

# Evidenzbasierte Prävention im Internet

## ProPK-Projekt „Zivile Helden“ kann Zivilcourage in der Gesellschaft stärken

### Axel Ebers und Stephan Thomsen

Soziale Medien haben sich als zentrale Kommunikationskanäle etabliert. Mit ihnen wird ein großes Publikum zielgenau und ohne weitreichende technische Kenntnisse oder finanzielle Mittel angesprochen. Die Kehrseite ist ein möglicher Missbrauch in Form der Verbreitung von Hass, Hetze oder Gewaltaufrufen. Kriminalprävention in sozialen Medien wird daher immer wichtiger. Mit der Kampagne „Zivile Helden“ des ProPK wurden interaktive Filme als neuartige Kommunikationsmittel entwickelt, um die Überzeugungen und Einstellungen in der Bevölkerung positiv zu beeinflussen. Das Projekt wurde von Anfang an wissenschaftlich begleitet, um die Wirksamkeit dieser neuen Ansätze zu evaluieren. Die Forschungsergebnisse sind vielversprechend. Diese Einbindung der Begleitforschung ist wegweisend für eine moderne, evidenzbasierte und wissenschaftsgeleitete Kriminalprävention im Internet.

### Soziale Medien gewinnen für sicherheitsrelevante Themen an Bedeutung

Soziale Medien spielen eine immer wichtigere Rolle für die Kommunikation sicherheitsrelevanter Themen, wie z. B. Gewalt, Hassrede oder Radikalisierung. Während traditionelle Medien wie Zeitungen oder das Fernsehen durch ihre publizistischen Grundsätze selbstreguliert sind und eine gewisse Torwächterfunktion übernehmen, fehlen vergleichbare Schranken in den sozialen Medien. Jede Nutzerin bzw. jeder Nutzer kann kinderleicht, fast kostenfrei und häufig anonym Hass und Hetze zirkulieren. Nachrichten und Informationen verbreiten sich mit großer Reichweite und sprechen gleichzeitig sehr genau bestimmte Zielgruppen an (*Micro-Targeting*).<sup>1</sup> Gerade bei der Kommentierung von Straftaten sind die negativen Einlassungen dabei vielfältig: Sie reichen von der Verunglimpfung von Opfern, über die Verleumdung von Tätern<sup>2</sup> bis zur politischen Instrumentalisierung für eigene Zwecke<sup>3</sup> – oder gar bis zur Anstachelung weiterer Straftaten. Der große Anstieg in der Zahl gemeldeter Delikte spiegelt die veränderte Gefährdungslage, aber auch die sensiblere Wahr-

nehmung im Umgang bzw. in der Akzeptanz wider.

Die algorithmengesteuerte Funktionsweise sozialer Medien befördert diese Entwicklungen dabei durch die Entstehung sogenannter *Filterblasen*. Basierend auf Daten über das Nutzerverhalten (z. B. Standort, Suchverlauf oder Klicks) prognostizieren die Algorithmen, welche Informationen, Meinungen und Vorlieben für die Nutzerinnen und Nutzer besonders relevant sein könnten. Durch diese Subjektorientierung, d. h. die Auswahl der Informationen an den individuellen Präferenzen, werden widersprüchliche oder abgelehnte Informationen herausgefiltert. Die Nutzerinnen und Nutzer landen in einer Informationsblase, die ihre eigene Meinung permanent verstärkt und nur selten kritisch hinterfragt. Gleichzeitig werden sie für die traditionellen, durch den Pressekodex kontrollierten Medien schwer erreichbar.

Diese Entwicklungen fördern die zunehmende und häufig unentdeckte, politische Radikalisierung und Gewaltbereitschaft, die immense gesellschaftliche Schäden verursachen. Die Schäden umfassen dabei u. a. die Aushöhlung demokratischer Institutionen, menschliches Leid sowie die Kosten medizinischer Behandlungen, verlore-

ner Produktivität und der Zerstörung physischen Kapitals. Außerdem führt die Angst vor extremistischer Gewalt zu veränderten Investitions- und Konsummustern. Öffentliche und private Ressourcen werden von produktiven Tätigkeiten zu Schutzmaßnahmen umgelenkt.

Um diesen gesellschaftlichen Bedrohungen und der damit verbundenen Kriminalität entgegenzuwirken, setzen auch die deutschen Sicherheitsbehörden verstärkt auf soziale Medien. Nicht nur die Strafverfolgung soll dabei länderübergreifend erfolgen, sondern auch die Prävention. Für die Präventionsarbeit stellen neben den beschriebenen Eigenschaften der sozialen Medien (geringe Kosten, gezielte Ansprache, hohe Reichweite durch Skalierbarkeit, Überallverfügbarkeit) zusätzlich die grundsätzliche Erreichbarkeit von Bürgerinnen und Bürgern über ihre vertrauten Kommunikationskanäle und die grenzüberschreitende Nutzung zentrale Vorteile dar.

### Das Projekt „Zivile Helden“

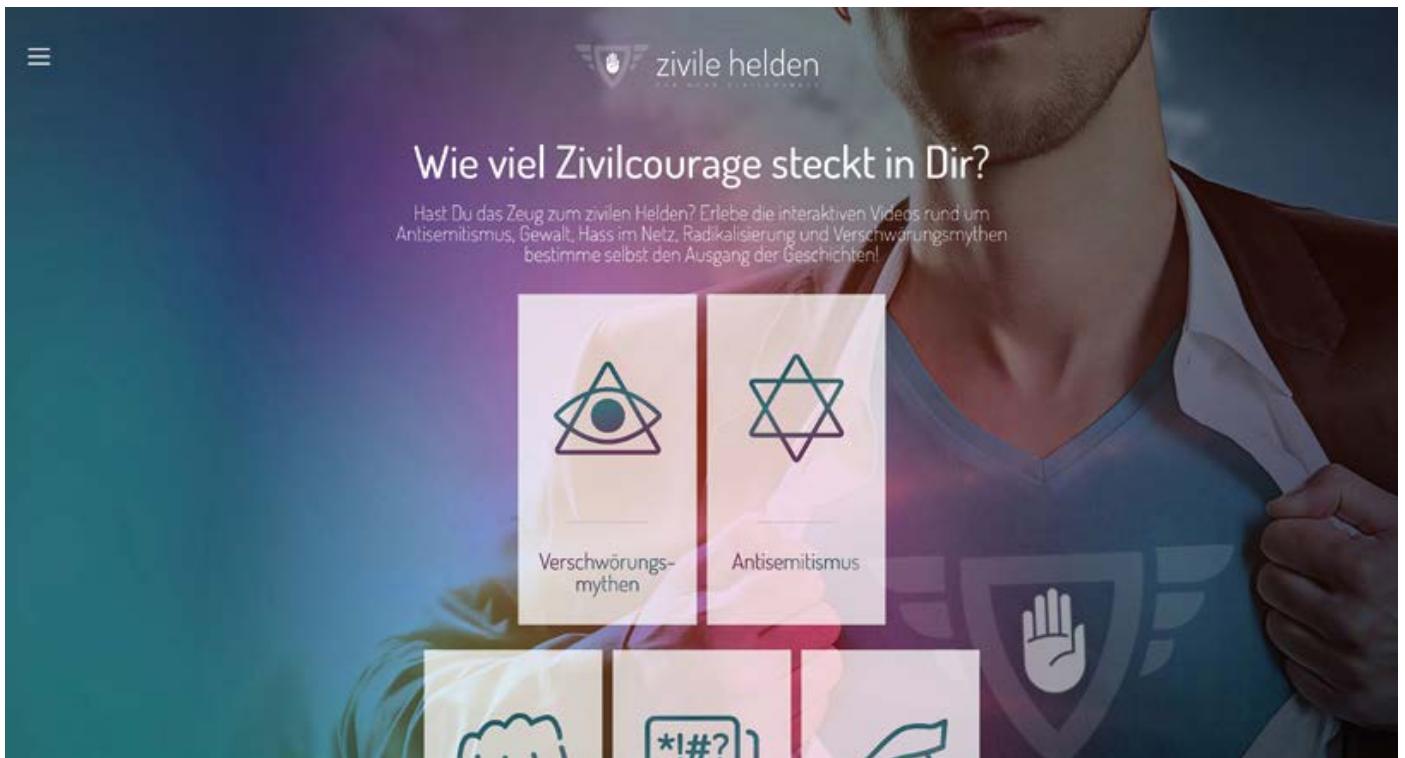
Auch das *Programm Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes* (ProPK) nutzt die sozialen Medien vor diesem Hintergrund für seine Arbeit.<sup>4</sup> Durch wissenschaftlich begleitete Pilotprojekte werden darüber hinaus Möglichkeiten für die praktische Präventionsarbeit erprobt und erkundet. Ein Beispiel ist das Projekt „Zivile Helden“. Im Jahr 2016 begann ein

<sup>1</sup> In einigen Fällen extremer Radikalisierungen, wie z. B. bei den Attentaten in Christchurch (Neuseeland) am 15. März 2019 oder in Halle am 9. Oktober 2019, wurden die sozialen Medien von den Attentätern sogar genutzt, um ihre Anschläge live zu streamen.

<sup>2</sup> Beispielsweise durch Verbreitung falscher Täterangaben.

<sup>3</sup> Zum Beispiel durch Spekulationen über Motive, Nation, Religion der Täterinnen oder Täter und/oder Opfer.

<sup>4</sup> Siehe hierzu u. a. Jerke und Christiani (2019) oder Plackmann (2020).



Startseite der Website [www.zivile-helden.de](http://www.zivile-helden.de)

interdisziplinärer Verbund von Hochschulen, Universitäten, Webentwicklern und Praktikern der Polizei im Rahmen des vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) geförderten Forschungsvorhabens „Präventive digitale Sicherheitskommunikation – ein innovativer Ansatz zu Kriminalprävention in digitalen Online-Medien (PräDiSiKo)“ auszuloten, wie man moderne Informations- und Kommunikationstechnologie nutzen könne, um über sicherheitsrelevante Inhalte mit der Bevölkerung zu kommunizieren, bzw. wie man interaktive und dialogorientierte Kommunikation zwischen Bevölkerung und Behörden fördern könne.<sup>5</sup> Dabei sollten die zu entwickelnden Maßnahmen nicht nur wirksam im Sinne der Kriminalprävention, sondern auch wirtschaftlich effizient sein.

Das Thema Zivilcourage wurde als Leitmotiv für das Projekt ausgewählt. Zivilcourage hat traditionell einen hohen Stellenwert für das sichere gesellschaftliche Zusammenleben und ihr kommt daher auch für die Kommunikation in den sozialen Medien eine Schlüsselbedeutung zu. Gleichzeitig wird sie von großen Teilen der Bevölkerung akzeptiert. Entsprechend wurde unter dem Titel „Zivile Helden – Wie zivilcouragiert bis Du? Teste Dich!“ eine breit angelegte Kommunikationskampagne gestartet, für die die Website [www.zivile-helden.de](http://www.zivile-helden.de) als Kommunikationsplattform entwickelt wurde. Im

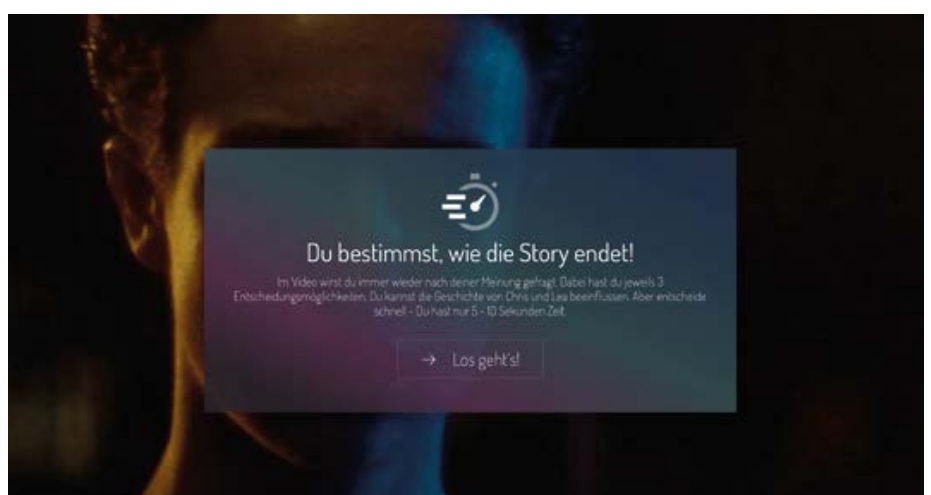
BMBF-geförderten Projekt wurden bis zum Jahr 2019 drei interaktive Filme, die sich thematisch mit Zivilcourage bei Gewalt, Hassrede im Netz und Radikalisierung beschäftigen, als Kommunikationsmittel geschaffen, die ergänzt um weitere Inhalte auf der Plattform abrufbar sind. Seit dem Jahr 2020 wurde das Projekt durch eine Förderung des Bundesministeriums des Innern und für Heimat (BMI) fortgesetzt, im Herbst 2021 wurde ein weiterer interaktiver Film zum Thema Verschwörungsmythen und Antisemitismus veröffentlicht.<sup>6</sup>

Die interaktiven Filme nutzen Spielprinzipien und Spielgestaltungselemente – ein Ansatz, der unter dem

Begriff „Gamifizierung“ bekannt ist. Während der Filme müssen die Zuschauenden Entscheidungen treffen, indem sie auf eingeblendete Buttons klicken. Für die Entscheidungen erhalten sie jeweils eine gewisse Punktzahl. Mit den Entscheidungen bestimmen sie außerdem, wie sich die Handlung

<sup>5</sup> Das Projekt wurde gemeinsam von der Hochschule der Medien und dem ProPK in Stuttgart koordiniert. Weitere Projektpartner waren die Hochschule der Polizei (DHPol) in Münster, das Institut für Wirtschaftspolitik der Leibniz Universität Hannover (LUH) sowie die Online-Agentur MOSAIQ. Assoziierte Partner waren das Bundeskriminalamt, Wiesbaden, und das Landeskriminalamt Niedersachsen, Hannover.

<sup>6</sup> Sämtliche Filme wurden von Karli Baumann produziert. Zornitsa Dimitrova hat die Drehbücher geschrieben und Regie geführt.



Startbildschirm des interaktiven Films „Chris+Lea“

der Filme entwickelt: Günstige Entscheidungen führen zu einem positiven Verlauf, durch ungünstige Entscheidungen nimmt die Handlung ein negatives Ende.

Einige der interaktiven Filme wurden außerdem durch ein oder mehrere Online-Games ergänzt. Nach dem Film zum Thema Gewalt gestalten die Zuschauenden z. B. einen sogenannten Avatar, um eine Täterbeschreibung zu liefern. Nach dem Film zum Thema Hassrede nehmen sie an einem simulierten Chat teil und müssen sich dort gegen Hassrede stellen. Und nach dem Film zum Thema Radikalisierung wird ihnen ein animiertes Jugendzimmer gezeigt, in dem sie sämtliche Merkmale einer politischen Radikalisierung anklicken sollen.

### Wissenschaftliche Begleitung und Wirkungsevaluation von Anfang an

Die wissenschaftlichen Projektpartner waren von Beginn an maßgeblich in die Entwicklung der Kommunikationsplattform und der interaktiven Filme eingebunden. Diese enge wissenschaftliche Begleitung stellte sicher, dass Plattform und Filme auf den neuesten Erkenntnissen der Kriminologie, der Psychologie und der Medienwissenschaften basieren und die erforderlichen Grundlagen für die spätere, ergebnisoffene Wirkungsevaluation der Kommunikationsmaßnahmen gelegt wurden.

Zentrale Zielsetzung jeder Wirkungsanalyse ist die Ermittlung kausaler Effekte, d. h. die Bestimmung und Quantifizierung der Wirkungen der Kommunikationsmaßnahmen auf klar definierte und messbare Zielgrößen. Sie stellt damit die zentrale Grundlage einer evidenzbasierten Prävention dar, wie sie insbesondere im angelsächsischen Raum schon lange verbreitet ist (Thomsen 2015). Nur wirksame, d. h. effektive, Maßnahmen sollten genutzt werden, da Effektivität die notwendige, aber nicht hinreichende Bedingung für wirtschaftlichen (effizienten) Mitteleinsatz ist.

Für diese Wirkungsevaluation mussten, neben den methodischen Fragen, die technischen Anforderungen identifiziert und erreicht werden (siehe Ebers und Thomsen 2021a). Dazu gehörten insbesondere Datenschutzaspekte sowie die einwandfreie Funktionalität der verschiedenen Programmierschnittstellen. Aufgrund der

hohen Anforderungen einer Wirkungsevaluation und des damit verbundenen Aufwands beschränkte sich die Wirkungsforschung bisher auf die beiden Kommunikate zu Gewalt und zu Verschwörungsmythen/Antisemitismus. Für jeden der beiden interaktiven Filme wurde ein spezifisches Forschungsdesign zur Wirkungsevaluation erarbeitet, erprobt und umgesetzt.

Für die Identifizierung wurden kontrollierte Zufallsexperimente (engl. *Randomized Controlled Trial*, RCT) genutzt. Solche Experimente gelten in den Sozial- und Wirtschaftswissenschaften als Goldstandard zur Wirkungsevaluation und folgen einer leicht nachvollziehbaren Logik: Basierend auf einer repräsentativen Bevölkerungsstichprobe werden Personen zufällig einer Teilnahme- und einer Kontrollgruppe zugewiesen (*Randomisierung*). Nur die Teilnahmegruppe (*Treatment-Gruppe*) sieht den interaktiven Film, die Kontrollgruppe spiegelt die Referenzsituation in der Bevölkerung wider. Im Anschluss werden die Zielgrößen in beiden Gruppen gemessen. Da sich beide Gruppen aufgrund der Zufallszuweisung grundsätzlich nicht unterscheiden, sind Unterschiede in den Zielgrößen kausal auf den interaktiven Film zurückzuführen.

Neben der Identifikationsstrategie für die kausalen Effekte hat die Definition geeigneter Zielgrößen und ihre Operationalisierung fundamentale Bedeutung. Eine besondere Herausforderung in der Präventionsforschung ist dabei die Messung des Nichtmessbaren. Die interaktiven Filme sollen zu Handlungsveränderungen der Nutzerinnen und Nutzer beitragen. Diese Handlungen selbst sind aber selten und im Rahmen des Forschungsprojekts kaum beobachtbar. Als Brücke dazu wurde daher der sogenannte *Reasoned Action Approach* (Fishbein und Ajzen, 1975; 2010) genutzt: Dieser Ansatz erlaubt die Bestimmung sozialer Verhaltensänderungen über Veränderungen in Verhaltensintentionen. Verhaltensintentionen ergeben sich dabei wiederum aus grundsätzlichen Einstellungen gegenüber einem bestimmten Verhalten, erwarteten Normen und den Erwartungen über die Kontrollierbarkeit des eigenen Verhaltens. Die interaktiven Filme setzen genau daran an: Sie triggern bzw. betonen Normen und Verhaltenserwartungen und können so Veränderungen der Verhaltensintentionen erreichen.

Die messbaren Zielgrößen wurden

je nach Zielsetzung der Kommunikationsmaßnahme unter Berücksichtigung der wissenschaftlichen Literatur ausgewählt und für den Forschungszweck angepasst. Aufgrund der Komplexität der Zielgrößen konnte die Abbildung nicht durch einzelne Merkmale erfolgen, sondern erforderte die Verwendung von geeigneten psychologischen Metriken mit verschiedenen Größen für die unterschiedlichen Dimensionen. Für den Film zur Gewalt wurden hierzu beispielsweise Metriken zur Abbildung der Interventionsbereitschaft adaptiert, für den Film zu den Verschwörungstheorien/Antisemitismus Metriken zur Radikalisierung.

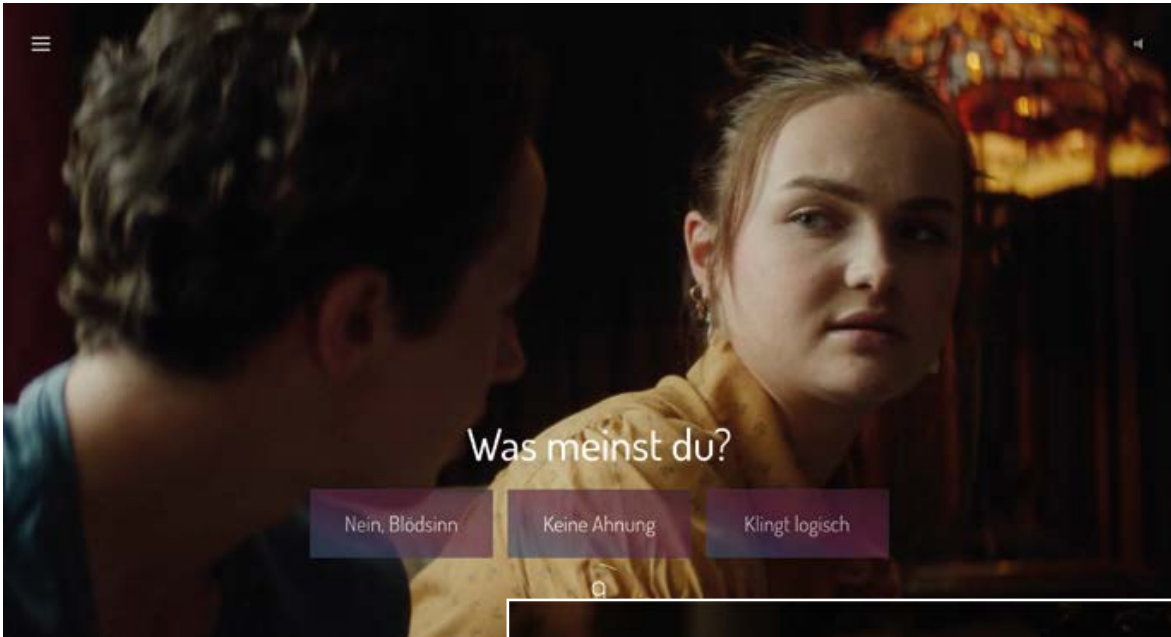
Die Forschungsdesigns waren darüber hinaus als wiederholte Befragungen (Panelbefragung) angelegt, um die Persistenz, d. h. Nachhaltigkeit, der Effekte der vergleichsweise kurzen Interventionen zu bestimmen. Außerdem wurden die Wirkungen für unterschiedliche soziodemografische Gruppen (z. B. nach Alter, Geschlecht, Bildungsstand) bestimmt. Hierdurch konnte analysiert werden, ob der interaktive Film in verschiedenen Bevölkerungsgruppen unterschiedliche Wirkungen gezeigt hat – also ob er zum Beispiel bei jüngeren Personen besser funktioniert, als bei älteren usw.

### Evaluation bestätigt die Wirksamkeit der Kommunikationsmittel

Der erste evaluierte interaktive Film zum Thema *Gewalt (Titel: Zivilcourage zeigen, wenn andere Opfer von Gewalt werden)* zielt auf die Steigerung der Zivilcourage in Gewaltsituationen ab.<sup>7</sup> In dem ca. eineinhalb- bis zweieinhalbminütigen Plot wird ein Pärchen in einer Tiefgarage von einer Gruppe Jugendlicher provoziert und die Zuschauenden können durch ihre Entscheidungen zur Eskalation (bis hin zum Angriff mit körperlicher Gewalt gegen das Paar) oder Deeskalation (u. a. auch durch das Rufen der Polizei) der Situation beitragen. Konkret sollen die Nutzerinnen und Nutzer zum einen dazu motiviert werden, in Gewaltsituationen unter Inkaufnahme potenziell negativer Konsequenzen einzuschreiten und zu helfen. Zum anderen sollen notwendige Fähigkeiten und Kenntnisse für ein sicheres und wirkungsvolles Einschreiten vermittelt werden.

Als Ergebnisgrößen für die Evaluation wurden Metriken zur Interventi-





Beispielhafte  
Entscheidungssituation in  
„Chris+Lea“

Variante des  
Schlussbildschirms von  
„Chris+Lea“

onsbereitschaft und zu den wahrgenommenen Interventionsfähigkeiten (Banyard et al. 2007; Kastenmüller et al. 2007; Levine & Crowther 2008) verwendet. Für die wissenschaftliche Analyse wurde für diesen Film eine differenzierte Strategie mit verschiedenen Treatments, d. h. unterschiedlichen Formen der Kommunikationsmaßnahmen (z. B. vollständige Interaktion, keine Interaktion, mit und ohne anschließendes Spiel), genutzt, um Rückschlüsse auf den Beitrag einzelner Komponenten ziehen zu können. Zudem wurden zwei RCTs durchgeführt: eines auf Facebook (und den darauf beschränkten Nutzendenkreis) und eines in einer repräsentativen Stichprobe der Bevölkerung mit einer Nachverfolgung der Probanden über zwei Monate, um längerfristige Effekte abzubilden.

Die Ergebnisse des Facebook-Experiments zeigen eine signifikante Erhöhung der Interventionsbereitschaft durch den interaktiven Film. Wurden zusätzlich die Online-Games gespielt, war ein positiver Effekt zwar weiterhin nachweisbar, die Wirkung aber nur noch halb so stark. Die Wirkung des Films ohne interaktive Elemente war hingegen noch einmal deutlich schwächer. Die größte ermittelte Wirkung beim interaktiven Film im Vergleich der Varianten legt nahe, dass die Verwendung der Spielprinzipien und Spielgestaltungselemente die Wirkung auf die Interventionsbereitschaft zusätzlich verstärkt. Die Ergebnisse des zweiten Experiments bestätigten diese Ergebnisse vollumfänglich. Damit wurde belegt, dass der interaktive Film die



gewünschte Wirkung nicht nur in der Gruppe der Facebook-Nutzer, sondern auch in der breiten Bevölkerung erreicht. Neben der Interventionsbereitschaft war der Film außerdem in der Lage, die wahrgenommene Interventionsfähigkeit der Teilnehmenden zu verbessern. Diese Wirkungen hielten auch noch acht Wochen nach dem Anschauen des Films an.<sup>8</sup>

Der interaktive Film erzielt die Wirkung auf die Interventionsbereitschaft, indem er sämtliche psychologische Barrieren vermindert, die Personen in der Regel von einer Intervention abhalten. Die Forschungsergebnisse zeigen, dass Personen durch den Film eher in der Lage waren, eine Gewaltsituation zu bemerken und diese als solche zu erkennen. Sie waren auch eher bereit, in einer solchen Situation die Verantwortung zu übernehmen, und fühlten sich eher in der Lage

zu helfen. Der interaktive Film wirkt entsprechend über alle Dimensionen, die im *Reasoned Action Approach* (RAA) unterschieden werden: Er verbessert die individuellen Einstellungen zu zivilcouragiertem Verhalten, erhöht den wahrgenommenen sozialen Druck, dieses Verhalten zu zeigen, und stärkt die Wahrnehmung, dieses Verhalten auch selbst kontrollieren zu können.

**Mit dem zweiten evaluierten interaktiven Film zum Thema *Verschwörungsmethoden und Antisemitismus* (Titel: *Chris + Lea*) soll einer politischen**

<sup>7</sup> Die ausführliche Analyse findet sich in Ebers und Thomsen (2021b).

<sup>8</sup> Es wurden auch Unterschiede zwischen verschiedenen soziodemografischen Gruppen festgestellt: So zeigte der Film bei Älteren, Nichtakademikern und Beschäftigten die stärksten und nachhaltigsten Wirkungen. Bei Jüngeren, Akademikern und Arbeitslosen waren die Wirkungen weniger nachhaltig. Unterschiede zwischen den Geschlechtern wurden nicht deutlich.

Radikalisierung entgegengewirkt werden.<sup>9</sup> Konkret soll das Niveau der Radikalität in den individuellen Einstellungen gesenkt und dadurch das Risiko für radikale Aktionen verringert werden. Der Plot erzählt die Geschichte der befreundeten Jugendlichen Lea und Chris. Während Chris zunehmend in den Strudel von Verschwörungsmethoden und Antisemitismus gerät, versucht Lea, die aus einer jüdischen Familie stammt, ihn mittels Gegenrede in die Mitte der Gesellschaft zurückzuführen. Auch in diesem Film werden Spielprinzipien genutzt, und die Zuschauerinnen müssen durch Klicken von Buttons ihre Haltung zu Chris' immer radikalere Aussagen ausdrücken. Abhängig davon nimmt der Film ein gutes oder böses Ende.

Für die Evaluation wurde ein RCT in einer repräsentativen Bevölkerungstichprobe mit zufällig gelosten Teilnehmenden und Nichtteilnehmenden durchgeführt, die jeweils zweimal (zum Zeitpunkt des Experiments und zwei Wochen später) befragt wurden. Um die Wirkungen ermitteln zu können, wurden in der Analyse verschiedene psychologische Maße zu individuellen Radikalisierungsintentionen aus der Literatur verwendet und an den Forschungszweck adaptiert. Die *Radicalism-Intentions-Scale* (RIS) nach Moskalenko & McCauley (2009) misst Radikalisierungsintentionen, indem sie die Wahrscheinlichkeit abfragt, mit der vier illegale und/oder gewalttätige, politische Aktionen durchgeführt würden. Die RIS hat außerdem den Vorteil, dass die Aktionen auf verschiedene soziale Gruppen (z. B. Nation, Religion oder politische Partei) oder politische Ziele (Menschenrechte, Umweltschutz oder soziale Gerechtigkeit) bezogen werden können, um ein breites Spektrum politischer Radikalisierung abzudecken. Zur Messung der Radikalität in den Einstellungen wurde zusätzlich die „*Sympathies for Violent Radicalisation and Terrorism* (SyFoR)“-Skala nach Bhui et al. (2014) in angepasster Form verwendet. Sie misst die Zustimmung zu bzw. Ablehnung von einer Reihe radikaler, aber auch nicht radikaler, politischer Aktionen.

Die Ergebnisse des Experiments zeigen, dass der knapp neunminütige interaktive Film die radikalen Einstellungen und Radikalisierungsintentionen deutlich und statistisch signifikant verringern kann. Diese Effekte bestehen

auch nach zwei Wochen fort, allerdings in abgeschwächter Intensität. Für einige soziodemografische Gruppen sind die Wirkungen dabei deutlich stärker als im Durchschnitt der Bevölkerung: Zu diesen gehören Personen im Alter von 18 bis 24 Jahren, Frauen und Personen, die sich selbst eher dem linken politischen Spektrum zuordnen. Diese Gruppen weisen dabei die gleichen Eigenschaften der Protagonistin auf (Lea ist eine junge Frau, die eher linksliberale Positionen vertritt). Soziale Identifikation scheint daher die Wirkung des Filmes zu verstärken.

### Implikationen

Die wissenschaftliche Begleitforschung des Projektes „*Zivile Helden*“ zeigt exemplarisch, wie die Vorteile sozialer Medien genutzt werden können, um eine moderne, evidenzbasierte Präventionsarbeit zu leisten. Beispielsweise haben die *Facebook*-Kampagnen sehr kostengünstig und schnell zu einer großen Reichweite beigetragen und gleichzeitig das relevante Publikum sehr zielgenau angesprochen. Die Wirkungsanalysen belegen zudem objektiv, dass mit den interaktiven Filmen die Überzeugungen, Einstellungen und Verhaltensintentionen in der gewünschten Art und Weise beeinflusst werden können. Die Kommunikationsmittel wirken, um die Zivilcourage in Gewaltsituationen zu fördern oder der politischen Radikalisierung entgegenzuwirken.

Obwohl die interaktiven Filme nur kurze Interventionen darstellen, entfalten sie dennoch vergleichsweise nachhaltige Wirkungen auf die Zuschauerinnen und Zuschauer. Diese Wirkungen sollten sich über ergänzende Maßnahmen, die gegebenenfalls auch traditionelle Formen der Präventionsarbeit einschließen können, verstärken bzw. fortsetzen lassen. Die Wirkungsanalysen (insb. für den zweiten untersuchten Film) weisen weiter auf die zentrale Bedeutung einer zielgruppengerechten Gestaltung hin. Um eine möglichst hohe soziale Identifikation zu erreichen, sollten Handlung, Charaktere, Sprache und weitere Gestaltungselemente des Films an die Lebensrealität der jeweiligen Zielgruppe angepasst werden. Die Nutzung von Spielprinzipien und Gestaltungselementen verstärkt die gewünschten Lerneffekte zusätzlich.

Um auch weiterhin mit den Entwicklungen in der Kommunikation der sozi-

alen Medien Schritt halten zu können, müssen die Sicherheitsbehörden kontinuierlich dazulernen. Erfahrungen aus Projekten, die bereits erfolgreich implementiert wurden und nachweislich wirksam waren, sind dafür eine wichtige Grundlage. Das Projekt „*Zivile Helden*“ kann vor diesem Hintergrund als Beispiel bzw. unter Umständen sogar als Benchmark für eine evidenzbasierte Kriminalprävention in den sozialen Medien dienen. Die Integration einer wissenschaftlichen Wirkungsforschung im Dialog mit den Praxispartnern von Beginn an hatte hierbei eine Schlüsselfunktion. Sie sollte bei zukünftigen Projekten und Interventionen zum Standard werden.

Axel Ebers ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Wirtschaftspolitik der Leibniz Universität Hannover.

Prof. Dr. Stephan Thomsen ist Professor für Volkswirtschaftslehre, insb. Angewandte Wirtschaftspolitik und Direktor des Instituts für Wirtschaftspolitik der Leibniz Universität Hannover.

Kontakt: thomsen@wipol.uni-hannover.de

### Literatur

- Banyard, V. L., Moynihan, M. M., & Plante, E. G. (2007). Sexual violence prevention through bystander education: An experimental evaluation. *Journal of Community Psychology*, 35(4), 463–481.
- Bhui, K., Warfa, N., & Jones, E. (2014). Is violent radicalisation associated with poverty, migration, poor self-reported health and common mental disorders? *PLoS One*, 9(3), e90718.
- Ebers, A. und S. Thomsen (2021a). Benefit–Cost Analysis of Social Media Facilitated Bystander Programs. *Journal of Benefit-Cost Analysis*, 12(2), 367–395.
- Ebers, A. und S. Thomsen (2021b). Evaluating a Gamified Bystander Program: Evidence from Two Randomized Online Field Experiments. Diskussionspapier, Leibniz Universität Hannover.
- Ebers, A. und S. Thomsen (2022). *Evaluating an Interactive Film on the Prevention of Political Radicalization*. Diskussionspapier, Leibniz Universität Hannover.
- Fishbein, M. & Ajzen, I. (1975). *Belief, attitude, intention and behavior: An introduction to theory and research*. Reading, MA: Addison Wesley.
- Fishbein, M. & Ajzen, I. (2010). *Predicting and changing behavior: The Reasoned Action Approach*. New York: Taylor & Francis.
- Jerke, V. und J. Christiani (2019). Damit die Botschaften der Prävention gehört werden. *forum kriminalprävention*, 03-2019, 35–36.
- Kastenmüller, A., Greitemeyer, T., Fischer, P., & Frey, D. (2007). Das Münchner Zivilcourage-Instrument (MüZI). *Diagnostica*, 53(4), 205–217.
- Levine, M., & Crowther, S. (2008). The responsive bystander: How social group membership and group size can encourage as well as inhibit bystander intervention. *Journal of Personality and Social Psychology*, 95(6), 1429.
- Moskalenko, S., & McCauley, C. R. (2009). Measuring political mobilization: The distinction between activism and radicalism. *Terrorism and Political Violence*, 21(2), 239–260.
- Plackmann, M. (2020). Digitale Kriminalprävention mit „Zivilen Helden“ und „NINA-Warn-App“. *forum kriminalprävention*, 03-2020, 10–11.
- Thomsen, S. (2015). Kosten-Nutzen-Analysen als Beurteilungsinstrument in der Prävention. *forum kriminalprävention*, 02-2015, 3–7.

<sup>9</sup> Die ausführliche Analyse findet sich in Ebers und Thomsen (2022).