

Digitales Serious
Game zum
Thema
Radikalisierung
im Netz

Hidden Codes



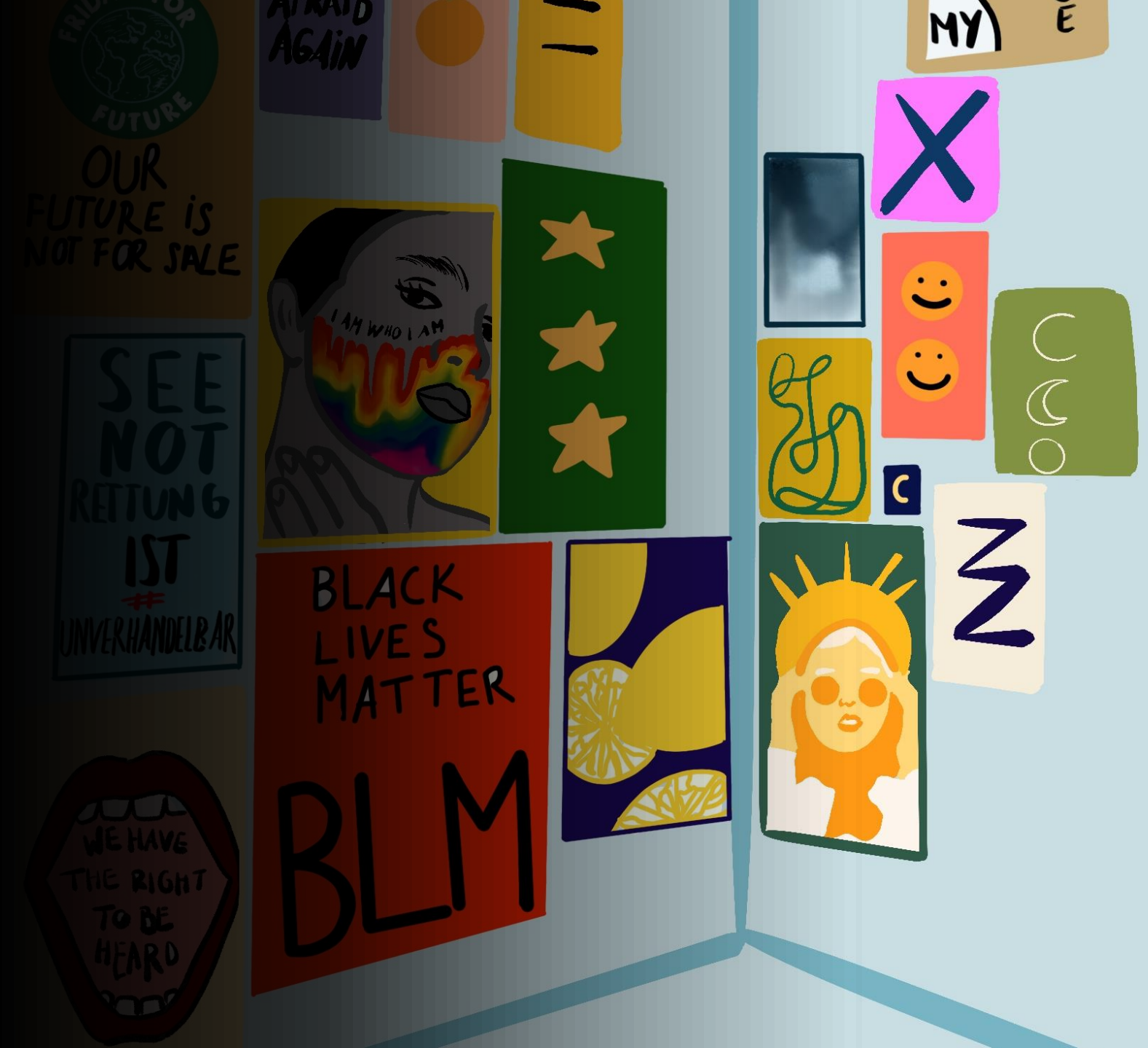
Hintergrund

- Entwicklung eines digitalen Spiels, das im Schulunterricht (7.-10. Klasse) eingesetzt werden kann
- Reaktion auf die Tatsache, dass die Neue Rechte, sowie islamistische Gruppen junge Menschen vermehrt im Netz erreichen, um für ihre Narrative zu begeistern



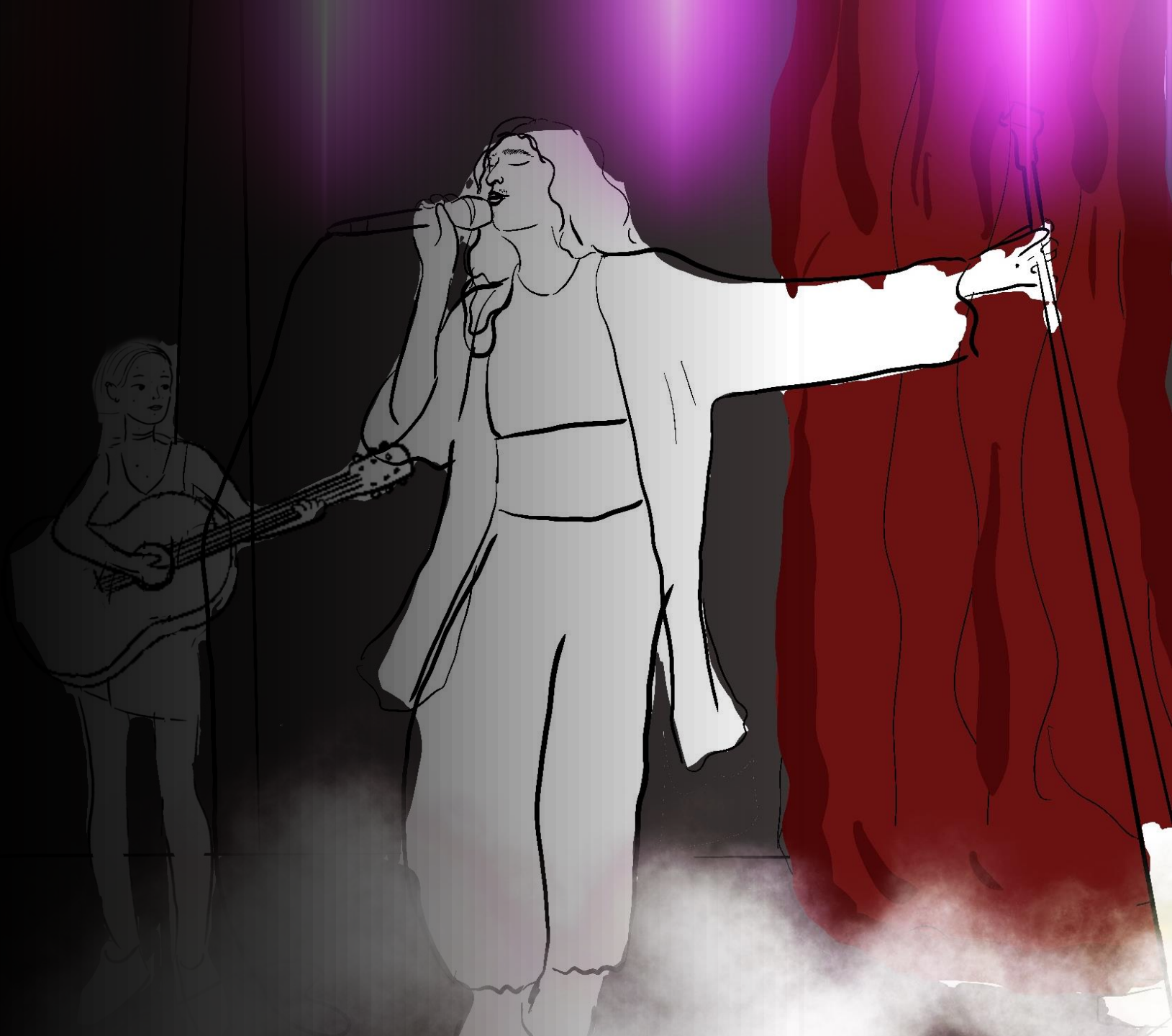
10 of 10

- Lehrkräfte erhalten zur Vorbereitung zwei Fortbildungen (Dauer: jeweils 2h)



Konzeption

- realistische und angemessene Gestaltung der zahlreichen Non-Player-Character (NPCs)
- Expertise Pädagog. Fachkräfte, Expert*innen aus der Wissenschaft, sowie Jugendliche selbst werden hinzugezogen
- Zusammenarbeit mit externen Game Designer, Dramaturg*in, sowie Illustrator*innen



Technische Voraussetzungen

- Mobile Endgeräte (vorzugsweise Smartphones)
- App „Hidden Codes“ (sollte zuvor von jeder Person im AppStore runtergeladen werden)
- W-Lan Verbindung



Ziele

- Jugendliche befähigen, rechte Codes und Verschwörungsmymen im Netz zu erkennen
- Jugendliche empowern, in dem ihnen Handlungsoptionen aufgezeigt werden
- Jugendliche unterstützen sich gegenseitig
- Sanfter Einstieg in komplexes Thema mit möglicher Vertiefung



Ziele

- Stärkung im sensiblen Umgang mit Informationen
- Stärkung der eigenen Positioniertheit in den sozialen Medien
- Sensibilisierung für die Auswirkungen diskriminierender Inhalte in den Sozialen Medien



Aufbau des Games

- Simulierte Social Media Umgebung
- Spieler*innen chatten, durchstöbern Profile und reagieren auf Storys und Kommentare anderer User*innen
- Mehrere Episoden, in denen verschiedene Formen von Radikalisierung beleuchtet werden

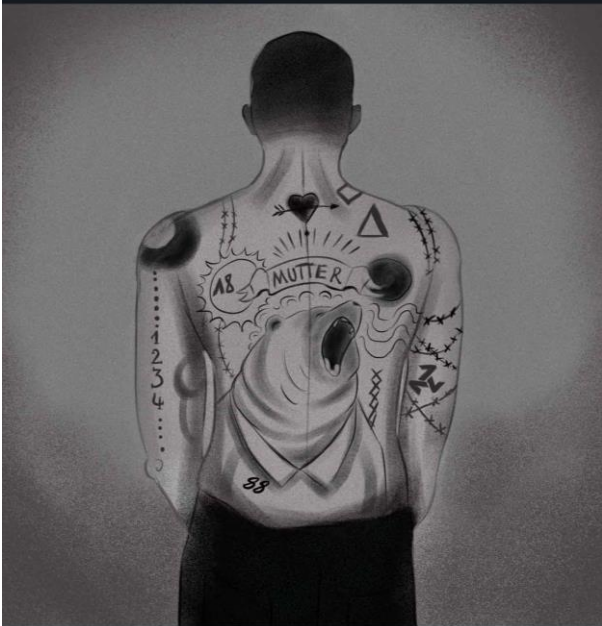




Episode 1: Emilia

Die Spieler*innen kommen nach den Sommerferien an eine neue Schule. In den Ferien haben sie sich mit Emilia angefreundet und kommen durch sie in die Redaktion der Schüler*innenzeitung. Plötzlich tauchen an der Schule rechte Sticker auf und eine Mitschülerin, Patricia, steht unter Verdacht. Emilia lernt Patricia immer besser kennen und verbringt mehr Zeit mit ihr. Können die Spieler*innen Beweise für den Verdacht finden und Emilia auf die Gefahr hinweisen, die von Patricia ausgeht?

RICHARD



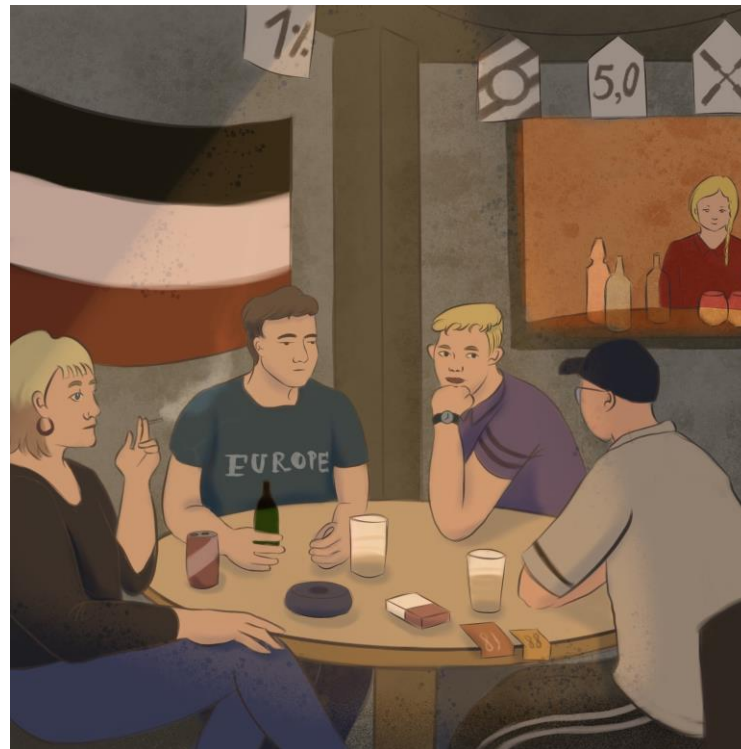
 Meine Haut ist mein Eigentum. Kommt doch und holt sie euch!

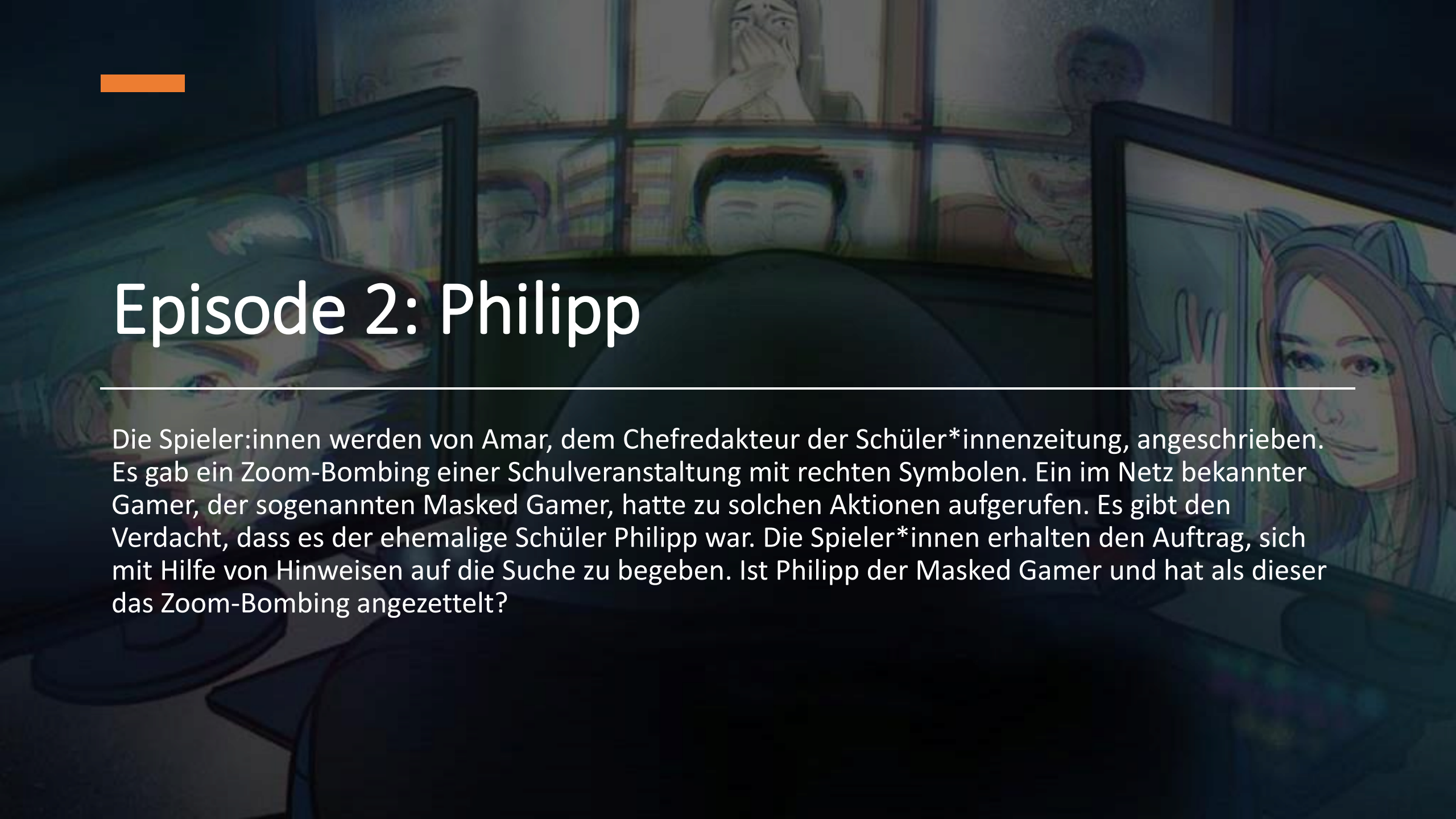
 **MATTHIAS** Applaus!

 **JUSTIN** Ein echtes Kunstwerk.

 **BETTY** <3







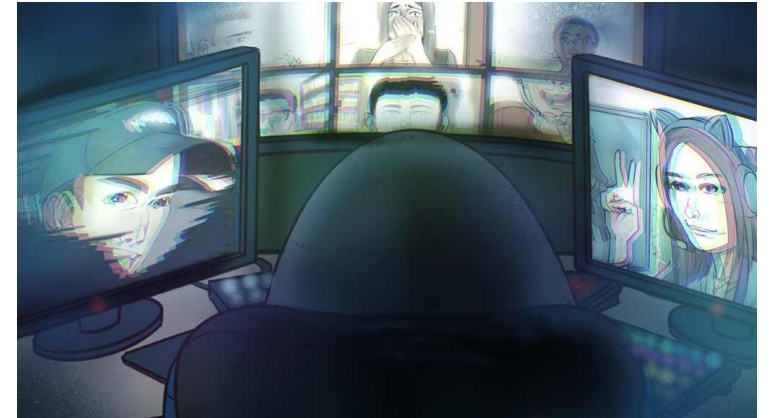
Episode 2: Philipp

Die Spieler:innen werden von Amar, dem Chefredakteur der Schüler*innenzeitung, angeschrieben. Es gab ein Zoom-Bombing einer Schulveranstaltung mit rechten Symbolen. Ein im Netz bekannter Gamer, der sogenannten Masked Gamer, hatte zu solchen Aktionen aufgerufen. Es gibt den Verdacht, dass es der ehemalige Schüler Philipp war. Die Spieler*innen erhalten den Auftrag, sich mit Hilfe von Hinweisen auf die Suche zu begeben. Ist Philipp der Masked Gamer und hat als dieser das Zoom-Bombing angezettelt?

Wer kontrolliert die Welt?



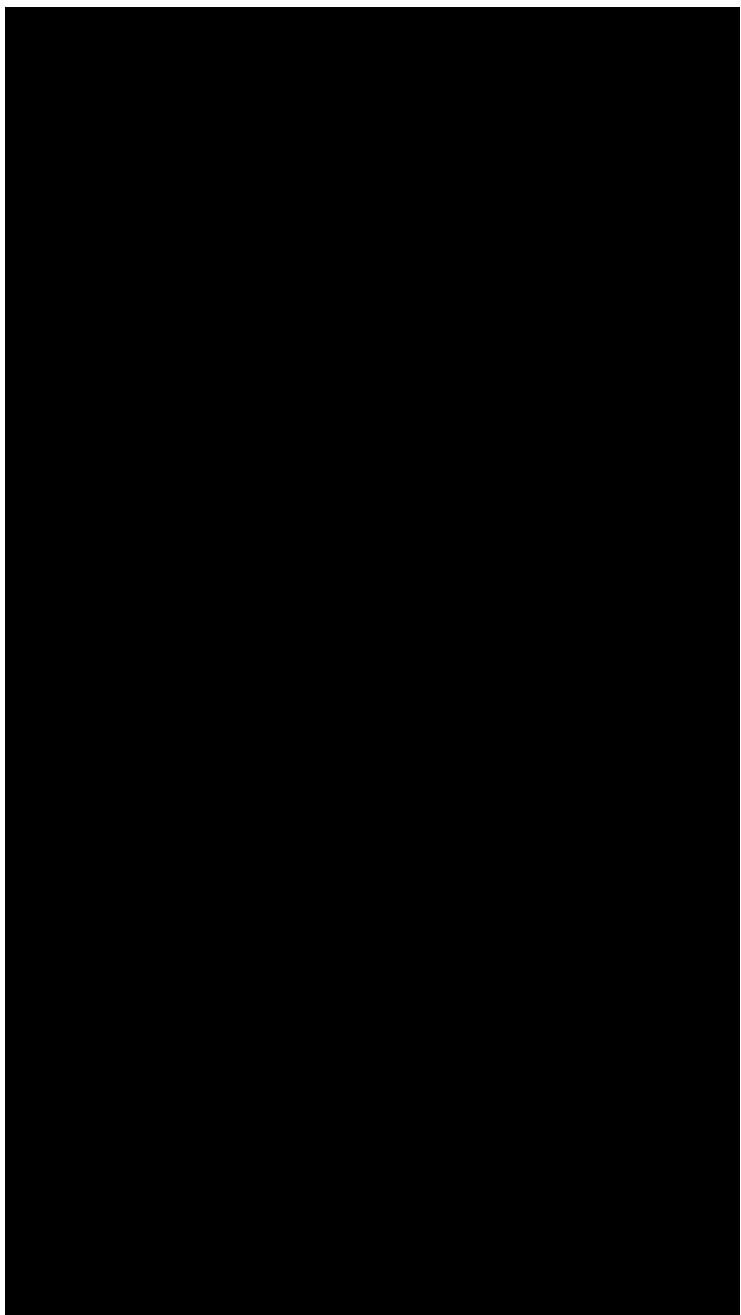
**Und warum darf das
keiner wissen?**





Episode 3: Our Stories

Während des Livestreams einer Modenschau bei der die Models auch Hijab tragen, kommt es zu einem massiven Shitstorm. Einigen Zuschauer*innen scheint es nicht zu gefallen, dass Frauen mit Kopftuch sich in dieser Form präsentieren. Schnell wird klar: Eine islamistische Seite hatte zu den Hasskommentaren aufgerufen, weil es für sie nur eine richtige Auslegung des Islams gibt und jede Abweichung davon verurteilt wird. Doch was steckt genau dahinter? Was hat Hass im Netz mit Islamismus und antimuslimischem Rassismus zu tun? Wie sehen die Lebensrealitäten von muslimischen Menschen aus? Das können die Spieler*innen herausfinden und zudem lernen, wie sie mit Hate Speech im Netz umgehen.



Umgesetzt in Zusammenarbeit mit:



Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**

GEFÖRDERT VON

evz STIFTUNG
ERINNERUNG
VERANTWORTUNG
ZUKUNFT



digital //
memory

history.education.democracy