

„HIDDEN CODES“



Wird Emilia rechtsextrem?

Neues Game sensibilisiert für Radikalisierung

- Bildungsstätte Anne Frank stellt mit Hidden Codes ein innovatives Mobile Game zum Thema Radikalisierung vor
- Hidden Codes sensibilisiert Jugendliche ab 14 Jahren für rechtsextreme und islamistische Codes
- Das Game ist nominiert für Deutschen Computerspiel-Preis in der Kategorie „Serious Game“

Mit dem Serious Game „Hidden Codes“ stellt die Bildungsstätte Anne Frank ein Novum in der politischen Bildungsarbeit vor: Das Game sensibilisiert junge Menschen dazu, Anzeichen von rechtsextremer und islamistischer Radikalisierung zu erkennen und adäquat darauf zu reagieren – spielerisch und realitätsnah zugleich. Dafür wurde „Hidden Codes“ bereits jetzt mit einer Nominierung für den Deutschen Computerspielpreis geehrt.

Rechtsextreme Attentäter von Christchurch bis Halle gelten oft als Einzeltäter – doch auf Imageboards und in Foren im Internet teilen sie ihr menschenverachtendes Weltbild mit tausenden anderen User*innen. Radikalisierung, sowohl rechtsextreme als auch islamistische, passiert heute vor allem online: In Chats, Live-Videos und Storys zirkulieren politische Codes und Verschwörungsmythen, die häufig nicht direkt als solche zu erkennen sind. Für die politische Bildungsarbeit gehören rechtsextreme und islamistische Radikalisierung aktuell zu den größten Herausforderungen. Mit dem Serious Game „Hidden Codes“ stellt die Bildungsstätte Anne Frank nun ein neues Angebot in der politischen Bildung vor, das auf Radikalisierung im Netz reagiert, indem es Jugendliche für deren spezifische Anzeichen sensibilisiert.

„Mit dem Spiel wollen wir Jugendliche befähigen, Radikalisierung im Netz zu erkennen und ihr im eigenen Umfeld entgegenzutreten“, sagt Dr. Deborah Schnabel, stellvertretende Direktorin der Bildungsstätte Anne Frank und Leiterin des Modellprojekts Hidden Codes, das in Zusammenarbeit mit dem Spiele-Entwicklungsfirma „Playing History“, den Illustrator*innen Meikej To und Jennifer Hicks sowie der kulturellen Bildnerin Sarah Fartuun Heinze umgesetzt wurde.

„Bei der Entwicklung war es uns besonders wichtig, die Jugendlichen dort abzuholen, wo sie sich besonders oft und gerne aufhalten: In sozialen Medien.“ In Hidden Codes chatten die Spieler*innen darum in einer simulierten Social Media-Umgebung und begegnen vielseitig gestalteten und realitätsnahen Charakteren.

Beim Durchstöbern von Profilen und Storys anderer User*innen, beim Kommentieren Diskutieren erfahren die Spieler*innen, wie radikale Gruppen digitale Medien nutzen, um für ihre Zwecke zu mobilisieren. Gemeinsam mit den Mitspieler*innen können sie gemeinsam Strategien entwickeln, um zu verhindern, dass sich ein*e Freund*in rechtspolitisch oder islamistisch radikalisiert.

Bei der Entwicklung des Spiels wurden auch immer wieder Gruppen von Schüler*innen miteinbezogen, um Spielführung und Ästhetik an den Bedürfnissen der Nutzer*innen zu orientieren.

Die App kann im Rahmen des Politik- oder Wirtschaftsunterrichts genutzt werden, aber auch im Deutschunterricht und anderen Fächern. „Idealerweise spielen Schüler*innen Hidden Codes nicht alleine, sondern haben die Möglichkeit, die Themen des Spiels im Unterricht zu reflektieren und diskutieren“, sagt Dr. Deborah Schnabel. Mit Schulungen und umfangreichem Begleitmaterial bereitet die Bildungsstätte Anne Frank Pädagog*innen auf den Einsatz des Spiels im Unterricht vor.

Das Potenzial von Hidden Codes sieht Dr. Deborah Schnabel im interaktiven Charakter von Serious Games: „In einem Spiel werden die Jugendlichen selbst aktiv und sind wirklich involviert, sowohl emotional als auch kognitiv.“

Der innovative Ansatz von Hidden Codes kam auch bei der Jury des deutschen Computerspielpreises an: Sie nominierte das Spiel in der Kategorie „Serious Game“ – die Preisverleihung findet am 13. April statt.

Bildungs- und Beratungsangebote der Bildungsstätte Anne Frank

Als Zentrum für politische Bildung und Beratung Hessen mit Standorten in Frankfurt/Main und Kassel entwickelt die Bildungsstätte Anne Frank innovative Konzepte und Methoden, um Jugendliche und Erwachsene gegen Antisemitismus, Rassismus und verschiedene Formen von Diskriminierung zu sensibilisieren – und für die aktive Teilhabe an einer offenen und demokratischen Gesellschaft zu stärken. Die Bildungsstätte Anne Frank vernetzt verschiedene Gruppen und Communities und bringt sie miteinander ins Gespräch – im Rahmen von wechselnden Sonderausstellungen, öffentlichen Informations- und Diskussionsveranstaltungen sowie Konferenzen und Fachtagen. Lehrkräfte und Pädagog*innen erhalten Beratung in akuten Konfliktfällen sowie zum Umgang mit Radikalisierung und radikalisierten Jugendlichen. Zwei hessische Beratungsstellen sind in der Bildungsstätte Anne Frank angesiedelt: response unterstützt Betroffene von rechter, rassistischer und antisemitischer Gewalt, das ADiBe-Netzwerk berät Menschen, die Diskriminierung erfahren haben. Auf dem neuen Meldeportal hessenschauthin.de können rechte und rassistische Vorfälle gemeldet werden.

Gefördert vom

Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie *leben!*

GEFÖRDERT VON

STIFTUNG
ERINNERUNG
VERANTWORTUNG
ZUKUNFTdigital //
memoryhistory.education.democracy

János Erkens

Ansprechpartner für
die Presse

T. (+49)69 560 00 -249

M. jerkens@bs-anne-frank.de→ bs-anne-frank.deHansaallee 150 |
60320 Frankfurt am Main