Dokumentationen und Berichte von Projekten.
- Anpassbare Datennutzung zur Optimierung der Internetgeschwindigkeit je nach Region.
- Untertitel und mehrsprachige Nutzungsoberflächen.
- Intuitive Bildschirme mit minimaler Textverwendung.



Mit wenigen Clicks wird es möglich sein, die Geschichte der eigenen Gemeinde in Video-Episoden zu erzählen.

Die App wird unterschiedliche **Aktivitäten und Interaktionsmöglichkeiten** anbieten. Zum Beispiel wird man **moderierte Arbeitsgruppen** zu verschiedenen Themen erstellen können, etwa zu Methoden der Mediation zwischen Banden. Für die Arbeitsgruppen können auch Interaktionsziele erstellt werden. Ein Beispiel hierfür wäre die Identifikation von *Resilienz*-Strategien für spezifische Zielgruppen (z.B. für Frauen).



Unterschiedliche Funktionen, um Projekte in Phasen zu organisieren.

Die Interaktion zwischen den Teilnehmenden wird, ähnlich wie in Projekten selbst, in verschiedene Phasen eingeteilt werden und reicht von der Planung bis hin zur Dokumentation und den *Lessons Learned* einer Projektgeschichte. Jede Phase geht mit **spezifischen Interaktionszielen** einher und wird von den Moderator*innen mit entsprechenden aufgezeichneten Fragen eingeleitet. Um zu reagieren, wird den teilnehmenden Gruppen eine **Vielzahl von Instrumenten** angeboten, die in die App integriert sind. Hierzu gehören Umfragen, Quizfragen, Kommentare, Audios, Fotos und Videos.

Was wurde bereits erreicht, was wird weiter entwickelt?

Die *User-Freundlichkeit* der *VTVA* App ermöglicht den Aufbau eines **Netzwerks, das unterschiedlichste Akteure integriert**: Führungskräfte von Nicht-Regierungsorganisationen, Überlebende und Betroffene der organisierten Kriminalität, Gemeindeverantwortliche, Menschenrechtsaktivist*innen und Journalist*innen. Diese nehmen den zur Verfügung gestellten virtuellen Raum als sichere Austauschmöglichkeit unter „Gleichgesinnten“ wahr. Dort können *ad-hoc*-Gruppen gebildet und die Kanäle zum Austausch ihrer Geschichten, Informationen und Erkenntnisse genutzt werden. Ziel ist es, dass die Teilnehmer*innen zunehmend zusammenarbeiten. Hierdurch können Synergien geschaffen und Ressourcen geteilt werden. Gleichzeitig wird die App auch die Erstellung einer **Datenbank für das Wissensmanagement** zum Thema *Resilienz* bzw. Widerstandsfähigkeit gegen organisierte Kriminalität ermöglichen. Wissenschaftler*innen und andere relevante Akteure werden dank der App aktuelle Felddaten zu neuen Themen im Zusammenhang mit der organisierten Kriminalität zur Verfügung haben.

Neben den anderen vorgestellten *Features* der App, z.B. den videobasierten Kanälen und Kursen, ist das *Feature* des *Story Making*-Motors besonders interessant. Dieser wird die Protagonist*innen befähigen, **ihre eigenen Geschichten zu erzählen, auf interessante Weise aufzubereiten, zu dokumentieren und zu verbreiten**. Auf diese Weise soll die App die Sensibilisierung gegen organisiertes Verbrechen sowie die Interessenvertretung der Basisorganisationen unterstützen. Darüber hinaus, wird der *Resilience Fund* Berichte aus der Praxis dafür nutzen, die Aktivitäten und Ergebnisse der geförderten Projekte darzustellen und bekannt zu machen.

Entwicklungsperspektive des Resilience Fund

Der Fonds strebt die langfristige finanzielle Förderung von Initiativen gegen das organisierte Verbrechen an, um damit zu deren **Unabhängigkeit und Nachhaltigkeit** beizutragen. Gleichzeitig sollen **Gute Praktiken und Erfahrungen verbreitet** sowie ihre Übertragung und Anpassung auf neue Kontexte gefördert werden. Auf diese Weise können sie in weiteren Gemeinden genutzt werden, die in einer ähnlichen Weise von organisierter Kriminalität betroffen sind. *VTVA* wird als digitaler Kanal dabei eine große Rolle spielen und es ermöglichen, Ideen und Erfahrungen auszutauschen sowie gemeinsame Aktionen anzuregen.

Kurzbeispiele: Weitere interessante digitale Ansätze

Hier werden weitere digitale Anwendungen vorgestellt, die sozialen Zusammenhalt, Prävention von Gewalt und Frieden fördern. Sie sind uns während der Erstellung der Veröffentlichung aufgrund ihres **innovativen Charakters** aufgefallen und verdeutlichen die **Heterogenität und Vielfalt** bestehender Ansätze. Dabei handelt es sich nicht nur um Beispiele, die in Vorhaben oder in Zusammenarbeit mit der GIZ entwickelt wurden, sondern auch um spannende Ansätze und Entwicklungen, die **von anderen Akteuren umgesetzt** werden.

Bildung und Stärkung von Gemeinsamkeiten durch Blended Learning im GIZ-Vorhaben JOSY

Jordanien bietet Syrer*innen Zuflucht, die vor dem Bürgerkrieg in ihrem Heimatland geflohen sind. Viele von ihnen sind **junge Erwachsene**, die sich nach den traumatischen Erfahrungen des Krieges und der Flucht eine neue Lebensperspektive erhoffen. Mehr als 80 Prozent der Geflüchteten lebt außerhalb der Flüchtlingscamps in aufnehmenden Gemeinden. Sowohl jungen syrischen Flüchtlingen als auch der ärmeren jordanischen Bevölkerung in den Aufnahmegemeinden fehlen verlässliche Zukunftsperspektiven.

Ziel des GIZ-Vorhabens *JOSY (Neue Perspektiven durch akademische Aus- und Weiterbildung für junge Syrer*innen und Jordanier*innen)* ist es, in jordanischen Kommunen, die Geflüchtete aufnehmen, zur Verbesserung der Lebensperspektiven von jungen Frauen und Männern beizutragen. Um **sozialen Spannungen entgegenzuwirken** und Gemeinsamkeiten zu stärken, werden sowohl syrische Geflüchtete als auch junge Jordanier*innen gefördert, denen der Zugang zu akademischer Ausbildung sonst nicht ohne Weiteres möglich wäre.

Im Rahmen von **zwei Maßnahmen** nutzt das Vorhaben digitale Ansätze:

- In Rahmen des Vorhabens wurde eine Kooperation mit *Kiron Open Higher Education* eingegangen. Das *Social Start-Up* hat zum Ziel, bestehende Hürden auf dem Weg zur Hochschulbildung für Geflüchtete mittels digitaler Lern- und Unterstützungsangebote abzubauen. Gemeinsam wurde ein **Blended Learning-Ansatz** für Geflüchtete aus Syrien und junge Jordanier*innen umgesetzt. Die Studierenden erhielten die Gelegenheit, an einer **Online Summer School** zur Entwicklung ihrer *Life Skills* sowie ihrer fachlichen und digitalen Kompetenzen teilzunehmen. Das *Online-Element* wurde in Form von **Massive Open Online Courses (MOOCs)** angeboten, die auf einer *Online-Plattform gehostet* wurden. Zusätzliche Projekte und Schulungen wurden für Studierende in physischen Studienräumen in Amman angeboten, die auch Computer und Internetzugang bereitstellten.
- In einem **Mentoringprogramm**, gemeinsam mit der Organisation *Imtiaz*, standen Mentor*innen Studierenden *online* für Karriereberatung zur Verfügung. Das Mentoring zielte darauf ab, berufliches Vertrauen, Kommunikation und zwischenmenschliche Beziehungen aufzubauen. Das *Online-Mentoringprogramm* über eine digitale Plattform hat für die Teilnehmer*innen eine **Reihe von Vorteilen**. Die *User* können mit einer größeren Auswahl an Fachleuten in ihrem Interessengebiet in Kontakt treten. Computergenerierte Algorithmen ermöglichen es, sie auf der Basis von kompatiblen Werten, Interessen und Zielen mit **passenden Mentor*innen** zusammenzubringen. Die *Online-Chat-Funktion* bietet eine flexible Umgebung für Austausch. Der Einsatz einer integrierten Mentoring-Plattform mit *E-Learning-Aufgaben*, Zielsetzungen und Unterstützungsleistungen erlaubt eine **zeit- und ortsunabhängige, individualisierte Nutzung**. Das Mentoring ermöglichte einigen Studierenden einen Einstieg ins Berufsleben und die Integration in die Gesellschaft.

Kontakt: iris.grobenski@giz.de

Moumk'in – Eine App als Plattform für Generationendialog, sozialen Zusammenhalt und Jugendbeschäftigung



In **Marokko** entwickelt das Beratungsbüro des Regierungschefs den Prototypen einer App für *Smartphones* und andere

Endgeräte, die sowohl **zum Dialog zwischen den Generationen** als auch zu **mehr Jugendbeschäftigung** beitragen soll und somit auf den sozialen Zusammenhalt abzielt. Bei der Pilotierung im ländlichen Raum wurde die marokkanische Regierung vom GIZ-Vorhaben *Förderung der Jugendbeschäftigung im ländlichen Raum (PEJ)* technisch unterstützt.

Neben anderen Services wie z.B. der beruflichen Orientierung bahnt die App über einen **Matching-Mechanismus** eine **Beratungsbeziehung** zwischen erwachsenen, ehrenamtlichen Mentor*innen und jugendlichen Arbeitssuchenden an. Die App heißt Moumk'in, was so viel bedeutet wie „**Wir schaffen das!**“

Kontakt: lisa.etzoldt@giz.de



Junge Demonstrierende im Libanon.



Entwurf für die zukünftige Öffentlichkeitsarbeit von Moumk'in.

T'akad – Eine App gegen Fake News

Im Libanon demonstrieren zahlreiche Bürger*innen für mehr Demokratie und weniger Korruption. Die Auseinandersetzung findet zunehmend auch im Internet und in den Medien statt. Im Libanon gibt es keine allgemeingültigen Standards für die mediale Berichterstattung. In Sozialen Medien, aber auch auf den herkömmlichen Kanälen, werden **gezielt Fake News verbreitet**, zum Beispiel um Furcht vor einer gewalttätigen Eskalation und in der Folge eine Demobilisierung der Protestierenden zu bewirken. Andere Fehlinformationen stellen eine Verbindung zwischen den Protestierenden und extremistischen Gruppen her. Gleichzeitig hetzen nationalpopulistische Kräfte mit gezielten Fehlinformationen gegen die syrischen Geflüchteten im Land.

Die **Initiative T'akad** („sei dir sicher“) geht gegen die Falschnachrichten vor. Sie **scannt die sozialen Netzwerke und identifiziert Fake News**, indem sie die Quellen von Nachrichten verifiziert. Falschnachrichten werden auf eigenen *Social Media*-Kanälen öffentlich gemacht. Hierfür entwickelt *T'akad* digitale Instrumente. Über einen sogenannten *Scraper* werden per Algorithmus falsche Passagen in auffälligen Berichten ermittelt. Über eine App sollen Berichtigungen veröffentlicht und verbreitet werden. Auf diese Weise versucht die Initiative, ein **Gegennarrativ gegen Lügen und Hetze** zu entwickeln.

Informationen: <https://www.instagram.com/takadofficial>

WhatsApp wird von 84 Prozent der Libanes*innen genutzt und hat daher eine enorme Bedeutung für die Verbreitung von Nachrichten. Werden Nachrichten über geschlossene *WhatsApp*-Gruppen in einem Schneeballsystem geteilt, sind diese nur schwierig zu scannen. Aus diesem Grund sensibilisiert *T'akad* außerdem für mehr Achtsamkeit im Umgang mit Medien.

#defyhatenow – online und offline ein kritisches Bewusstsein gegen Hate Speech schaffen



Der Umgang mit Hass im Internet ist zu einer globalen Herausforderung geworden. Fehlende digitale Kompetenzen im Umgang mit *Social Media* haben dazu geführt, dass sich viele Menschen in anonymen „Echokammern“ bewegen.

Dies kann radikale Einstellungen und Fehlinformationen forcieren und sogar Gewalt verstärken. Im Südsudan verknüpft die Initiative #defyhatenow seit Ende 2013 nach Ausbruch des Bürgerkriegs **Online- mit Offline-Maßnahmen**, um **Bewusstsein gegen Hassreden** und **Online-Aufstachelung** zur Gewalt zu schaffen. Im Rahmen der Initiative werden Begriffe, die Feindbilder erzeugen, und andere digitale Risiken analysiert. Hierzu gehören beispielsweise die Aneignung und manipulative Verwendung von Bildmaterial. Es wird zudem untersucht und verdeutlicht, wie diese Bedrohungen Eingang in den breiten Diskurs finden. Sogenannte *Social Media-Friedensmobilisator*innen* wurden im ganzen Land sowie in Flüchtlingsiedlungen in den Nachbarländern ausgebildet, um den Ansatz auf Gemeindeebene zu verbreiten. Es wurden ein *Code of Online Conduct* für die Programmteilnehmer*innen sowie ein umfassendes Praxis-Handbuch mit Maßnahmen gegen *Hate Speech* in Sozialen Medien entwickelt. In Pilotprojekten und Kampagnen wie #ThinkB4Uclick und #FactsMatter werden Instrumente entwickelt, um Algorithmen zu verstehen und sogenannte *Hate Bots*²¹ zu identifizieren, die automatisierte Aktionen durchführen und z.B. Kommentare in Diskussionen und Chats einspeisen. Über die Methoden von #defyhatenow können Menschen in sozialen Netzwerken **vor polarisierten Debatten gewarnt und sensibilisiert** werden.



Ein Bild aus der Kampagne.

Viele der Akteure und der automatischen Mechanismen, die auf den Konflikt *online* Einfluss nehmen, befinden sich jenseits der Landesgrenzen. #defyhatenow trägt dazu bei, diesen Einfluss einzudämmen. Dabei richtet sich die Initiative auch an Bürger*innen, die selbst vielleicht noch nie *online* waren. Insbesondere die Jugend wird angesprochen, indem friedensfördernde Erzählungen verbreitet werden. Den Jugendlichen werden in diesem Zusammenhang Kompetenzen vermittelt, um Alternativen zu Radikalisierung und Hass im virtuellen Raum zu entwickeln.

Informationen: <https://defyhatenow.org>

²¹ Ein Bot ist ein Computerprogramm, das Aufgaben, die sich wiederholen, weitgehend ohne Interaktion mit menschlichen Nutzer*innen verrichten kann.

Salaam – Ein Videospiel für Empathie und Unterstützung von Geflüchteten

Das Unternehmen *Junub Games* in New York entwickelt Videospiele, die auf **pädagogische Friedensförderung durch Empathiebildung** abzielen. Der 24-jährige Lual Mayen ist Chef der Firma. Seine Biografie liefert ihm hierfür Motivation und Erfahrung: Als Kind floh Mayen aus dem Krieg im Südsudan in ein Flüchtlingscamp im Norden Ugandas. Eins der Spiele ist beispielsweise das **Serious Game Salaam** (Arabisch für Frieden), dessen erste Version Mayen bereits im Flüchtlingscamp erstellte. *User* nehmen in dem **Spiel die Rolle von Geflüchteten** ein und versetzen sich in ihre Perspektive. Sie versuchen, den Krieg, Hunger und die entbehrungs- und risikoreiche Fluchtsituation zu überleben. Wenn sie im Spiel die zum Weitermachen wichtige Energie verlieren, können sie mit „echtem“ Geld spielrelevante Überlebensressourcen wie Lebensmittel, Wasser oder Medikamente kaufen (sogenannte *In-Game Transactions*). Das Geld wird dann **für die reale Unterstützung von Geflüchteten durch Partnerschaften mit Flüchtlingsorganisationen** eingesetzt.

Informationen: <https://junubgames.com>

Videospiele als Potenzial

Laut einer Umfrage des *Pew Research Centers* von 2018 haben 80% der Heranwachsenden Zugang zu Spielekonsolen und 90% sagen, dass sie Videospiele an Computern, *Smartphones* oder Konsolen spielen.²²

Die stetig wachsende Industrie der Videospiele geht mit Risiken für die Sozialisation junger Menschen einher, bietet andererseits aber auch ein großes Potenzial im Hinblick auf niedrigschwellige und jugendgerechte Pädagogik für Gewaltprävention und Friedensförderung.

²² Quelle: <https://www.pewresearch.org/internet/2018/05/31/teens-social-media-technology-2018>

Peace Tech Lab – digitale Unterstützung von Friedensorganisationen



Die NGO *Peace Tech Lab* trägt zur Verhinderung von gewalttätigen Konflikten weltweit bei. Sie nutzt kostengünstige Hilfsmittel und lokale Partnerschaften, um Friedensaktivist*innen und NGOs mit **geeigneten digitalen Werkzeugen** auszustatten. Die Arbeit von *Peace Tech Lab* nimmt dabei unterschiedliche Formen an:

- Der *PeaceTech Accelerator* ist ein achtwöchiges intensives **Mentoring- und Trainingsprogramm**, das sowohl gemeinnützigen als auch gewinnorientierten *Startups* hilft, Friedensinitiativen schnell und nachhaltig zu entwickeln.
- *PeaceTech Exchange* ermöglicht es Menschenrechtsaktivist*innen, Studierenden, Sozialunternehmer*innen, Journalist*innen, lokalen Regierungen und anderen, **einfach zu bedienende Technologien** zu nutzen, um die Wirkung ihrer Arbeit zu verstärken.



PeaceTech Exchanges wurden in Dutzenden von Ländern abgehalten, unter anderem auch im Irak.

- Das *Hate Speech*-Präventionsprogramm des *PeaceTech Lab* arbeitet daran, die Verbreitung von Hassreden in Sozialen Medien zu stoppen. Es wird ein grundlegendes **Bewusstsein für das Risikopotenzial der Verbreitung von Hassreden** erzeugt. *Communities* von Akademiker*innen, Politiker*innen, Privatunternehmen und der Zivilgesellschaft sollen sensibilisiert werden.
- Die *GroundTruth Global*-Plattform verwendet *Open Source*-Daten, um NGOs und Organisationen, die im Bereich der Konfliktprävention tätig sind, **frühzeitig vor Gewalt zu warnen**.
- Lokal umgesetzte Medienprogramme für den Frieden vermitteln Jugendlichen in Konfliktumgebungen über Fortbildungen und Medien wie Radio, wie sie **konstruktive Beziehungen zwischen Gruppen in ihren lokalen Gemeinschaften aufbauen** können.

Informationen: <https://www.peacetechnology.org>

Schlussfolgerungen: Was können wir lernen?

„Digitale Ansätze sind kein Allheilmittel: Sie ändern keine sozialen Normen – die Menschen allerdings schon!“

Zitat eines an der App Nokaneng beteiligten Software-Entwicklers.

Umgang mit der digitalen Kluft und Bedarf an Face to Face- und Offline-Ansätzen

Wie eingangs dargestellt, erfolgte die Betrachtung der dargestellten Fallbeispiele auf der Basis zentraler Maximen der Entwicklungszusammenarbeit. Hierzu gehören der *Do No Harm*-Ansatz – es sollen **keine unbeabsichtigten, konfliktverschärfenden Wirkungen** erzeugt werden – sowie die Agenda 2030 und das *Leave No One Behind*-Prinzip – es soll niemand zurückgelassen werden. Für große Teile der Weltbevölkerung bringen digitale Ansätze einfache, schnellere und zum Teil kostengünstige Möglichkeiten der Kommunikation und Informationsbeschaffung mit sich. Hochgeschwindigkeits-Internetverbindungen nehmen rasant zu. Allerdings gilt das nicht für *alle* Menschen; es ist eine enorme **digitale Kluft** entstanden. Es ist notwendig, sich die Frage zu stellen, wer gegenwärtig von der Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien ausgeschlossen ist oder nur in eingeschränktem Maße darauf zugreifen kann. Hier spielen technische und sozioökonomische Faktoren eine zentrale Rolle. Obwohl sich digitale Dienstleistungen in vielen Partnerländern der Entwicklungszusammenarbeit ausbreiten, haben dort gerade marginalisierte, in Konflikt- oder in ländlichen Gebieten lebende Menschen keinen oder nur eingeschränkten Zugang. Die Kosten für *Smartphones*, Computer oder andere Endgeräte sind für sie sehr hoch. Es ist jedoch vor allem der **dauerhafte Zugang zu einem stabilen Internet**, der eine große finanzielle und logistische Herausforderung darstellt (Internet- und WLAN-Kosten einerseits, mangelhafte Mobilfunknetze oder schlechte Stromversorgung andererseits).

Es geht darum, digitale Ansätze als wesentlichen Zukunftsbestandteil der Kooperation für friedliche Entwicklung zu verstehen und zu fördern, aber auch ihre Risiken im Blick zu behalten und diese abzumildern. Gleichzeitig muss sichergestellt werden, dass die **digitale Kluft** verringert und niemand ausgeschlossen wird, auch nicht in fragilen Kontexten. Die Menschen, die digitale Dienstleistungen am nötigsten brauchen, müssen sicheren Zugang und digitale Bildung erhalten. Nur auf diese Weise können sie zu einem wesentlichen Element der Unterstützung des sozialen Zusammenhalts und des Friedens werden.

In den dargestellten Beispielen wird mit der möglichen negativen Wirkung, die digitale Kluft zu verschärfen, insgesamt sehr bewusst umgegangen, und zwar durch unterschiedliche, **kontextangepasste Lösungsstrategien**. So wird beispielsweise versucht, einen günstigeren Zugang zum Internet zu fördern oder die Netzinfrastruktur in ländlichen Gebieten zu verbessern. Es werden alternative Kommunikationslösungen für günstigere, herkömmliche Handys mit SMS-Funktion ermöglicht. Applikationen werden so gestaltet, dass sie wenig Datenvolumen und Strom verbrauchen. Es wird auf intuitive und spielerische Anwendungsmöglichkeiten Wert gelegt, damit die Nutzung auch für Menschen mit niedrigerem Bildungsstatus keine Hürde darstellt.

Vor allem aber herrscht bei den beteiligten Akteuren die Überzeugung vor, dass digitale Instrumente und Applikationen eine **sinnvolle und innovative Ergänzung bewährter analoger und nicht-technologischer Ansätze** darstellen, die den sozialen Zusammenhalt, die Prävention von Gewalt oder die Friedensentwicklung stärken. Es sollte immer eine Herausforderung im gesellschaftlichen Leben den Anlass geben, eine digitale Lösung zu initiieren (vergleiche die *Digital Principles* in den Praxis-Empfehlungen weiter unten). Digitale Ansätze sind insofern zumeist in ein analoges Projektgeschehen eingebettet und komplettieren Maßnahmen, in denen Menschen direkt (*Face to Face*) oder per nicht-digitalisierter, analoger Technik (z.B. Radio) im Austausch miteinander stehen. Als Beispiele hierfür wären digitale Hilfen für Organisationsverbesserung oder für beschleunigten Notruf sowie digitale Sensibilisierungs- und Verbreitungsinstrumente im Rahmen von Kampagnen zu nennen.

Manchmal stehen digitale Ansätze selbst im Zentrum der Strategie eines Vorhabens, wenn sie insgesamt einen komparativen Vorteil mit sich bringen und beispielsweise ein effizienteres Vorgehen mit größerer Reichweite ermöglichen. Auch in diesem Fall werden sie mit Elementen kombiniert und angereichert, die entweder analog funktionieren oder eine **direkte Interaktion von Mensch zu Mensch** ermöglichen. Beispiele hierfür wären die didaktische Aufarbeitung von digitalen Medien oder Videospiele in analogen Diskussionsgruppen, z.B. an Schulen, die Ergänzung von *Online*-Plattformen oder digitalen Netzwerken durch Präsenzveranstaltungen, vertiefende analog geführte Diskussionen und *Face to Face*-Beratung.

Aufwand und Wirksamkeit

Der zum Teil **hohe Entwicklungsaufwand digitaler Instrumente** steht den nicht selten **schwer messbaren Wirkungen** hinsichtlich Friedensförderung, sozialem Zusammenhalt und Gewaltprävention gegenüber:

In vielen der aufgeführten Beispiele konnten einerseits beachtliche **beobachtbare Erfolge** festgestellt werden. Hierzu gehört etwa ein hohes und schnell steigendes Interesse, das an *User-Zahlen* (*Downloads, Views, Kommentare, etc.*) festgemacht wird. Diskussionen über tabuisierte oder verdrängte Themen haben durch einige der Beispiele zugenommen. Andere digitale Ansätze ermöglichten die Sensibilisierung gegen *Hate Speech* oder mehr Achtsamkeit im Hinblick auf die Bedürfnisse diverser Bevölkerungsgruppen. Zahlreiche Menschen erhielten rechtzeitige Hilfe und waren deshalb nicht von Gewalt betroffen. Menschen schlossen sich zusammen und konnten Selbsthilfe sowie ehrenamtliche oder professionelle Beiträge für friedliche Entwicklung besser organisieren. Lokale Akteure wurden aufgrund der Mitarbeit an einem digitalen Instrument oder durch seine Nutzung zu Friedensaktivist*innen. Einige entwickelten selbst neue Ansätze, z.B. Videospiele gegen Hass. Andererseits ist es methodisch aufwendig und aufgrund des heutigen Entwicklungsstands – viele der vorgestellten Produkte sind relativ neu oder noch in der Entwicklung – schwierig, **langfristige, nachhaltige Verhaltens- oder Einstellungsänderungen** bei den *Usern* nachzuweisen. Hinzu kommt, dass solche Wirkungen immer auch im Zusammenhang mit einer Vielzahl anderer beeinflussender Faktoren betrachtet werden

müssen. Aus diesem Grund ist es erforderlich, angemessene **Instrumente einer kontinuierlichen Wirkungsbeobachtung** und zum Monitoring möglicher negativer Wirkungen zu entwickeln und in Zukunft stärker einzusetzen.

Eine **gewissenhafte Abwägung der Kosten und Nutzen** ist folglich immer erforderlich, damit sichergestellt ist, dass digitale Ansätze einen effizienten und effektiven Beitrag zu zielgruppengerechten Lösungen darstellen. In manchen Kontexten ist dies sicher der Fall, z.B. wenn die *User-Gruppe* sich überwiegend aus Angehörigen der urbanen Mittelschicht zusammensetzt. In anderen Kontexten, z.B. bei ländlichen oder stark marginalisierten *User-Gruppen*, macht es Sinn, den Schwerpunkt auf Investitionen in *Offline*-Angebote wie Gemeinde-Veranstaltungen, Bürgerversammlungen, Radio-sendungen, kulturellen Angeboten oder Beratungszentren zu legen und diese gegebenenfalls **durch sinnvolle digitale Ansätze zu ergänzen**.

Bestehende digitale Kommunikationskanäle wie *WhatsApp* oder *Facebook* sind mittlerweile weit verbreitet und den Menschen unterschiedlicher gesellschaftlicher Gruppen vertraut. Ihre kreative Nutzung verspricht in vielen Fällen mehr Effizienz und Effektivität als die **aufwändige Entwicklung neuer Instrumente**, die erst verbreitet werden und an die sich die *User-Gruppen* erst wieder gewöhnen müssten. Gerade aufgrund ihrer Reichweite und gesellschaftlich übergreifenden Nutzung gehen die bestehenden Kanäle – bei allen in manchen der Beispiele benannten Risiken – mit einem **enormen Potential für Integration und Dialog** einher. Allerdings sind die datenschutzrechtlichen Bedenken gegen diese *Social Media* sowie deren oft oligopolartiges Auftreten zu berücksichtigen und die Möglichkeiten alternativer Dienste ebenfalls zu eruieren, auch wenn dies mit einem Mehraufwand für die Vorhaben einhergeht.

Zudem sollten für die **Einsparung von Entwicklungskosten** Ansätze priorisiert werden, die sich möglichst leicht verbreiten lassen und die *Open Source* und somit einfach replizierbar sind (vergleiche die Ausführungen zu *Digital Principles* weiter unten).

Praxis-Empfehlungen

Wie sollten motivierte Leser*innen selber vorgehen, wenn sie digitale Ansätze in ihrer Arbeit in Erwägung ziehen? Welche Elemente tragen als Schlüsselfaktoren zu einer erfolgreichen und qualitativ **hochwertigen und verantwortungsvollen digitalen Praxis** im Kontext der Gewaltprävention und Friedensförderung bei? Die Kolleg*innen, die an den hier vorgestellten digitalen Ansätzen beteiligt waren und für *Smart Prevention* interviewt wurden, gaben folgende Empfehlungen:

Die Methodik des digitalen Entwicklungsprojekts sollte von der Planung über die Umsetzung und Begleitung überwiegend „agil“ sein, vor allem, wenn die damit verbundenen Prozesse nicht bekannt und der Kontext schwer einzuschätzen ist: Sie sollte **proaktiv und flexibel** auf Dynamiken und die Umstände des äußeren, oft konfliktiven oder gewaltsamen Kontextes reagieren. Die Entwicklung des Ansatzes sollte sich bereits in der Konzeptphase an den *User*-Bedürfnissen und -gewohnheiten orientieren. Er sollte auf lokal adaptierte *Features* und Inhalte setzen, dabei aber auch die **Risiken in Betracht ziehen**. Hierfür ist sowohl eine gründliche konflikt sensible Kontext- und *User*-Analyse notwendig, z.B. im Rahmen der Prototypenbildung, als auch die Konsultation von Betroffenen und potenziellen *Usern* in jedem Entwicklungsschritt. Auf diese Weise wird eine integrative, transparente **Umsetzung „ohne unangenehme Überraschungen“** ermög-

licht. Methodische Ansätze hierfür sind beispielsweise *Design Thinking* oder *SCRUM*. (Auf diese agilen Methoden wird in einigen der Beispiele eingegangen.)

Das Lernen aus Fehlern sollte schnell erfolgen, indem **schrittweise Erfahrungen gesammelt und ausgewertet** werden. Die Schlussfolgerungen sollten als direkte Reaktion in den Weiterentwicklungsprozess einfließen. Die bedarfsangepasste Entwicklung von Inhalten ist zeitaufwändig und erfordert Geduld. Dies sollte in der Planung bereits mit einkalkuliert werden. Umgekehrt sollte man auf **langwierige, überkomplexe Entwicklungsstrategien** mit fernem Zukunftshorizont verzichten.

Die erfolgreiche Umsetzung innovativer digitaler Ansätze erfordert **vertrauensvolle Kooperationen** und ein **klar definiertes gemeinsames Zielverständnis mit den Partnern**. Für die **Nachhaltigkeit** ist es notwendig, Partnerschaften aufzubauen und wichtigen Schlüsselakteuren *Ownership* zu ermöglichen. Sie müssen darin befähigt werden, digitale Ansätze zu begleiten und zu verbessern, ihre Wirkungen zu monitoren sowie eventuell ihre Nutzung auf eine breitere Basis zu stellen. Die **Schulung und das Onboarding** aller an der Entwicklung beteiligten Akteure sind sehr wichtig. Gerade im Falle von Übergaben der Betreuung und Wartung der digitalen Produkte ist eine ausreichende Übergangszeit, ausreichende Kapazität und eine entsprechende Einführung unabdingbar.



Wir brauchen im digitalen Raum einen menschenzentrierten Ansatz.
Nicht die Technologie, sondern die Menschen und die Bedarfe vor Ort sollen im Mittelpunkt stehen.²³

²³ Die Grafik ist folgendem Dokument entlehnt: Harvard Humanitarian Initiative (2017): *The Signal Code and Core Obligations: A Rights-Based Approach to Information in Crisis*. (https://bbi.harvard.edu/sites/default/files/publications/signalcode_final.pdf)

Gleichzeitig ist eine Analyse möglicher negativer Wirkungen erforderlich. Der *Do No Harm*-Ansatz wurde bei der Planung, Entwicklung und Umsetzung der Ansätze nicht nur im Hinblick auf die digitale Kluft und die mögliche Exklusion wichtiger Zielgruppen berücksichtigt. Es zeigte sich, dass in einigen Kontexten Maßnahmen erfolgen müssen, die die **Anonymität und den Schutz der Identität von Usern** gewährleisten. Außerdem ist es erforderlich, **Kompetenzen für die Moderation der Diskussionsbeiträge** zu schaffen, sodass einerseits kein Raum für *Hate Speech* und *Fake News* entsteht, andererseits aber die freie Meinungsäußerung und ein Dialog aus unterschiedlichen Perspektiven gefördert wird.

Es muss im Rahmen von digitalen Maßnahmen gewährleistet sein, dass Vorhaben der eigenen **Schutzverpflichtung gegenüber von Usern und Zielgruppen** gerecht werden. Dies gilt gerade in fragilen, autoritären oder repressiven Regimen oder in besonders von Gewalt betroffenen Kontexten. Beispielsweise kann der Umgang mit hasseerfüllten Botschaften gesundheitliche und psychische Folgen sowie (Re-)Traumatisierungen zur Folge haben. Die Beteiligung an kritischen Diskussionen kann für User mit massiven Gefahren einhergehen.

An den *Principles for Digital Development* (<https://digitalprinciples.org>) – Richtlinien für die effektive und verantwortungsvolle Planung und Implementierung von digitalen Entwicklungsansätzen – orientiert sich unter anderem auch die GIZ. Inhaltlich entsprechen die Prinzipien den in *Smart Prevention* ausgeführten Empfehlungen und stellen in einigen Punkten eine sinnvolle Ergänzung dar:

Design gemeinsam mit den Usern: Ein nutzungszentriertes Design beginnt damit, die Menschen, für die die Ansätze entwickelt werden, über Gespräche, Beobachtung und Mitgestaltungsmöglichkeiten kennenzulernen.

Den Kontext verstehen: Gut durchdachte digitale Instrumente berücksichtigen die besonderen Strukturen und Bedürfnisse, die im jeweiligen Land, der Region oder der Gemeinde gegeben sind.

Informiert und an Daten orientiert handeln: Bei allen Entscheidungen und Maßnahmen geprüfte Qualitätsinformationen nutzen, berücksichtigen und den Schlüsselpersonen zur Verfügung stellen.

Reichweite und Nachhaltigkeit mit bedenken: Für die Verbreitung und Weiterentwicklung digitaler Ansätze müssen entsprechende Finanzmittel eingeplant sowie die Unterstützung von Partnerorganisationen gesichert werden. Die nachhaltige Unterstützung von *Usern* und Interessengruppen sollte ebenfalls von Beginn an gefördert werden.

Verwendung von Open Standards, Open Data, Open Source und Open Innovation: Der Rückgriff auf frei zugängliche und kostenlose Instrumente bei der Entwicklung digitaler Ansätze kann dazu beitragen, die Zusammenarbeit in der digitalen Gemeinschaft zu verbessern und die Verdoppelung von Arbeit zu vermeiden.

Wiederverwendung und Verbesserung bestehender Ansätze: Die Arbeit der globalen digitalen Entwicklungsgemeinschaft sollte weiterentwickelt und das Rad nicht neu erfunden werden.

Datenschutz & Sicherheit garantieren: Es muss sorgfältig geprüft werden, welche Daten erhoben und wie sie erfasst, verwendet, gespeichert und weitergegeben werden.

Kooperativ sein: Informationen, Erkenntnisse, Strategien und Ressourcen sollten über Projekte, Organisationen und Sektoren hinweg ausgetauscht werden. Dies erhöht die Effizienz und Effektivität.

Publikationen (Auswahl)

Auswärtiges Amt (2017): Krisen verhindern, Konflikte bewältigen, Frieden fördern. Leitlinien der Bundesregierung. <https://www.auswaertiges-amt.de/blob/283636/d98437ca3ba49c0ec6a461570f56211f/leitlinien-krisenpraevention-konfliktbewaeltigung-friedensfoerderung-dl-data.pdf>

Auswärtiges Amt (2020): Ressortgemeinsame Strategie zur Unterstützung von „Vergangenheitsarbeit und Versöhnung (Transitional Justice)“. <https://www.bundesregierung.de/breg-de/service/publikationen/ressortgemeinsame-strategie-zur-unterstuetzung-von-vergangenheitsarbeit-und-versoehnung-transitional-justice--1717602>

Bundesministerium des Innern (2016): Cyber-Sicherheitsstrategie für Deutschland. https://www.bmi.bund.de/cybersicherheitsstrategie/BMI_CyberSicherheitsStrategie.pdf

Bundesministerium für Wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (2019): BMZ Toolkit 2.0 – Digitalisierung in der Entwicklungszusammenarbeit. <https://toolkit-digitalisierung.de>

Bundesministerium für Wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (2019): Der Zukunftsvertrag für die Welt. Die Agenda 2030 für Nachhaltige Entwicklung. https://www.bmz.de/de/mediathek/publikationen/reihen/infobroschueren_flyer/infobroschueren/Materialie270_zukunftsvertrag.pdf

Bundesministerium für Wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (2019): Digitalisierung für Entwicklung (BMZ Papier 01/2019). https://www.bmz.de/de/mediathek/publikationen/reihen/strategiepapiere/Strategiepapier459_01_2019.pdf

Bundesministerium für Wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (2019): Digitalisierung für Entwicklung. Den digitalen Wandel gemeinsam gestalten. http://www.bmz.de/de/mediathek/publikationen/reihen/infobroschueren_flyer/infobroschueren/sMaterialie405_digitalisierung.pdf

Bundesministerium für Wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (2013): Entwicklung für Frieden und Sicherheit (BMZ-Strategiepapier 4/2013). https://www.bmz.de/de/mediathek/publikationen/reihen/strategiepapiere/Strategiepapier328_04_2013.pdf

Bundesministerium für Wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (2019): Glossar – Digitalisierung in der Entwicklungszusammenarbeit. <https://www.bmz.de/de/mediathek/publikationen/reihen/strategiepapiere/Glossar-Digitalisierung-und-nachhaltige-Entwicklung.pdf>

Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit(2018): Let's Talk Digital. Anwendungsbeispiele digitaler Technologien im Bereich Governance und Konflikt. <https://www.giz.de/expertise/downloads/giz2018-de-case%20book-Lets%20Talk%20Digital.pdf>

Als Bundesunternehmen unterstützt die GIZ die deutsche Bundesregierung bei der Erreichung ihrer Ziele in der Internationalen Zusammenarbeit für nachhaltige Entwicklung.

Herausgeber:
Deutsche Gesellschaft für
Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Sitz der Gesellschaft:
Bonn und Eschborn

Friedrich-Ebert-Allee 32 + 36	Dag-Hammarskjöld-Weg 1-5
53113 Bonn	65760 Eschborn
T +49 228 44 60 - 0	T +49 6196 79-0
F +49 228 44 60 - 1766	F +49 6196 79-1115

E info@giz.de
I www.giz.de

Verantwortlich/Beratung und Umsetzung:
Sektorprogramm Frieden und Sicherheit, Katastrophenrisikomanagement
Dr. Linda Helfrich, linda.helfrich@giz.de

Konzept und Realisierung:
Dr. Timo Weinacht

In Kooperation mit den GIZ-Vorhaben:

Stärkung von Kapazitäten für den Umgang mit gewaltsamer Vertreibung in Mindanao (CAPID)

Friedensförderung im Jemen

Partnerschaften für die Prävention von Gewalt gegen Frauen und Mädchen im südlichen Afrika (PfP)

Jugendbeschäftigungsförderung und berufliche Aus- und Fortbildung von marginalisierten Jugendlichen zur Prävention von Jugendgewalt in Zentralamerika (CaPAZ)

(Re-)integration von fluchtgefährdeten Kindern und Jugendlichen in Zentralamerika (ALTERNATIVAS)

Inklusive Gewaltprävention für sicheren öffentlichen Raum (VCP) in Südafrika

Neue Perspektiven durch akademische Aus- und Weiterbildung für junge Syrer/innen und Jordanier/innen (JOSY) in Jordanien

Sowie in Kooperation mit KfW, FriEnt und der Global Initiative against Transnational Organized Crime / Resilience Fund

Mit besonderem Dank an:

Christian Müller, Johannes Wander, Sonja Vorwerk-Halve, Fabian Hetz, Johanna Sztucki, Arthur Casino, Joanna Atkinson, Jannike Riesch, Sven Krause, Thore Schröder, Philipp Busch, Wolfgang Herdt, Julia Ilse, Lina Friedrich, Michael Schweres, Likeleli Khotle, Daniel Brumund, Jana Miriam Borkenhagen, Thomas Hellmann, Matsetsebale Tleane, Barbara Häming, Britta Scholtys, Manuel Novoa, Mauricio Cáceres, Bayron Flores, Rafael Guevara, Ralf Possekel, Siria Gastelum, Francy Carranza, Lisa Etzoldt, Stephanie Petrasch, Iris Grobanski, Fatima Zahrae Touzani, Michael Gruber, Anja Hanisch, Carl Richter, Nico Hybbeneth, Kelly Willis, Estefania Lopez-Granados und Daniel Mittermaier.

Design:
Nikolai Krasomil, www.design-werk.com

Bildnachweis:

S. 1, 72 ©: Thore Schröder; S. 15 ©: GIZ/Jul Jimenez; S. 16, 17, 20, 35, 43, 44 ©: GIZ; S. 24, 25 ©: GIZ/ZFD; S. 27, 28, 29, 30 ©: KfW; S. 34 ©: GIZ/Annabelle Metzner; S. 38 ©: Michael Schweres; S. 48 ©: Pathos; S. 50 ©: Juana Callejas; S. 52, 53 ©: Movilizadorio; S. 58, 59 ©: SG-SICA; S. 63 ©: FriEnt; S. 65 ©: Bildungsstätte Anne Frank/Felix Schmitt; S. 67, 69 ©: Global Initiative; S. 73 ©: George Hegily/r0g_agency for open culture GmbH; S. 74 ©: Peace Tech Lab; S. 82 ©: Timo Weinacht

URL-Verweise:

Für Inhalte externer Seiten, auf die hier verwiesen wird, ist stets der jeweilige Anbieter verantwortlich.
Die GIZ distanziert sich ausdrücklich von diesen Inhalten.

Kartenmaterial:

Die kartografischen Darstellungen dienen nur dem informativen Zweck und beinhalten keine völkerrechtliche Anerkennung von Grenzen und Gebieten. Die GIZ übernimmt keinerlei Gewähr für die Aktualität, Korrektheit oder Vollständigkeit des bereitgestellten Kartenmaterials. Jegliche Haftung für Schäden, die direkt oder indirekt aus der Benutzung entstehen, wird ausgeschlossen.

Im Auftrag des
Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (BMZ),
Referat 223 Frieden und Sicherheit, KRM
Kontakt: rl223@bmz.bund.de
Berlin

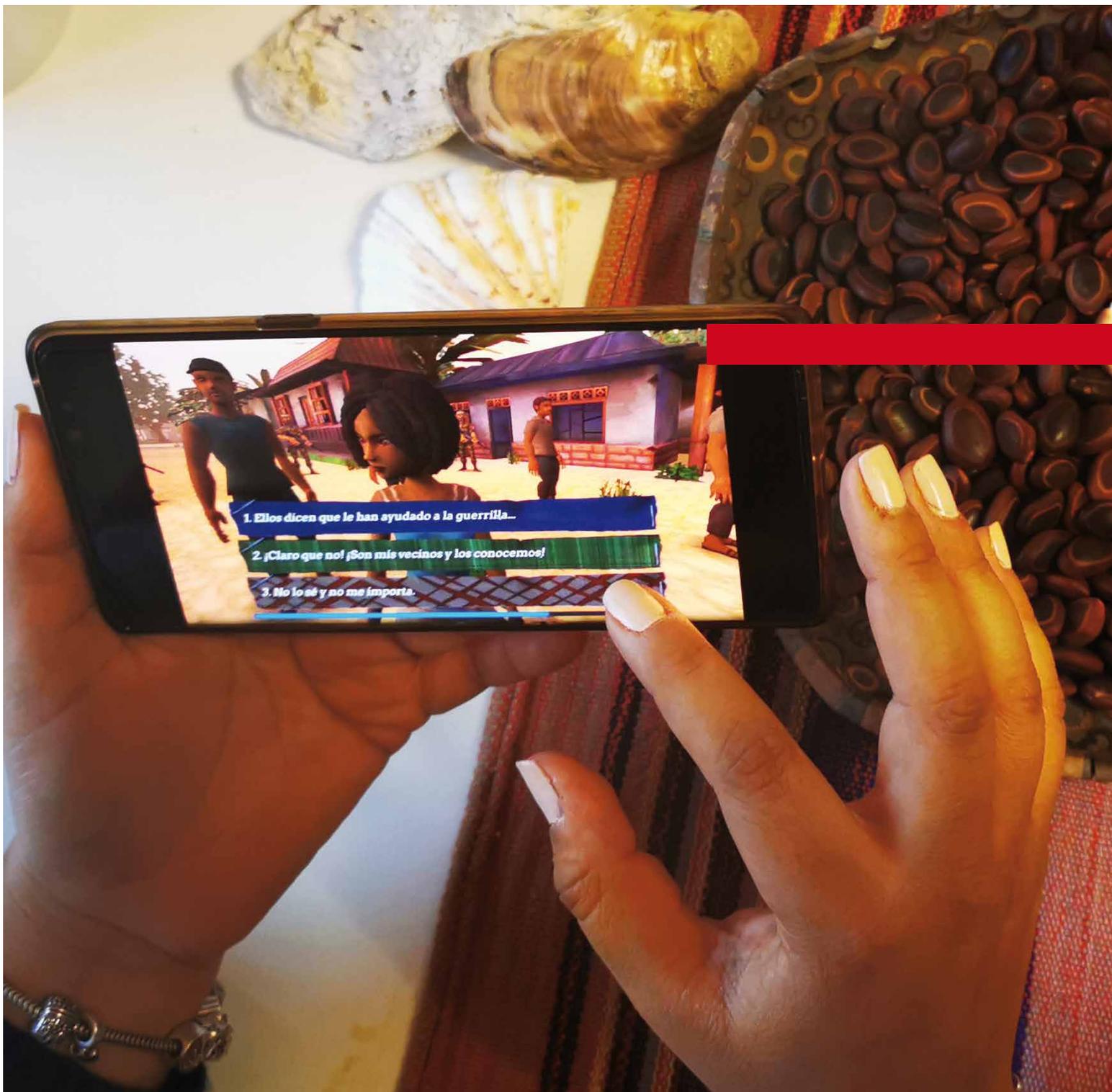
Die GIZ ist für den Inhalt der vorliegenden Publikation verantwortlich.

Druckerei:

Braun & Sohn Druckerei GmbH & Co. KG, Am Kreuzstein 85, 63477 Maintal
Gedruckt auf 100 % Recyclingpapier, nach FSC-Standards zertifiziert.

Eschborn, 2020





Deutsche Gesellschaft für
Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Sitz der Gesellschaft
Bonn und Eschborn

Friedrich-Ebert-Allee 32 + 36
53113 Bonn, Deutschland
T +49 228 4460-0
F +49 228 4460-1766

Dag-Hammarskjöld-Weg 1 - 5
65760 Eschborn, Deutschland
T +49 6196 79-0
F +49 6196 79-1115

E info@giz.de
I www.giz.de