

Augen auf!

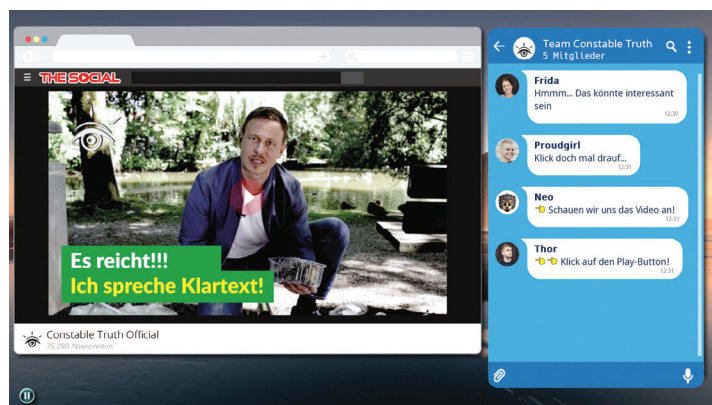
**SPIELERISCH
GEGEN RECHTS-
EXTREMISMUS**

**DAS GAME „AUGEN AUF!“
ZUR AUFLÄRUNG ÜBER STRATEGIEN
IN SOZIALEN MEDIEN**

von Shirin Kasraeian

Fake News erkennen, rechte Propaganda aufspüren und sich medienkritisch im Netz bewegen: „Augen auf!“ ist ein Game für den Einsatz im Unterricht und zur Aufklärung über Strategien rechtsextremistischer und demokratiefeindlicher Gruppierungen in sozialen Medien. Es wird in vier Gruppen an einem gemeinsamen Bildschirm in der Klasse gespielt, wobei die Lehrkraft durch das Spiel führt.

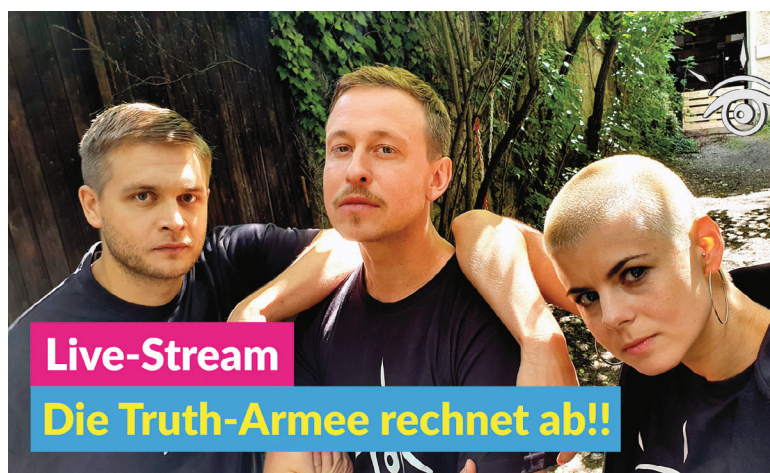
„Ich bin Constable Truth – für Wahrheit, Fairness und eine bessere Welt! Willkommen auf meinem Kanal! Ich bin heute für euch in der Heimat unterwegs, um euch zu zeigen, wie schön sie ist.“ Mit diesen Worten stellt sich der Influencer Constable Truth in seinem ersten Video vor, das im Rahmen des Games den Schülerinnen und Schülern gezeigt wird. Darin spricht er über seine Liebe zur Natur und erklärt, warum Naturschutz wichtig ist. Dann stößt er auf Müll, den jemand liegen gelassen hat, und schimpft über Menschen, die ihren Abfall nicht entsorgen.



Constable Truth tritt als Umweltschützer auf

Sein Anliegen wirkt zunächst nachvollziehbar. Wer jedoch genau hinhört, erkennt, dass der selbst ernannte Constable eine bestimmte Gruppe von Menschen verantwortlich macht. Er unterscheidet zwischen den Menschen, die in seinem Land leben, und jenen, die „von außen kommen“: „Ich mein, was ist falsch bei diesen Leuten? Haben die keinen Respekt vor der Natur? Ist das so schwer zu verstehen, dass wir hier so was nicht machen?“ Nach dem Video wählen die Gruppen jeweils zwischen verschiedenen, mehr oder weniger demokratischen Aussagen. Wichtig ist: Die Klasse wird im Vorfeld nicht darüber informiert, worum es in dem Spiel geht – sie soll selbst herausfinden, womit sie es zu tun hat.

Mit jedem neuen Video wird deutlicher, dass hinter der vermeintlichen Naturschutzkampagne von Constable Truth eine extremistische Ideologie steckt. Er hetzt gegen Geflüchtete und gegen Menschen, die seine Weltanschauung nicht teilen. Nach dem zweiten Video fordert er sein Publikum beispielsweise dazu auf, Memes mit populistischen bis diskriminierenden Inhalten zu liken oder weiterzuleiten – und kritisiert diejenigen Gruppen, die sich dagegen entscheiden. Die Aussagen werden zunehmend radikaler. Gleichzeitig haben die Schülerinnen und Schüler in jeder Runde die Möglichkeit, Inhalte und Vorschläge abzulehnen. Je früher sie die tatsächliche Agenda (das Verbreiten rechtsextremer Narrative) erkennen, desto eher können sie dem Influencer entgegenwirken oder ihn sogar „hinter Schloss und Riegel“ bringen. Gelingt dies nicht, kann es für diejenigen gefährlich werden, die sich ihm entgegenstellen.



Vom Naturschutz zum Rachefeldzug

„Augen auf!“ im Unterricht

Tests an Schulen und Erfahrungsberichte von Lehrkräften zeigen: Viele Schülerinnen und Schüler gehen zunächst eher unkritisch mit den präsentierten Inhalten um. Sie reagieren häufig spontan und aus dem Bauch heraus und sind dadurch anfällig für populistische Aussagen des Influencers Constable Truth. Sie liken etwa diskriminierende Memes, die humorvoll erscheinen, oder hinterfragen seine Verschwörungserzählungen über „die da oben“ nicht. Entsprechend überrascht reagieren sie oft gegen Ende, wenn seine extremistische Haltung offen zutage tritt. Umso wichtiger ist die zweite Phase beim Einsatz des Games: das Debriefing. In dieser Phase reflektieren Lehrkraft und Klasse gemeinsam das Spielerlebnis und analysieren die getroffenen Entscheidungen.

Im Zentrum von „Augen auf!“ steht entdeckendes Lernen: Erst durch aktive Beteiligung wird nachhaltiger Wissenstransfer möglich. Lernen wird hier als interaktiver Prozess verstanden, in dem auch emotionale Erfahrungen eine wichtige Rolle spielen. Um den Bildungsanspruch zu erfüllen, den Lernerfolg zu sichern und Risiken im Umgang mit dem Thema zu minimieren, basiert das Spiel auf folgenden medienpädagogischen Grundüberlegungen:

Gruppenerfahrung durch spielerische Interaktion

Das Spiel wird in der Gruppe, also mit der kompletten Schulklasse, gespielt. Ein eigenständiges Spielen auf eigenen Geräten ist nicht vorgesehen. So wird sichergestellt, dass es sich um eine Gruppenerfahrung handelt und die Klasse ihr Spielerlebnis als ein gemeinsames Erleben begreift, in dessen Mittelpunkt unbedingt der nachträgliche Austausch über den Erkenntnisgewinn steht. Die Klasse betrachtet über weite Strecken die gleichen Inhalte am großen Bildschirm. Unterschiede gibt es nur innerhalb einzelner Gruppen-Agenden, welche die Perspektive auf das Gezeigte verändern.

Erkenntnis durch Perspektivwechsel

Interaktion ermöglicht es, Wissen nicht nur theoretisch zu vermitteln, sondern erfahrbar zu machen. Die Spielenden übernehmen Rollen und erleben die Konsequenzen ihres Handelns unmittelbar. In

diesem Spiel schlüpfen sie in die Rolle von Konsumentinnen und Konsumenten potenziell extremistischer Inhalte, wie sie ihnen auch im Alltag begegnen können (z. B. Hatespeech, Memes oder Musik mit problematischen Botschaften). Durch die Auseinandersetzung mit den Folgen ihrer Entscheidungen entwickeln sie eine größere Resilienz gegenüber solchen Einflüssen.

Rollenspiel auf Basis von Informationsunterschieden

Um den Perspektivwechsel zu ermöglichen, verwendet das Spiel Rollenspiel-Elemente: Die vier Gruppen werden in unterschiedlicher Weise den Medienwirkungen ausgesetzt. Dabei gibt es zwei Gruppen, die im Laufe des Spiels mehr Informationen erhalten als die anderen. Sie erfahren, dass Constable Truth ein Extremist ist und entlarvt werden muss. Sie erhalten als Aufgabe das Verhindern der Verbreitung weiterer extremistischer Medien, übernehmen also eine bestimmte Form der demokratischen Verantwortung durch Vorerkenntnis. Die beiden anderen Gruppen haben den Erkenntnisgewinn zunächst nicht. Im Zusammenspiel der Gruppen entsteht ganz bewusst ein Spannungsfeld: Sie lernen aus zwei dialektischen Perspektiven, welche Gefahren das Vertrauen auf (Falsch-)Informationen mit sich bringt. Das Motto ist dabei: Niemand ist vollständig immun – mediale Beeinflussung kann jede Person treffen, auch einen selbst oder befreundete Menschen.

Lernmöglichkeiten durch Fehlentscheidungen und neutrales Aufgaben-Framing

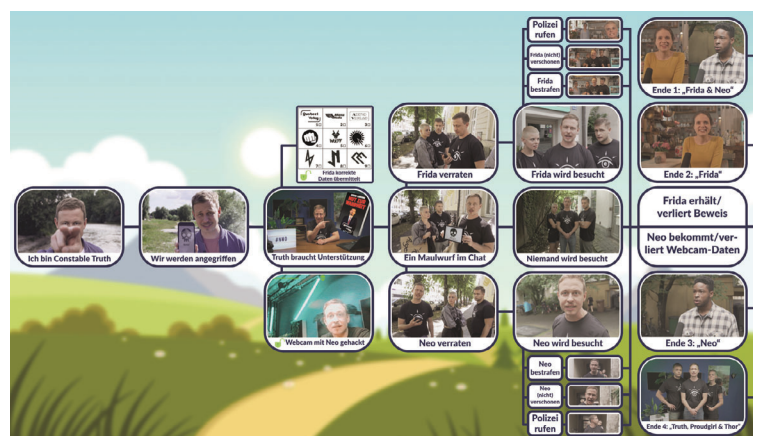
Durch eine Ausbalancierung der Aufgaben wird sichergestellt, dass alle Gruppen trotz unterschiedlichen Wissensstands gleichwertige Spielbeteiligung erhalten und damit auch gleichwertige Wirksamkeitsgefühle erlangen. Gerade für die Gruppen mit geringerem Wissensstand sind daher potenzielle Fehlentscheidungen als Lernmöglichkeit zu begreifen. Das Spiel ruft dabei niemals konkret zu Fehlentscheidungen auf.

Spielergruppen dürfen weder zu extremistischen Handlungen verleitet noch dafür belohnt werden. Belohnungen erfolgen ausschließlich innerhalb der Geschichte durch den Antagonisten – und nur unter der Annahme, dass der Perspektivwechsel (also die Erkenntnis) noch aussteht. Es ist jederzeit klar: Die problematischen Aufgaben

stammen vom Antagonisten (Constable Truth), nicht vom Spiel. Eine alternative Entscheidung bleibt immer möglich.

Möglichkeit zur Korrektur von Fehlentscheidungen

Fehlentscheidungen bleiben im Spiel korrigierbar – spätestens nach der „Erkenntnis“, wenn der Extremist enttarnt ist. Dies erfolgt im letzten Kapitel, in dem Constable Truth seine Agenda offenlegt. Zu diesem Zeitpunkt sind alle Perspektiven der Spielergruppen vereint: Es ist offensichtlich, dass der Influencer nichts Gutes im Sinn hat. Spielergruppen, die zuvor problematische Entscheidungen getroffen haben, können sich korrigieren und andere Gruppen sogar aus den „Fängen“ des Extremisten befreien. So wird deutlich: Ein Ausstieg ist jederzeit möglich. Für frühere Arglosigkeit braucht sich niemand zu schämen – im Gegenteil, wer rechtzeitig umsteuert, kann noch Gutes bewirken.



Der Entscheidungsbaum hilft dabei, die Entscheidungswege nachzuvollziehen

Debriefing

Im Debriefing verlassen die Schülerinnen und Schüler ihre Rollen und reflektieren gemeinsam das Spielgeschehen. Dabei geht es ausdrücklich nicht um Schuldzuweisungen, sondern um das Verständnis von Entscheidungsprozessen.

Eine mögliche Einleitung durch die Lehrkraft lautet: „Wir verlassen nun das Spiel und damit eure Rollen und kehren in den Unterricht zurück. Jetzt sprechen wir über das Spiel, eure Entscheidungen und die Inhalte.“

Das Gespräch kann sich an folgenden Leitfragen orientieren:

- Wann habt ihr begonnen zu merken, dass mit Constable Truth „etwas nicht stimmt“?
- Wie habt ihr euch gefühlt, als die eigentliche Agenda deutlicher wurde?
- Wie haben die Entscheidungen in eurer Gruppe funktioniert?
- Welche Strategien hat der Influencer genutzt, um Vertrauen aufzubauen?
- Warum beginnen extremistische Botschaften oft nicht direkt mit offenen Hassbotschaften?
- Welche Entscheidungen würdet ihr jetzt vielleicht anders treffen?
- Was hätte euch geholfen, kritischer zu reagieren?
- Was hilft dabei, Informationen kritisch zu prüfen?

Die gewonnenen Erkenntnisse können anschließend durch ergänzende Unterrichtseinheiten vertieft werden. Diese zielen darauf ab, rechtsextreme Codes und Sprache zu erkennen, Informationen kritisch zu prüfen und konkrete Handlungsmöglichkeiten im Umgang mit extremistischen Inhalten zu entwickeln.

Technische Voraussetzungen/Infobox

„Augen auf!“ richtet sich an Schülerinnen und Schüler der 8. bis 10. Klasse aller weiterführenden Schulen. Es wird mit mindestens zwölf Teilnehmenden und einer Spielleitung (z. B. einer Lehrkraft) durchgeführt.

Die Schülerinnen und Schüler lernen:

- Medieninhalte bewusster wahrzunehmen
- Strategien extremistischer Akteur*innen zu durchschauen
- Inhalte im Netz kritisch zu hinterfragen
- diskriminierende oder extremistische Sprache zu erkennen
- verantwortungsvoll mit digitalen Inhalten umzugehen

Auf der Website der Bayerischen Landeszentrale für politische Bildungsarbeit stehen neben dem Download des Games auch zahlreiche Materialien und praktische Tipps zum Einsatz im Unterricht bereit.

Download: <https://www.game-augen-auf.de/>

