

Pressemitteilung, 26. Februar 2021

Level 1: Projektstart „Call of Prev“

cultures interactive e.V. ist stolz darauf, den Start seines neuen, bundesweiten Projektes „Call of Prev“ zu verkünden! Gefördert wird das Projekt von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM). Ab sofort arbeiten wir an der Entwicklung eines **interaktiven Mobile Games (Handygame) und Editors zum Einsatz in der phänomenübergreifenden Präventionsarbeit** (islamisch begründeter Extremismus und Rechtsextremismus) mit jungen Menschen. Mithilfe des Mobile Games tauchen junge Menschen zwischen 14 und 27 Jahren in eine Spielwelt ein, in der sie Haltungs- und Handlungsoptionen ausloten und Konfliktbewältigungsstrategien erlernen – die sie wiederum ins reale Leben übertragen können.

Das Hauptziel des Projekts ist die **Stärkung demokratischer und menschenrechtsbejahender Haltungen** bei jungen Menschen, die sich potentiell von islamisch begründeten bzw. rechten extremistischen Ideologien, Medieninhalten und Gruppierungen angesprochen fühlen.

Call of Prev zeichnet sich durch seinen hohen **partizipativen und prozessorientierten Charakter** aus. Das Spiel soll stetig in Workshops mit Jugendlichen weiterentwickelt werden. Sobald das Grundgerüst unseres Mobile Games feststeht (voraussichtlich Mitte 2022), touren unsere Teamer*innen von cultures interactive e.V. durch die Bundesrepublik und bieten Workshops für junge Menschen in Schulen und Jugendzentren an. In diesen Workshops stehen die Erfahrungen der Teilnehmer*innen im Mittelpunkt. Sie werden angeregt, gemeinsam kreativ zu sein, eigene Erlebnisse auszutauschen und Formen Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit kritisch zu hinterfragen. Das Spiel dient als Türöffner, um mit den Jugendlichen über Themen rund um Identität, Formen von Diskriminierung, Hass und Gewalt, die Bedeutung von Social Media sowie Chancen und Gestaltungsmöglichkeiten des eigenen Lebens jenseits von Extremismus in den Austausch zu kommen. Die Workshops sind produktorientiert, d.h. die Teilnehmer*innen erstellen neue Charaktere oder narrative Mikroabenteuer, die in das Spiel eingebaut werden. Dabei wird das Spiel stetig um die **Perspektiven der Jugendlichen** erweitert. So werden die Jugendlichen einerseits in Medienkompetenz und digitalem Design geschult und machen gleichzeitig wichtige Erfahrungen der Selbstwirksamkeit.
Die Projektlaufzeit ist auf drei Jahre ausgelegt (01.01.2021 – 31.12.2023).

Kontakt

Bei allen Fragen rund um „Call of Prev“ stehen Ihnen die Projektleiterin Sylvia Weiß, weiss@cultures-interactive.de, und der pädagogische Leiter Christian Kirschner, kirschner@cultures-interactive.de, gerne zur Verfügung.