



## KONTAKT PROJEKTLEITUNG

Hami Nguyen  
(sie/ihr – she/her)  
M [hnguyen@bs-anne-frank.de](mailto:hnguyen@bs-anne-frank.de)  
→ [www.bs-anne-frank.de](http://www.bs-anne-frank.de)

Bildungsstätte Anne Frank  
Zentrum für politische Bildung  
und Beratung Hessen  
Hansaallee 150  
60320 Frankfurt am Main

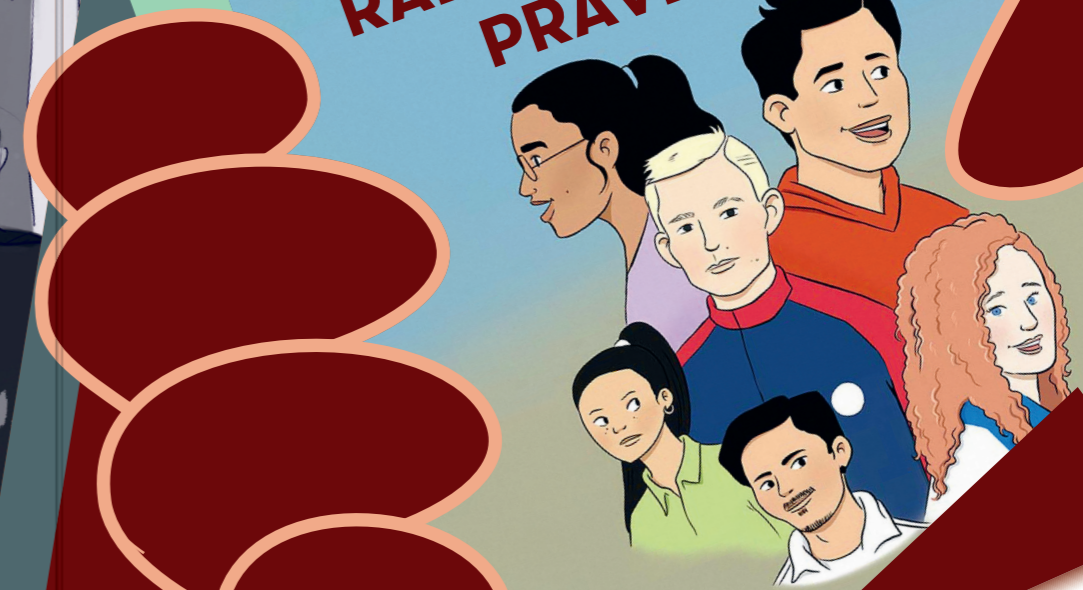
f [bildungsstaette.anne.frank](https://www.facebook.com/bildungsstaette.anne.frank)  
t [BS\\_AnneFrank](https://twitter.com/BS_AnneFrank)  
@ [bsannefrank](https://www.instagram.com/bsannefrank)

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

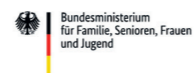


# HIDDEN CODES

## DIGITALES LERNSPIEL ZUR RADIKALISIERUNGS- PRÄVENTION



Gefördert vom



im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**

bildungsstätte  
anne frank



# HIDDEN CODES

## Digitales Lernspiel zur Radikalisierungsprävention

Die Bildungsstätte Anne Frank hat 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.

Radikalisierung geschieht heute 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. Damit die Jugendlichen dort abgeholt werden, wo sie sich besonders gerne aufhalten, ist das Game wie eine gängige Social-Media-App aufgebaut.

Als Spieler\*in ist man Teil einer Peergroup und interagiert mit fiktiven Charakteren, die innerhalb der Spielwelt simuliert werden. Die User\*innen verfügen über ein eigenes Profil, können andere Profile durchstöbern, Bilder liken, Stories ansehen und kommentieren. Dabei

lernen sie spielerisch, wie radikale Gruppen digitale Medien nutzen, um für ihre Zwecke zu mobilisieren und neue Anhänger\*innen zu gewinnen.

„Uns war außerdem wichtig, dass das Spiel kein ‚Chocolate Broccoli‘ ist, sondern wirklich Spaß macht“, erklärt Projektleiterin Hami Nguyen. „Wir vermeiden den erhobenen Zeigefinger. Wichtig ist uns auch: Egal, wie sich die Schüler\*innen im Spielverlauf entscheiden – es wird in keinem Szenario zu einer Radikalisierung kommen. Denn wir wollen vermeiden, dass Jugendliche sich am Ende verantwortlich fühlen könnten. Es geht vielmehr darum, in einem geschützten Raum Handlungsoptionen ausprobieren zu können und über das Thema ins Gespräch zu kommen“.

## „HIDDEN CODES“ IM ÜBERBLICK

### WELCHEN MEHRWERT SCHAFFT DAS SPIEL?

Die App befähigt junge Menschen spielerisch dazu, problematische Inhalte oder Aussagen im Netz zu erkennen und kompetent darauf zu reagieren. Dabei stehen folgende Fragen im Fokus:

- Wie nutzen radikale Gruppen digitale Medien, um für ihre Zwecke zu mobilisieren?
- Welche politischen Codes und Verschwörungsmymen werden im Netz verbreitet?
- Was kann ich tun, wenn ich erfahre, dass sich jemand in meinem Umfeld radikalisiert?

### AN WEN RICHTET SICH DAS SPIEL?

- „Hidden Codes“ wurde explizit für den Schulunterricht und andere Bildungsangebote für Jugendliche entwickelt
- Es richtet sich an Schüler\*innen zwischen 12 und 19 Jahren (7. –12. Klasse) sowie Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte

### GIBT ES SCHULUNGEN FÜR PÄDAGOG\*INNEN?

- Mit kostenfreien Schulungen zu insgesamt drei Themenschwerpunkten und umfangreichem Begleitmaterial bereitet die Bildungsstätte Anne Frank Pädagog\*innen auf den Einsatz des Spiels im Unterricht vor
- Die Teilnahme ist kostenfrei
- Notwendige Materialien: Internetzugang, Endgeräte

Anmeldung erfolgt über die Webseite zu „Hidden Codes“  
→ [www.hidden-codes.de](http://www.hidden-codes.de)

### WO KANN ICH „HIDDEN CODES“ HERUNTERLADEN?

Das Mobile Game kann in den gängigen App-Stores kostenfrei heruntergeladen werden.



## DIE EPISODEN VON „HIDDEN CODES“

In insgesamt vier Episoden werden im Game spezifische Themen und Elemente rechter und islamistischer Radikalisierung beleuchtet.

### EPISODE 1 – Emilia

Die Spieler\*innen fangen nach den Sommerferien an einer neuen Schule an. 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, mit der Emilia immer mehr Zeit verbringt, steht unter Verdacht. Können die Spieler\*innen Beweise für den Verdacht finden und Emilia auf die Gefahr hinweisen, die von Patricia ausgeht?

### 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 begeben sich mithilfe von Hinweisen auf die Suche. Ist Philipp der Masked Gamer, und hat er unter diesem Namen das Zoom-Bombing angezettelt?

### 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. 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.

### EPISODE 4 – Matze

Matze ist Mitglied in einem Gym und freundet sich dort mit seinem Trainer Chris an, der unter Verdacht steht, einer islamistischen Gruppe anzugehören. Da Matze zum Islam konvertieren möchte, vertraut er sich Chris an, wobei ihm seine Freund\*innen immer wieder Hinweise zu Chris' problematischem Verhalten geben. Dabei verlieren sie jedoch immer mehr Matzes Vertrauen. Welche islamistischen Narrative spielen eine Rolle, um junge Menschen zu rekrutieren? Und können die Spieler\*innen Beweise dafür finden, um Matze auf die Gefahr aufmerksam zu machen?

