

DIGITALE WELTEN

Hessische Jugendarbeit Online

Liebe Kolleg*innen,

nach den Herbstferien möchten wir in dieser Ausgabe des Newsletters einen Schwerpunkt auf das Thema rechtsextremer Radikalisierung im Netz legen.

Die Bildungsstätte Anne Frank hat in diesem Jahr mit „Hidden Codes“ ein Serious Game zum Thema herausgebracht. Serious Games nutzen Motivationsmechanismen und Storytelling-Konzepte aus dem Gaming-Bereich und verknüpfen diese mit komplexen Thematiken und wichtigen Lerninhalten. In dieser Kombination sind sie für Jugendliche ein attraktives Medium, das auch schwierige Themen spannend aufbereitet. Mehr zu „Hidden Codes“ könnt ihr im Praxisbeispiel lesen. Passend zum Thema gibt es am 04. November einen digitalen Fachtag der Bildungsstätte.

Auch der Instagram Account [@antisemitismus.wtf](https://www.instagram.com/antisemitismus.wtf) in der „Wem sollte ich unbedingt folgen“-Kategorie kann ein guter Diskussionseinstieg mit Jugendlichen sein.

In Tools & Tipps findet ihr noch mehr Quellen zum Umgang mit rechtsradikalen und antisemitischen Aussagen, diesmal explizit an Fachkräfte gerichtet. Außerdem stellen wir euch einen Workshop der Roten Linie zum Thema vor.

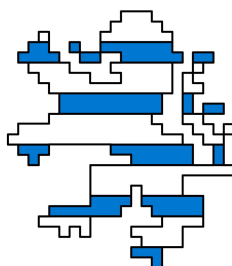
Am Ende des Newsletters findet ihr den Link zu einer ausführlichen Analyse zur Verbreitung und Entwicklung von Antisemitismus auf Social Media Plattformen (auf Englisch) von der Amadeu Antonio Stiftung.

Habt einen guten Start in die Woche!

Jeanne, Andrea, Anna, Elena und Jannik

Projekte aus der Praxis

Bildungsstätte Anne Frank: Hidden Codes



Schon seit längerem radikalisiert sich die rechtsextreme Szene online. Und wie die rechtsextremen Attentate der letzten Jahre zeigen, bleibt diese Radikalisierung nicht ohne Folgen. Mit dem Serious Game *Hidden Codes* stellt die Bildungsstätte Anne Frank ein digitales Projekt vor, dass Jugendliche ab 14 Jahren in Form eines mobile Games für politische Codes von Rechtsextremen und islamfeindlichen User*innen sensibilisiert.

Zu Beginn des Spiels erstellen die Spieler*innen ihre Avatare und gestalten im Spiel ein Social Media Profil, das im weiteren Verlauf als Spielumgebung dient. Nach kurzer Zeit werden sie von Emilia (Episode I) oder Philipp (Episode II) angeschrieben. Nun stehen verschiedene Antwortoptionen zur Auswahl, die ganz einfach angeklickt werden können. So entfaltet sich ein Gespräch. Nach kurzer Zeit lädt Emilia die Spieler*innen in die Gruppe des Schulzeitungsblogs ein, wo sie nach und nach mehr Leute kennenlernen. Doch schnell wird es Ernst: Auf Plakaten in der Schule bewirbt jemand eine rechtsextreme Veranstaltung. Gemeinsam wird im Chat des Schulzeitungsblog diskutiert, wie damit umzugehen ist. Im Gespräch werden verschiedene rechtsradikale Codes erklärt. Zum Beispiel, wenn es um das Tattoo einer Mitschülerin mit dem Schriftzug "Freiheit und Heimat" geht, erklärt jemand die Hintergründe und, dass rechtsradikale Codes manchmal gar nicht so leicht zu erkennen sind. Im Spielverlauf müssen Strategien entwickelt werden, um Emilias Radikalisierung im Netz zu verhindern.



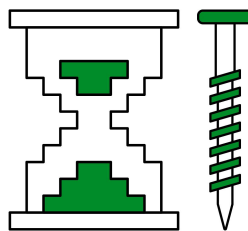
Das Spiel kann Einzelnen oder als Gruppe gespielt werden und ist als App für iOS und Android verfügbar. Dr. Deborah Schnabel, die Leiterin des Projekts, rät Pädagog*innen dazu, den Jugendlichen zusätzlich zum Spiel Möglichkeiten zur Reflektion und weiteren Diskussion zu geben. Dazu stellt die Bildungsstätte Anne Frank auf ihrer Seite Begleitmaterial zur Verfügung und es werden Fortbildungen für Pädagog*innen angeboten. Das Spiel wurde für den Schulkontext entworfen, kann aber auch ohne Probleme in der außerschulischen Bildungsarbeit angewandt werden. Einen Eindruck gibt der [Fachkräfte Trailer](#). Alle Informationen unter www.hidden-codes.de.

Hidden Games hat 2021 den Deutschen Computerspielpreis in der Kategorie Serious Games gewonnen.

Tools & Tipps

Workshop „Reden mit Jugendlichen“ für Fachkräfte der Jugendarbeit

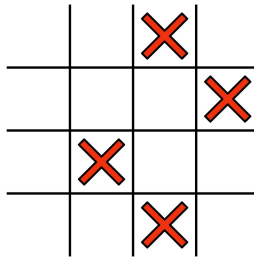
Der Workshop „Reden mit Jugendlichen“ der Roten Linie richtet sich an Pädagog*innen. Sie werden bei der Gesprächsführung mit Jugendlichen unterstützt, die sich in verschiedenen Situationen antisemitisch und rechtsradikal geäußert haben. Die Teilnahme ist kostenlos. Weitere Informationen unter: rote-linie.net/workshop-gegenueber.



Auch außerhalb des Workshopformats berät die Rote Linie Fachkräfte in Situationen, in denen Jugendliche sich demokratiefeindlich äußern. Alle Informationen dazu gibt es hier: rote-linie.net/fachkraefte

Termine

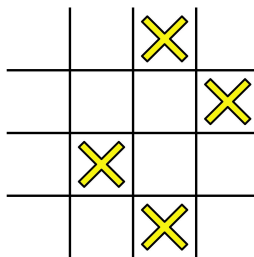
4. November 2021, 10 Uhr: Digitaler Fachtag “The Game Is not Over”



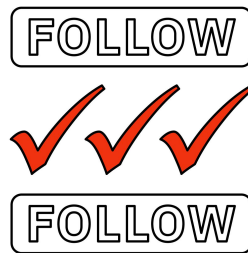
Die Bildungsstätte Anne Frank thematisiert mit dem [digitalen Fachtag „The Game is not Over“](#) Potenziale und Herausforderungen von Mobile Games als pädagogisches Konzept. Es werden verschiedene Mobile Games vorgestellt und das Thema wird von unterschiedlichen Expert*innen aus dem Bereich Gaming, Medienpädagogik und Radikalisierungspräventionen beleuchtet. Alle Informationen auf dem [Flyer](#) der Veranstaltung. Anmeldung bei craedler@bs-anne-frank.de

5. - 13. November 2021: PLAY21 Creative Gaming Festival

Das PLAY – CREATIVE GAMING FESTIVAL lädt vom 5. bis 13. November 2021 ein, online, hybrid und vor Ort in Hamburg die Kultur digitaler Spiele zu feiern. In Workshops, Ausstellungen, Shows, Gesprächsrunden und Talks unter dem Motto RESTART TOGETHER stehen erstmals ganze neun Tage lang das Mitmachen, Diskutieren, Programmieren, Entdecken und natürlich das Spielen auf dem Programm. Das Publikum entscheidet selbst, wie es das Festival besucht: Stream, virtuelle Festival Location oder digitale Spielewelten – PLAY21 bietet diverse Einstiegsmöglichkeiten. Die Teilnahme ist kostenlos, für manche Programmpunkte wird um Anmeldung gebeten. Mehr Informationen unter <https://playfestival.de/>



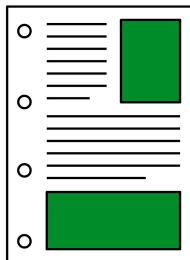
Wem sollte ich unbedingt folgen



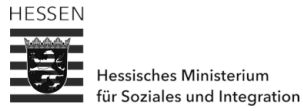
Der Instagram Channel [@antisemitismus.wtf](#) räumt mit judenfeindlichen Vorurteilen und Mythen auf und gibt Hintergründe zu deren Entstehung. Der Account und die assoziierte [Webseite](#) richten sich direkt an Jugendliche und versuchen die komplexen Hintergründe in einem bunten Erklär-Format verständlich zu vermitteln. „Antisemitismus.wtf“ ist ein Projekt des Netzwerk für Demokratie und Courage und des Hessischen Jugendring.

Zum Weiterlesen

Der Bericht "[Antisemitism in the Digital Age](#)" von der **Amadeu Antonio Stiftung** analysiert die Ausbreitung von antisemitischen Äußerungen mit neun Fallstudien bekannter Social Media Plattformen in Europa. Der Bericht geht darauf ein, wie Social Media aktuelle antisemitische Entwicklungen beeinflusst und Antisemitismus verbreitet. Auf allen untersuchten Plattformen wurden antisemitische Beiträge gefunden. Nichtsdestotrotz sind Plattformen mit strengen Nutzungsbedingungen und besserer Moderation weniger stark betroffen. Damit attestiert der Bericht den Tech-Firmen einen Handlungsspielraum zur Eindämmung antisemitischer Beiträge, welcher von diesen aber meistens nicht wahrgenommen wird.



Dieser Newsletter wird ermöglicht durch



Digitale Welten ist ein Projekt von



NODE e.V.
Gutleutstraße 96
Frankfurt am Main 60329
Germany

Weitere Informationen auch auf unserer Webseite: digitale-welten.org