studierende 20. Januar 2021



Projekt der Woche: „Good Gaming – Well Played Democracy“

Für eine digitale Zivilgesellschaft in Gaming-Communitys

Seit Beginn der Pandemie hat das Thema Gaming nochmals an Popularität gewonnen und auch die längst überfällige Akzeptanz von Gaming als Kulturgut ist ein ganzes Stück weit gestiegen. Für Viele sind Videospiele Möglichkeit, um in Zeiten von Social Distancing soziale Kontakte aufrecht zu erhalten und den Alltag in den eigenen vier Wänden angenehmer zu gestalten. Neben den vielen storybasierten Singleplayer Spielen gibt es auch unzählige kompetitive oder kooperative Online-Games, mit denen sich die Zeit vertreiben lässt. In dem Diskurs um Storytelling und Wirkungsweisen von Videospielen kommt dabei häufig die Frage auf, ob Videospiele denn auch politische Medien seien oder inwiefern die Communitys politische Orte sind. Ein Blick auf das Themenrepertoire und das Setting aktueller Games lässt diese Frage schon beinah trivial erscheinen. Längst sind Videospiele und vor allem Online Games im gesellschaftspolitischen Alltag angekommen und setzen sich zunehmend mit moralischen, ethischen, aber auch politischen Fragen auseinander. Während der größte Teil der Gamerinnen und Gamer dabei Äußerungen ablehnt, die einen sexistischen, rassistischen oder verschwörungsideologischen Ursprung haben, gibt es im Kulturbereich Games und in Teilen der verschiedenen

Copyright: Alle Rechte bei Initiative kulturelle Integration

Adresse:
https://www.kulturelle-integration.de/2021/01/20/projekt-der-woche-good-gaming-well-played-democracy/

Communitys auch eine laute, toxische und zu teilen extrem rechte Minderheit, die Videospielwelten zu instrumentalisieren versucht.

Das Projekt „Good Gaming – Well Played Democracy“ der Forschungsgruppe Modellprojekte e.V. (FGM) und der Amadeu Antonio Stiftung beobachtet und analysiert, welche Rolle Gaming in rechtsextremer Politisierung spielt. Zentrales Anliegen des Projektes ist es, darauf aufmerksam zu machen, dass es eben auch in diesem Digitalbereich Accounts und Nutzerinnen und Nutzer gibt, die ein ausgrenzendes Weltbild aufweisen und/oder Teil rechtsextremer Gruppierungen sind. Vor allem die weltweit größte Vertriebsplattform für Videospiele „Steam“ ist ein Ort, an dem toxische Narrative oder auch die Glorifizierung rechtsterroristischer Attentate zu sehen ist. „Good Gaming – Well Played Democracy“ liefert aber nicht nur einen umfassenden Problemaufriss, sondern setzt sich auch damit auseinander, was sowohl Gamerinnen und Gamer, aber auch Influencerinnen und Influencer, Eltern und Spieleentwicklerinnen und -entwickler gegen die unterschiedlichen Formen von Diskriminierung unternehmen können. In Fortbildungen und Weiterbildungsworkshops wird daher beraten, wie sich Aktive in Gamingwelten besser gegen Hass im Netz wehren können, wie präventive Maßnahmen zu entwickeln sind und wie die eigene Haltung effektiv platziert werden kann. Neben einer Wissensvermittlung entwickelte das Projekt auch auf einen proaktiven Ansatz. Mit einer angepassten Form von „digital Streetwork“ wird in den Communitys für ein besseres Diskussionsklima gesorgt. Außerdem beinhaltet der Ansatz die Schulung von Moderationsteams, um mit nicht gefestigt rechtsextremen Gamerinnen und Gamern in den Austausch zu treten. Letztlich setzt sich „Good Gaming – Well Played Democracy“ dafür ein, gemeinsam mit Gamerinnen und Gamern daran zu feilen, auch in Videospielwelten gegen Rechtsextremismus einzustehen. Für eine starke, digitale Zivilgesellschaft, auch im Gaming!

Weitere Informationen zum Projekt sowie Kontaktdaten finden

Copyright: Alle Rechte bei Initiative kulturelle Integration

Sie hier.

Copyright: Alle Rechte bei Initiative kulturelle Integration

Adresse:
https://www.kulturelle-integration.de/2021/01/20/projekt-der-woche-good-gaming-well-played-democracy/