



Radikalisierungsprävention

„Das Spiel dient nicht der Unterhaltung, es folgt einem Bildungsauftrag“

Mit dem Mobile Game HIDDEN CODES der Bildungsstätte Anne Frank lernen Jugendliche, extremistische Inhalte in den sozialen Medien zu erkennen. Wie, erklärt Hami Nguyen.

Interview: Michelle Maier | Datum: 29.10.2025

Frau Nguyen, HIDDEN CODES – das klingt mysteriös. Was verbirgt sich dahinter?

Hami Nguyen: **HIDDEN CODES** ist ein sogenanntes Serious Game – also ein mobiles Spiel, das primär nicht der Unterhaltung dient, sondern einem Bildungsauftrag folgt. In diesem Fall widmet sich das Spiel der **Radikalisierungsprävention** von Jugendlichen ab 14 Jahren. Sie lernen, wie man extremistische Inhalte in den sozialen Medien erkennt. Das Spiel ist in fünf Episoden aufgeteilt, die jeweils unterschiedliche Themen behandeln. In den ersten beiden Folgen geht es um rechte Radikalisierung, in der dritten und vierten um Islamismus. Die fünfte Episode thematisiert Queerfeindlichkeit. In einer simulierten Social-Media-Umgebung können die Spielerinnen und Spieler mit anderen Charakteren chatten, Profile durchstöbern und auf Inhalte reagieren. Dabei haben sie die Aufgabe, einen Fall zu lösen, bei dem es um die Radikalisierung eines fiktiven Charakters geht.

Können Sie das näher erläutern? Welche Muster stecken hinter Radikalisierungsbewegungen, und warum sind viele junge Menschen dafür anfällig?

Nguyen: Jugendliche verbringen einen großen Teil ihrer Freizeit in den sozialen Medien. Extremistinnen und Extremisten wie etwa die Identitäre Bewegung nutzen diese Onlineplattformen bewusst, um junge Mitglieder zu rekrutieren. Oftmals sind es vermeintlich nahbare Creators, also Menschen, die Inhalte zu verschiedenen Themen glaubwürdig erstellen, die gezielt die Ideologien von Radikalen verbreiten. HIDDEN CODES soll Jugendlichen zeigen, wie leicht man in den sozialen Medien auf Desinformation und Verschwörungsmythen stoßen kann. Im Laufe der fünf Episoden lernen sie Codes und Erzählmuster radikaler Bewegungen kennen, um diese später selbst identifizieren zu können. Darüber hinaus zeigt das Spiel den Jugendlichen, wie sie reagieren können, wenn sich jemand in ihrem Umfeld politisch radikalisiert.

Lehrkräfte können das Mobile Game im Unterricht einsetzen. Wie?

Nguyen: Lehrkräfte sowie Schülerinnen und Schüler können es eigenständig und kostenlos über den Apple-App-Store sowie den Google-Play-Store herunterladen. Um es zu spielen, brauchen die Nutzerinnen und Nutzer lediglich mobile Endgeräte wie Smartphones oder Tablets sowie eine stabile WLAN-Verbindung. Lehrkräfte sollten unsere kostenlose **Onlinefortbildung** besuchen, bevor sie das Spiel im Unterricht anwenden. Dort erfahren sie, wie man das Spiel pädagogisch einsetzt, und erhalten Hintergrundwissen zum Thema Radikalisierung.

Eine Episode dauert etwa 45 Minuten. Wir empfehlen, für eine Episode eine Doppelstunde einzuplanen. So bleibt anschließend genug Zeit, um die Inhalte gemeinsam in der Klasse zu besprechen.

Lehrkräfte, die HIDDEN CODES bereits eingesetzt haben, geben uns durchweg positives Feedback. Seit 2022 haben wir insgesamt 5.875 Lehrkräfte und Multiplikatorinnen und Multiplikatoren erreicht.

Über die Bildungsstätte Anne Frank

Die **Bildungsstätte Anne Frank** wurde 1997 gegründet und sensibilisiert seither zu den Themen Antisemitismus, Rassismus sowie anderen Formen von Menschenfeindlichkeit. Sie bietet ein breites Spektrum an Bildungsangeboten an, so das Lernlabor „Anne Frank. Morgen mehr.“, und darüber hinaus eine professionelle Begleitung und Unterstützung im Umgang mit Rechtspopulismus, Radikalisierung und Menschenfeindlichkeit. Das digitale Lernspiel **HIDDEN CODES** ist im Rahmen eines Projekts der Bildungsstätte Anne Frank entstanden.

Hami Nguyen ist Projektleiterin bei der Bildungsstätte Anne Frank für das Spiel HIDDEN CODES. Sie publizierte im Ullstein-Verlag das Buch „Das Ende der Unsichtbarkeit. Warum wir über anti-asiatischen Rassismus sprechen müssen“.