

# „HIDDEN CODES“ – DIGITALES LERNSPIEL ZUR RADIKALISIERUNGS- PRÄVENTION

---

## Neue Episode sensibilisiert Schüler\*innen für Islamismus

- Bildungsstätte Anne Frank erweitert Mobile Game „Hidden Codes“ um eine Episode zum Thema Islamismus
- Neue Folge zeigt auf, wie antimuslimischer Rassismus islamistischen Rekrutierer\*innen in die Hände spielt
- Spiel sensibilisiert Jugendliche ab 12 Jahren für islamistische und rechtsextreme Netzinhalte

**Die Bildungsstätte Anne Frank hat im März 2021 mit dem Serious Game „Hidden Codes“ ein Novum in der politischen Bildungsarbeit eingeführt: Ein digitales Lernspiel, das Jugendlichen dabei hilft, Anzeichen von rechtsextremer und islamistischer Radikalisierung im Netz zu erkennen und adäquat darauf zu reagieren. In den ersten beiden Episoden ging es darum, rechtsextremistische Codes zu durchschauen. Im Mai 2022 erweitert nun die nächste Episode das Spiel um den Themenkomplex Islamismus. „Hidden Codes“ ist das erste Mobile Game, das explizit für den Schulunterricht entwickelt wurde. Es richtet sich an Schüler\*innen zwischen 12 und 19 Jahren (7. bis 12. Klasse).**

Das Internet gilt als zentrales Verbreitungsmedium sowohl rechtsextremistischer als auch islamistischer Ideologien. Radikalisierung passiert heute daher vor allem online: In Chats, Live-Videos und Storys zirkulieren politische Codes und Verschwörungsmymen, die häufig nicht direkt als solche zu erkennen sind – insbesondere für Jugendliche. Das Mobile Game „Hidden Codes“ setzt hier an und vermittelt spielerisch die Mechanismen. „Ziel ist es, an den Lebensrealitäten der Jugendlichen anzuknüpfen und sie dort abzuholen, wo sie sich besonders gerne aufhalten: in den sozialen Netzwerken. Deshalb ist unser Game wie eine gängige Social-Media-App aufgebaut“, sagt Dr. Deborah Schnabel, Direktorin der Bildungsstätte Anne Frank.

Nachdem es in den ersten beiden Episoden um rechte Radikalisierung ging, erscheint nun die erste von insgesamt zwei Episoden zum Thema Islamismus mit dem Titel „Our Stories“. Ausgangspunkt ist eine virtuelle muslimische Modenschau, die von Hasskommentaren geflutet wird – was sich wiederum islamistische Rekrutierer\*innen zunutze machen. Dabei zeigt sich, wie antimuslimischer Rassismus solchen Rekrutierungsstrategien in die Hände spielt. „Damit wollen wir eine gängige Taktik aufzeigen: Extremistische Akteur\*innen nutzen Diskriminierungserfahrungen für ihre Zwecke, indem sie diese mit einer religiösen oder politischen Ideologie verknüpfen, um so ein Freund-Feind-Denken zu verstärken“, erläutert Hidden Codes-Projektleiterin Hami Nguyen. Neben der Sensibilisierung für problematische Inhalte im Netz ist auch Empowerment, also die Stärkung der Selbstwirksamkeit der Jugendlichen, ein wichtiges Anliegen des Spiels. „Wir möchten Jugendlichen vermitteln, dass gegenseitige Unterstützung und eine klare Haltung auch im Netz entscheidend sind, um Radikalisierung entgegenzuwirken“, ergänzt Direktorin Dr. Deborah Schnabel.

Als Spieler\*in ist man Teil einer Peergroup und interagiert mit Non-Player-Characters (NPCs). Dabei handelt es sich um fiktive Charaktere, die innerhalb der Spielwelt simuliert werden. Innerhalb des Spiels verfügen User\*innen über ein eigenes Profil, können Profile der NPCs durchstöbern, Bilder liken, Stories schauen und mit Kommentaren interagieren. Dabei lernen sie spielerisch, wie radikale Gruppen digitale Medien nutzen, um für ihre Zwecke zu mobilisieren und neue Anhänger\*innen zu gewinnen.

Mit kostenfreien Schulungen und umfangreichem Begleitmaterial bereitet die Bildungsstätte Anne Frank Pädagog\*innen auf den Einsatz des Spiels im Unterricht vor. „Darüber hinaus möchten wir eine Community mit Lehrkräften aufbauen, die Spaß an solchen innovativen Lernkonzepten haben. Bei regelmäßigen Treffen können sie sich gemeinsam mit Expert\*innen austauschen und Weiterentwicklungsideen einbringen“, so Projektleiterin Hami Nguyen abschließend.

Sowohl Jugendliche als auch Lehrkräfte beurteilten das Spiel bisher durchweg positiv. „Die Figuren bieten Identifikationspotenzial und die Spielumgebung wirkt authentisch. Der Spielspaß steht im Vordergrund, sodass ‚nebenbei‘ gelernt wird. Dieser niedrigschwellige Zugang ist motivierend“, fasst ein Lehrer seine Eindrücke in einer Rezension zusammen.

**Die neue Episode zum Islamismus ist am 9. Mai 2022 erschienen. Das Mobile Game „Hidden Codes“ kann in den gängigen App-Stores kostenfrei heruntergeladen werden.**

Das Spiel entstand in Zusammenarbeit mit den Spieleentwickler\*innen von „Playing History“.

Zur „Hidden Codes“-Webseite: [www.hidden-codes.de](http://www.hidden-codes.de)

Auf der Startseite finden Sie einen Video-Teaser zur neuen Episode „Our Stories“:

**„Hidden Codes“ kostenfrei im App-Store herunterladen:**



### 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.

Als Teil des Kompetenznetzwerk Antisemitismus (Kompas) gehört die Bildungsstätte Anne Frank zu den fünf bundesweit tätigen Organisationen mit langjähriger Erfahrung in der Antisemitismusprävention, der antisemitismuskritischen Bildungsarbeit und der Beratung von Betroffenen sowie der Dokumentation und Analyse antisemitischer Vorfälle.

Die hessische Beratungsstelle response unterstützt Betroffene von rechter, rassistischer und antisemitischer Gewalt. Auf dem Meldeportal [hessenschauthin.de](https://www.hessenschauthin.de) können rechte und rassistische Vorfälle gemeldet werden.

Gefördert vom



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**

**Marie-Sophie Adeoso**  
Ansprechpartnerin für  
die Presse

T. (+49)69 560 00 -264  
M. [madeoso@bs-anne-frank.de](mailto:madeoso@bs-anne-frank.de)  
→ [bs-anne-frank.de](https://www.bs-anne-frank.de)

Hansaallee 150 |  
60320 Frankfurt am Main

GEFÖRDERT VON  
**evz** STIFTUNG  
ERINNERUNG  
VERANTWORTUNG  
ZUKUNFT

 digital //  
memory  
[history.education.democracy](http://history.education.democracy)