

MASTER CLASS 2024/25

*Game-Entwicklung –
Rechtsextremismus erkennen,
Menschenfeindlichkeit
entgegentreten*

**Praxisorientierte Fortbildungsreihe für
alle Personen im Bereich Game-
Entwicklung, unabhängig von
Rolle und Erfahrung**

Editorial

Rechtsextremismus ist ein gesamtgesellschaftliches Problem, das auch vor der Games-Kultur nicht Halt macht. Viel ist in den öffentlichen Debatten der letzten Jahre über toxische Gaming-Communitys gesprochen worden und über die Gefahr der Radikalisierung bis hin zu gamifizierten Terroranschlägen. Zu wenig werden bisher die Menschen in die Diskussion eingebunden, die die Spiele erschaffen und die Communitys pflegen, über die so viel gesprochen wird. Das soll die Masterclass Game-Entwicklung ändern.

Die Masterclass ist eine praxisorientierte Fortbildungsreihe für alle Personen im Bereich Game-Entwicklung, unabhängig von Rolle und Erfahrung. Die Masterclass vermittelt interessierten Game-Devs alles, was sie über Rechtsextremismus wissen müssen, wie er sich im Gaming und angrenzenden Online-Räumen ausbreiten kann und was sie ganz konkret tun können, um im Game-Development Alltag aktiv zu werden gegen strukturelle Diskriminierung, gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit und schlussendlich Rechtsextremismus.

In vier Modulen und einer Abschlussveranstaltung werden die 20 Game-Devs, die sich erfolgreich beworben haben, von ausgewiesenen Expertinnen und Experten aus den Bereichen Extremismusforschung, Radikalisierungsprävention, Medienforschung sowie Game-Development fortgebildet. Die Module bauen aufeinander auf und begleiten die Teilnehmenden vom Überblick über das große Ganze bis zum Fokus auf ihren Arbeitsalltag.

Die Masterclass bietet so einen konkreten Mehrwert für alle teilnehmenden Game-Devs und für die Studios, aus denen sie kommen: Sie verstehen, wie gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit und Rechtsextremismus ihre Games und Communitys gefährden und wo sie bereichsübergreifend Maßnahmen durchführen können, um eine inklusive und sichere Gaming-Erfahrung für alle zu bieten. Darüber hinaus ist die Masterclass eine gute Gelegenheit zur Vernetzung mit anderen Game-Devs und mit ausgewiesenen Expertinnen und Experten aus unterschiedlichsten Bereichen.

Wer erfolgreich an der Masterclass teilnimmt, wird befähigt, in der Games-Branche als Multiplikatorin oder Multiplikator voranzugehen und eine wichtige Rolle im Einsatz für eine widerstandsfähige, inklusive und demokratie-stärkende Games-Kultur einzunehmen.

Kontakt

Bundeszentrale für politische Bildung/bpb
Bundeskanzlerplatz 2
53113 Bonn

E-Mail: masterclass-games@bpb.de

Pressekontakt

Bundeszentrale für politische Bildung
Stabsstelle Kommunikation
Bundeskanzlerplatz 2
53113 Bonn
Tel.: +49 (0)228 99 515-200

presse@bpb.de



Bundeszentrale für
politische Bildung

Bundeskanzlerplatz 2
53113 Bonn
Tel +49 (0)228 99 515 - 0

www.bpb.de

MASTERCLASS
GAME-ENTWICKLUNG

Übersicht Module

Modul 1

Der Phänomenkomplex Rechtsextremismus aus intersektionaler Perspektive

13. – 15. Juni 2024, Bonn

- Einführung und Kennenlernen
- Einordnung des Phänomens Rechtsextremismus und kritische Reflexion des Begriffs
- Vertiefung zu den Themen „Rassismus“, „Antisemitismus und Verschwörungsmysterien“, „Misogynie, Antifeminismus und Queerfeindlichkeit“, „Ableismus“ sowie „Nationalismus“
- Vorstellung von Intersektionalität als Prinzip und Praxis

Modul 2

Rechtsextreme Strategien im Gaming-Kontext

05. – 07. September 2024, Siegen

- Forschungsstand: Was wir über Gaming und Rechtsextremismus wissen
- Vertiefung zu den Themen „Rechtsextreme Spiele und User-Generated-Content“, „Rechtsextremer Missbrauch der Gaming-Popkultur“, „Rechtsextreme Kommunikationsstrategien in Games und auf Games-nahen Plattformen“ sowie „Gamifizierung und Rechtsterrorismus“
- Impuls zu Kindern und Jugendlichen als radikalierungsgefährdete Gruppen im Gaming

Modul 3

Learnings und Best-Practices für den Dev- Arbeitsalltag

03. – 05. Oktober 2024, Hamminkeln

- Impuls zur kritischen Selbst- und Normbefragung
- Vertiefung zu den Themen „Inklusive Studio-Kultur“, „Accessibility-Design“, „Diversität und Sensibilität in Art-, Narrative- und Game-Design“ sowie „Proaktives Community-Management“

Modul 4

Interventionen, Hilfsmittel und Perspektiven

07. – 09. November 2024, Siegen

- Überblick über Präventionspraxis und politische Bildung im Bereich Rechtsextremismus
- Vorstellung von aktuellen Präventionsprojekten im Gaming-Bereich und darüber hinaus
- Impuls zur Rolle von Demokratie in Games und zur Bedeutung von Games für die Demokratie
- Impuls zu queeren Interventionen und Aneignungspraktiken im Gaming

Abschluss/Präsentationstag

8. Februar 2025, Bonn

- Vorstellung der Masterclass-Ergebnisse (Wiki) vor geladenen Gästen aus Games-Branche, politischer Bildung, Präventionsarbeit sowie Presse

Abschlussprojekt: Ein Wiki von Game-Devs für Game-Devs

Im Laufe der Module konzipieren und erstellen alle Teilnehmenden angeleitet von den Expertinnen und Experten ein gemeinsames Wiki, in dem die bearbeiteten Themen zugänglich und praxisorientiert aufgearbeitet werden. Dieses Wiki soll in Zukunft für alle Teilnehmenden, aber auch für andere Game-Entwicklerinnen und -Entwickler und für die Game-Dev-Ausbildung eine zentrale Ressource sein, um Rechtsextremismus und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit in der Games-Kultur begegnen zu können.

Zertifizierung

Nach erfolgreicher Teilnahme an allen Modulen und am Präsentationstag erhalten die Teilnehmenden der Masterclass ein Zertifikat der bpb.

Bewerbung

Bewerbung und Teilnahme

Bitte bewerben Sie sich bis spätestens **30. April 2024**. Die Teilnehmendenzahl ist auf 20 Personen begrenzt.

Das Bewerbungsformular finden Sie online unter: www.bpb.de/masterclass-games

Teilnahme und Kosten

Die Teilnahme an allen vier Modulen und dem Präsentationstag ist verbindlich. Die Module beginnen jeweils donnerstagnachmittags und enden samstagsmittags. Entsprechend muss mit zwei Übernachtungen gerechnet werden. Für das Bildungsangebot wird ein Teilnahmebeitrag in Höhe von **150 Euro** erhoben (inklusive Reisekosten, Übernachtung im Einzelzimmer und Verpflegung). Für Studierende, die eine Immatrikulationsbescheinigung einreichen, wird ein reduzierter Teilnahmebeitrag in Höhe von 75 Euro erhoben.

Kosten für die Stornierung der Hotelunterbringung, der Verpflegung und der Reisekosten, die durch eine Absage bzw. Nichtanreise entstehen, müssen wir Ihnen in voller Höhe in Rechnung stellen.

Die Rückerstattung des Teilnahmebeitrags ist nicht möglich. Der Teilnahmebeitrag wird auf die Kosten für die Stornierung der Hotelunterbringung angerechnet. Der Bundeszentrale für politische Bildung ist die Inklusivität ihrer Veranstaltungen wichtig. Bitte teilen Sie uns mit, falls im Rahmen der Veranstaltungsorganisation besondere Bedürfnisse zu berücksichtigen sind und ob Sie Unterstützung in Anspruch nehmen wollen. Ihre Angaben behandeln wir selbstverständlich vertraulich.

Die Tagungshäuser, in denen die Module stattfinden, sind barrierefrei. Die gesamte Masterclass wird von einem Awareness-Team begleitet.

Noch weitere Fragen?

Weitere Informationen zur Masterclass Game-Entwicklung unter: www.bpb.de/masterclass-games

Organisation

Termine

Die Module finden an folgenden Terminen statt:

Modul 1:	13.-15. Juni 2024 (Bonn)
Modul 2:	05.-07. September 2024 (Siegen)
Modul 3:	03.-05. Oktober 2024 (Hamminkeln)
Modul 4:	07.-09. November 2024 (Siegen)

Abschluss/Präsentationstag:
7. Februar 2025 (Bonn)

Zielgruppe

Die Masterclass ist ein Fortbildungsformat für alle Rollen und Erfahrungsstufen im Game-Development. Bei der Auswahl der Teilnehmenden wird darauf geachtet, eine gute Mischung aus verschiedenen Erfahrungsstufen und Rollen zusammenzustellen. So sind sowohl Einsteigerinnen und Einsteiger wie auch Game-Developer mit langjähriger Erfahrung eingeladen, sich zu bewerben. Außerdem sind alle Rollen angesprochen, die von der Idee bis zur und nach der Veröffentlichung an einem Spiel und/oder deren Communitys beteiligt sind.

Vernetzung

Im Rahmen der Masterclass erhalten Sie die Gelegenheit, sich untereinander zu vernetzen und sich in einem geschützten Raum über Ihre Erfahrungen und Interessensschwerpunkte auszutauschen. Die intensive Zusammenarbeit mit ausgewiesenen Expertinnen und Experten ermöglicht es Ihnen, neue Kontakte innerhalb und außerhalb der Games-Branche zu knüpfen und gemeinsam (Projekt-)Ideen zu entwickeln.

Bis zum
30. April 2024
bewerben!

MASTERCLASS
GAME-ENTWICKLUNG