

CrossPlay

Newsletter über Gaming, Radikalisierung und Extremismus

Feature

Neues Projekt am ZKSW – „Antisemitismus im Gaming“



ZKSW
Zentrum für kritische
Sozialwissenschaften

Bildquelle: ZKSW

Das Forschungsfeld rund um Radikalisierung und gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit in digitalen Spielwelten wächst – und unser Netzwerk wächst aktiv mit. Wir freuen uns besonders, in dieser Ausgabe ein neues Projekt aus unseren eigenen Reihen vorstellen zu dürfen: Am Zentrum für Kritische Sozialwissenschaften (ZKSW) in Berlin ist das Projekt „Antisemitismus im Gaming“ gestartet. Geleitet wird es von unserem Netzwerkmitglied Constantin Winkler, der nach drei intensiven Jahren und dem Abschluss des RadiGaMe-Projekts für das Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung (PRIF) nun diesen wichtigen thematischen Schwerpunkt vertieft.

Das Projekt widmet sich der systematischen Erfassung und Analyse antisemitischer Inhalte und Dynamiken in Gaming-Kontexten. Obwohl die Schnittstelle von Gaming und Extremismus zunehmend in den Fokus von Sicherheitsbehörden und Zivilgesellschaft rückt, bestehen bezüglich der vielfältigen und teils subtilen Erscheinungsformen von Antisemitismus in digitalen Spiel- und Kommunikationsräumen nach wie vor signifikante Forschungslücken. Genau hier setzt das vom Aktionsfonds der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt geförderte Vorhaben an. Es hat zum Ziel, mittels qualitativer Analysen, eine empirische Basis für die weitere Auseinandersetzung zu schaffen.

Für unsere Arbeit im CrossPlay-Netzwerk ist dabei besonders der geplante Wissenstransfer von Bedeutung. Die gewonnenen Erkenntnisse sollen nicht im akademischen Raum verbleiben, sondern in Workshops und Veranstaltungen gezielt Akteur*innen aus Bildung, Forschung, Zivilgesellschaft und der Games-Industrie sowie den Gamer*innen selbst zugänglich gemacht werden. Damit adressiert das Projekt direkt die akuten Bedarfe der Präventions- und Bildungsarbeit, die für den Umgang mit toxischen und antisemitischen Narrativen auf belastbare, praxisnahe Evidenz angewiesen ist.

Dass Constantin der Forschung zu Gaming und Extremismus erhalten bleibt, ist ein großer Gewinn für unseren transsektoralen Austausch. Wir gratulieren zum Projektstart und freuen uns auf die kommenden Einblicke und Synergien!



Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (IDZ Jena)

Tatzendpromenade 2a, 07745 Jena