merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Anna-Clara Pentz: Hidden Codes. Lern-App zum Thema Radikalisierung.

Beitrag aus Heft »2021/06 Kinder- und Jugendmedienschutz mitmachen«

Bildungsstätte Anne Frank (2021). Hidden Codes. Appstore/Playstore, kostenfrei.

Mit ‚Hidden Codes' präsentiert die Bildungsstätte Anne Frank ein Mobile Game, das junge Menschen spielerisch für Radikalisierung sensibilisieren soll. Selbst aktiv werden gegen Hass und Hetze – das ist darüber hinaus das Ziel des Games. In der App interagieren die Spieler*innen durch eine Social-Media-Oberfläche mit den Charakteren des Spiels und werden damit selbst Teil der fiktiven Geschichten. So ist Aufgabe der Spielenden, radikale Inhalte und Strategien radikaler Gruppierungen im Netz, insbesondere auf Social-Media-Kanälen, zu identifizieren und gegen sie vorzugehen. Auf der Game-Oberfläche legt sich die*der Spieler*in zunächst ein Profil an, stellt einen Username, einen Satus und einen Avatar ein und schon ploppt die erste Nachricht im Chatverlauf auf und die Handlung beginnt.

In den bisher verfügbaren zwei Episoden steht Rechtsradikalismus im Zentrum. Als Mitglied einer Schülerzeitung hilft die*der Spielende so etwa in Episode I der Mitredakteurin und Freundin Emilia, aus dem rechtsradikalen Umfeld herauszukommen. Durch die anderen Redaktions-Mitglieder wird die*der Spielende auf Anzeichen aufmerksam gemacht, die Emilias neue Freundin Patricia als rechtsradikal identifizieren. So erfährt man im Spiel etwa, dass es sich bei dem auf den ersten Blick harmlosen Anhänger an Emilias Freundschaftsarmband um ein bei rechtsradikalen Gruppierungen beliebtes Symbol handelt. Außerdem erkennt man durch Tipps der Mitredakteur*innen, dass eine als Demonstration für Frauenrechte getarnte Veranstaltung rassistisch motiviert ist und wird dabei auf die geschickt eingesetzten Strategien und Themensetzungen von Rechtsextremist*innen auf der Suche nach Nachwuchs hingewiesen. In der zweiten Episode soll die*der Spielende für einen Artikel für die Schülerzeitung aufdecken, ob ein Mitschüler hinter dem Profil eines rechtsradikalen Gamers steckt. Auf den Social-Media-Kanälen des Gamers sind zahlreiche Memes mit ganz expliziter und auch teils versteckter antisemitischer Aussage zu finden und auch in den Posts und Kommentaren des Mitschülers lassen sich solche entdecken. Auch hier erhält die*der Spielende bei der Suche nach radikalen Inhalten wieder Hilfe von der Schülerzeitungs-Redaktion. Die einzelnen Redaktions-Mitglieder kennen sich mit Symbolen der rechten Szene oder auch mit den Strukturen hinter rechten Akteur*innen aus, oder können mit Informationen zu Algorithmen oder auch ‚Fake News' weiterhelfen. Über die Chat-Funktion kommuniziert und interagiert die*der Spielende mit diesen Expert*innen, wird auf Bilder oder Videos auf den Social-Media-Plattformen aufmerksam gemacht und bekommt die nötigen Hintergrundinformationen. So sucht man etwa rechte oder antisemitische Symboliken auf geposteten Bildern, kann diese per Screenshot-Funktion an die Mitredakteur*innen weiterleiten und erhält von diesen Tipps, wonach zu suchen ist sowie Informationen zu bereits gefundenen Hinweisen. Durch eine Auswahlmöglichkeit an vorgefertigten Textbausteinen in der Messenger-Oberfläche können dabei je nach individuellem Hintergrundwissen weitere Informationen eingeholt werden.

Neben den beiden ersten Episoden, die das Thema Rechtsextremismus behandeln, sind weitere Episoden geplant, die auch islamistische Radikalisierung thematisieren sollen.

Das Wissen zu Radikalisierung wird im Game durch die Social-Media-Oberfläche unterschwellig und alltagsnah am

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Leben der jugendlichen Zielgruppe vermittelt. Jugendliche, die möglicherweise bereits in Chats und auf Social-Media-Plattformen mit (rechts-)radikalen Inhalten in Berührung gekommen sind, lernen durch das interaktive Spiel, wie sie sich in solchen Situationen gut verhalten können, wie sie beispielsweise auf Mitschüler*innen zugehen können, die in ein solches Umfeld geraten sind, aber auch, wie sie selbst die Strategien (rechts-)radikaler Akteur*innen durchschauen und damit nicht in diese Kreise geraten. Die Oberfläche ist mit sehr viel Liebe zum Detail ausgestaltet. So haben die Charaktere des Games Profilfotos in dem an Whatsapp erinnernden Massenger und man kann sich durch ihre Profile in einer an Instagram erinnernden Social-Media-Plattform klicken. Auch im Chatverlauf wurde viel mit Emojis und realitätsnahen Konversations-Elementen gearbeitet, sodass wirklich das Gefühl entsteht, mit den Figuren zu interagieren.

‚Hidden Codes' ist als Bildungs-Game konzipiert, das im Unterricht und anderen pädagogischen Kontexten eingesetzt werden kann. Die App soll Schüler*innen an das Thema Radikalisierung heranführen. Dazu eröffnet das Game viele Aspekte des Themas, wobei sowohl im interaktiven Chat als auch in Zwischensequenzen mit Auswertungen des Spielverlaufs sehr viele Hintergrundinformationen gegeben werden. Dennoch ist es den Entwickler*innen wichtig, die Jugendlichen mit den Inhalten nicht allein zu lassen, sondern die angesprochenen Themen zu vertiefen und das Gespielte zu reflektieren. Aus diesem Grund ist das Game auch nicht frei zugänglich, sondern muss mit einem Code freigeschaltet werden. Der Code sowie die umfangreiche Begleitmaterialien für Lehrkräften und anderen Multiplikator*innen können kostenfrei über die Website www.hidden-codes.de angefragt werden.

Anna-Clara Pentz ist seit Oktober 2020 Volontärin bei merz | medien + erziehung und im kopaed-Verlag. Sie studierte Anglistik/Amerikanistik mit Kunst- und Kulturgeschichte (B.A.) und Internationale Literatur (M.A.).