



Medieninformation

Cyberforce Academy ermittelt! Der neue Escape-Room im Museum für Kommunikation Nürnberg

Gemeinsam mit der Präventionsabteilung der Polizei Nürnberg hat das Museum für Kommunikation einen Escape Room für Schulklassen und Gruppen entwickelt. Verpackt in eine abenteuerliche Geschichte vermittelt er Aspekte von Sicherheit im Internet und macht Lust darauf, Medienkompetenz zu erwerben.

Die Geschichte als Mission

Maxi, 14 Jahre alt, fühlt sich in der Schule missverstanden, ist Opfer von Cybermobbing und flüchtet sich in Videospiele. Im Game Chat lernt Maxi Alex kennen. Alex ist scheinbar verständnisvoll und lieb, die beiden nähern sich an, dabei spielt er ein doppeltes Spiel: Eigentlich ist er Hacker, der sich auf verschiedene Formen des Cybercrime spezialisiert hat, einschließlich Erpressung und Datendiebstahl. Maxi ist verschwunden und so nimmt die Geschichte ihren Lauf – sie enthält Erfahrungen vieler Jugendlicher in Bezug auf Identitätssuche und Online-Beziehungen. **All diese Entwicklungen sind Teil der Handlung des neuen Escape Room „Cyberforce-Academy – Gefahren im Internet“ im Museum für Kommunikation Nürnberg.** Um das Rätsel rund um Maxi zu lösen, schlüpfen die Schülerinnen und Schüler in die Rolle von Cyberforce Academy-Azubis, erhalten ihre Mission und tauchen in ein spannendes Agenten-Abenteuer ein. Die Jugendlichen durchstöbern im Escape Room das Teenagerzimmer und ein benachbartes geheimes Hackerzimmer. Um den Fall zu lösen, suchen sie nach Hinweisen, sammeln Beweisstücke und knacken Rätsel – Teamgeist und Spürsinn helfen bei der Mission, die in Internetrecherche, kritischem Denken und entschlossenem Handeln schult. Nach dem Spiel geht es in eine Gesprächsrunde mit Mitarbeitenden der „Verhaltensorientierten Prävention“ der Polizei Mittelfranken, um Fragen aufzuarbeiten, eigene Erfahrungen einzuordnen und das Erlebte nachhaltig zu sichern. An Wochenenden kann der Escape Room auch von Familien und anderen Gruppen gebucht und genutzt werden.

Spielend Medienkompetenz entwickeln

„Gefahren im Internet“ sind oft mit Geboten und Verboten belegt: Eltern, Lehrkräfte und Polizei warnen mit oft erhobenem Zeigefinger vor Gefahren im Digitalen. Im neuen Escape Room dagegen können die Jugendlichen nun das Thema Cybercrime mit den Methoden des forschenden Lernens selbständig, erkenntnisreich und mit Vergnügen erarbeiten. Das Eintauchen in die Geschichte und die Lösung des Falls ermöglicht ein nachhaltiges Erlebnis auf dem Weg zum Lernziel eines kompetenten Umgangs mit Chancen und Risiken des Netzes. Denn, so formuliert es der Schirmherr des Projektes, der Staatsminister für Digitales, Dr. Mehring: „In einer zunehmend vernetzten Gesellschaft ist



Datum 07.11.2024

es unerlässlich, jungen Menschen die Fähigkeiten zu vermitteln, sich sicher und verantwortungsbewusst im Internet zu bewegen. ... Medienkompetenz ist eine der Schlüsselfertigkeiten des 21. Jahrhunderts.“

Ein umfangreiches Kompetenznetz bildet das Projektteam

Das Projekt wurde in einem in Deutschland wohl einzigartigen Team gemeinsam erarbeitet. Für das Museum zeichnet inhaltlich die Abteilung „Bildung & Vermittlung“ verantwortlich, für die Polizei Mittelfranken deren Präventionsabteilung. Beide werden auch die Spielleitung übernehmen: Für Schulen Polizeikräfte, für Familien und Gruppen Museumsmitarbeitende. Das Ziel des Museums ist mit diesem Projekt die Medienkompetenz der Gäste zu fördern. Aus polizeilicher Sicht soll ein Beitrag dazu geleistet werden, dass Kinder weder Opfer von Straftaten noch selbst straffällig werden. Das Jugendamt Nürnberg unterstützte das Projekt während des ganzen Entwicklungsprozesses beratend.

Ein Escape Room lebt aber auch von seiner detailreichen Gestaltung und authentischen Atmosphäre, um das Eintauchen in die (Spiel-)Handlung zu gewährleisten. Deshalb erhielt die professionelle Escape-Room-Firma „MysteryRooms München“ den Auftrag, die Story zu konzipieren, die Rätsel zu entwickeln und alles kreativ in Szene zu setzen.

Schließlich folgte eine Testphase, in der sich Publikum spielend Inhalte aneignet, sich den Herausforderungen der Mission stellt, Rätsel knackt, Entscheidungen trifft und Hindernisse überwindet. Im Spiel können auch Problemsituationen ohne ernsthafte Konsequenzen konkret und damit handhabbar erlebt werden. Dies testeten nicht nur Museums-Mitarbeitende, Polizei-Kräfte und Jugendmedienschützer im Escape Room, sondern auch Schülerinnen und Schüler der Wilhelm-Löhe-Schule. Sie prüften ihn, hatten Spaß, gaben Rückmeldungen und machten wichtige Anregungen. „Nach dieser intensiven Vorbereitungszeit freuen wir uns mit allen Beteiligten auf viele Gäste, die unser spannendes neues Praxisangebot, den Escape Room besuchen und die Missionen der Cyberforce Academy „knacken“ wollen. Wir erweitern unser Vermittlungsspektrum um ein innovatives und spielerisches Format, das es so an einem deutschen Museum bislang noch nicht gibt,“ betont Dr. Annabelle Hornung, Direktorin des Museums für Kommunikation Nürnberg.



Datum

07.11.2024

Weitere Stimmen zum Escape Room und Förderung des Projekts

Das Projekt wurde im Laufe seiner Genese von wichtigen Fördermittelgebern unterstützt. Die designierte Kuratorin der Museumsstiftung Post und Telekommunikation, zu der das Museum für Kommunikation Nürnberg gehört, Anja Schaluschke betont: „Die Vermittlung von Medienkompetenz und Medienbildung sind wichtige Ziele aller Museen für Kommunikation. Es freut mich besonders, dass das Nürnberger Museum mit dem Escape Room eine neue und spielerische Möglichkeit gefunden hat, jungen Menschen Chancen und Herausforderungen des digitalen Raums nahezubringen und in der Kooperation mit der Polizei hierbei spezifische Kompetenzen eingebracht werden.“

Die NÜRNBERGER Versicherung und ihre Stiftung waren von Anfang an vom Konzept des Escape Rooms überzeugt und unterstützen diesen großzügig. Till-Oliver Wendt, Abteilungsleiter im Bereich Marketing und selbst Vater einer 14-jährigen Tochter, sieht die Notwendigkeit, „jungen Menschen auch die Schattenseiten des Internets und der sozialen Medien aufzuzeigen. Beim Besuch des Escape Rooms wird viel Wissen vermittelt, ohne dass Langeweile aufkommt. Das ist Prävention, wie wir sie uns wünschen.“

In Nürnberg und bundesweit unterstützt die DATEV-Stiftung Zukunft Projekte zum Thema Datensicherheit, so auch den Escape Room. Wie Joana Leinberger und Tobias Meisel von der DATEV-Stiftung Zukunft feststellen: „Die Präventionsarbeit im Bereich Cybersicherheit ist von unschätzbarem Wert. Sie ermöglicht es jungen Menschen, sich in einer digital vernetzten Welt sicher und verantwortungsbewusst zu bewegen. Durch Projekte wie den neuen Escape Room im Museum für Kommunikation Nürnberg lernen junge Menschen auf spielerische Weise, die Gefahren des Internets zu erkennen und zu bewältigen. Wir, als DATEV-Stiftung Zukunft, sind stolz darauf, Teil dieser wichtigen Initiative zu sein und somit einen Beitrag zur Prävention und Bildung zu leisten.“

Auch die in Nürnberg ansässige Ursula Fischer-Schwanhäußer und Gebhard Schönfelder-Stiftung fördert den Escape Room. Sie sieht darin einen ihrer wichtigen Stiftungszwecke realisiert: die Förderung von Kindern und Jugendlichen verschiedener sozialer und kultureller Herkunft und deren harmonisches Zusammenleben und Aufwachsen – auch im digitalen Raum.



Datum 07.11.2024

Anmeldung/ Buchung

Schulklassen aus Nürnberg ab 7. Klasse

Buchbar: ab 11. November für Termine ab 3. Dezember 2024.

Anmeldung: escaperoom-nuernberg@polizei.bayern.de

Spieltage: Dienstag bis Freitag

Dauer: ca. 3 Stunden inkl. Nachbesprechung und Museumsführung.

Kosten: 80 Euro pro Klasse zzgl. 1 Euro pro Schüler:in bei einer Klassenstärke von max. 28

Familien und Gruppen

Buchbar ab 11. November für Termine ab 24. November 2024.

Anmeldung: anmeldung.mfk-nuernberg@mspt.de

Spieltage: Samstag und Sonntag

Dauer: ca. 70 min.

Kosten 120 Euro für eine Gruppe bis max. 7 Personen

Weitere Informationen: www.mfk-nuernberg.de/escape-room-nuernberg

Danke an die Förderer und Unterstützer:innen

Der Escape Room wird präsentiert von der NÜRNBERGER Versicherung. Dafür bedanken wir uns ebenso wie bei der DATEV-Stiftung Zukunft und der Ursula-Fischer-Schwanhäußer-und-Gebhard-Schönfelder-Stiftung für die großzügige Förderung. Das Projekt ist in Kooperation zwischen der Präventionsabteilung der Polizei Mittelfranken und dem Museum für Kommunikation Nürnberg entstanden, beraten durch das Jugendamt der Stadt Nürnberg, Jugendmedienschutz.

Ansprechpartnerin für die Medien

Dr. Vera Losse: Tel.: 0911/ 230 88 62; Mail: v.losse@mspt.de