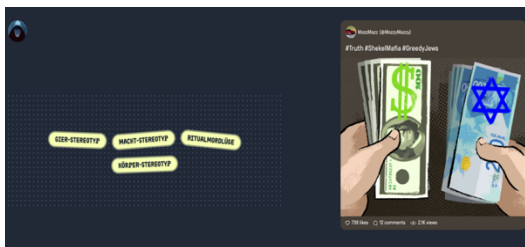


## HINTERGUND UND INHALTE

Junge Menschen sind in sozialen Medien mit antisemitischen und den Holocaust verzerrenden Inhalten konfrontiert – besonders seit dem 7. Oktober 2023 und dem darauf folgenden Krieg in Gaza. Doch bislang gibt es kaum angemessene Bildungsangebote, die Jugendliche umfassend darauf vorbereiten, diese Inhalte zu erkennen, kritisch zu reflektieren und zu dekonstruieren.

Ein pädagogisch und wissenschaftlich fundiertes Online-Spiel - eingebettet in eine Lernumgebung für den Klassenraum - setzt genau hier an. Mit Unterstützung der Claims Conference haben Wissenschaftler:innen der Universität Duisburg-Essen gemeinsam mit der Kreativagentur Gusmanson in Den Haag ein interaktives Lernspiel für Schüler:innen ab Klasse 9 entwickelt. Das Spiel verbindet Antisemitismuskritik und Social-Media-Literacy in einem innovativen, spannenden Format. Es ist in eine Lernumgebung eingebunden, die Lehrkräften konstruktive Diskussionen über Antisemitismus und die Verzerrung des Holocaust im Klassenraum ermöglicht. Bildungsmaterialien unterstützen die Diskussion und ermöglichen jungen Menschen zu erkennen wie Antisemitismus in Sozialen Medien verbreitet wird.

# SHOUT OUT!



Das etwa 15-minütige Online-Spiel simuliert eine realistische soziale Medien-Umgebung, in der antisemitische Inhalte unzensuriert kursieren – genau wie in der Realität. Die Lernenden übernehmen die Rolle von Trainees einer Widerstandsbewegung, die antisemitische Inhalte erkennen und analysieren.

Im Spiel lernen Jugendliche:

- verschiedene Ausdrucksformen von Antisemitismus zu erkennen (z. B. Antisemitismus gegen Israel, Verschwörungsmysmen, Stereotype, Holocaustverzerrung),
- die Rolle von Algorithmen, Kommentaren, Likes und KI bei der Verbreitung von Antisemitismus zu verstehen
- Solidarität mit Betroffenen von Antisemitismus, insbesondere Jüdinnen:Juden in sozialen Medien auszudrücken
- Strategien zur kritischen Auseinandersetzung und zum konstruktiven Umgang mit Hass und Diskriminierung

Das Spiel ist in deutscher und englischer Sprache verfügbar und steht ab Juli 2026 kostenfrei für alle Schulen in Deutschland und international zur Verfügung.

Das Spiel ist in eine Lernumgebung eingebettet, in der die Erfahrungen, Fragen und Sichtweisen der Jugendlichen im Mittelpunkt stehen. Durch die gemeinsame Deutung von Inhalten, die Aushandlung über Bedeutungen und die Reflexion von





Gusmanson  
IRIS VAN HASSEL



Widersprüchen wird nicht nur Wissen vermittelt, sondern auch Ambiguitätskompetenz gefördert. Über einen virtuellen Classroom Screen können Spielergebnisse und Inhalte im Klassenraum diskutiert werden.

Die Entwicklung des Spiels basiert auf aktuellen Forschungsergebnissen und reagiert auf eine kritische Lücke in der aktuellen Bildungspraxis: Während antisemitische Inhalte in sozialen Medien zunehmend viraler werden, bleibt die Schule oft auf historische Auseinandersetzungen fixiert – und verfehlt den Bezug zur Lebenswelt der Jugendlichen. Erste internationale Qualifizierungswshops mit Akteur:innen aus der antisemitismuskritischen Bildung und Lehrkräften verliefen sehr erfolgreich – das Feedback der Fachkräfte ist überwältigend positiv.

**SESSION HAT BEGONNEN**  
Link zum Spiel:  
[shout.gusmanson.nl/CRG-913](https://shout.gusmanson.nl/CRG-913)

0 Spielende sind beigetreten  
0 Spiele beendet

Diskussion beginnen

Damit werden alle laufenden Spiele beendet.

**DISCUSSION ALL POSTS**

**HÄUFIG FALSCH ALS ANTISEMITISCH GELABELT**

Teilt eure Perspektiven:  
Was wirkt daran antisemitisch?  
Warum ist der Post nicht antisemitisch?

SmugglyRoth (@SmugglyRoth)  
Glücklichsein ist eine Einstellungssache!

104K likes · 6.4K comments · 822K views





Gusmanson



Kontakt für Interviews, Workshops &  
weitere Anfragen:

[monika.huebscher@uni-due.de](mailto:monika.huebscher@uni-due.de)

