

# MASTER CLASS 2025

*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 demokratiestärkende Games-Kultur einzunehmen.

### Kontakt

Bundeszentrale für politische Bildung/bpb  
Bundeskanzlerplatz 2  
53113 Bonn

E-Mail: [masterclass-games@bpb.de](mailto: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](mailto:presse@bpb.de)



Bundeszentrale für  
politische Bildung

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

[www.bpb.de](http://www.bpb.de)



MASTERCLASS  
GAME-ENTWICKLUNG

# Übersicht Module

## Modul 1

### Einführung: Was bedeutet heute Rechtsextremismus?

**05. - 07. Juni 2025, Filderstadt bei Stuttgart**

- Einführung und Kennenlernen
- Einordnung des Phänomens Rechtsextremismus und kritische Reflexion des Begriffs
- Vertiefung zu den Themen „Rassismus“, „Antisemitismus und Verschwörungsmythen“, „Misogynie und Antifeminismus und Queerfeindlichkeit“, „Ableismus“, „Muslimfeindlichkeit“ sowie „Nationalismus“

## Modul 2

### Rechtsextreme Strategien im Gaming-Kontext

**11. - 13. September 2025, Wiesbaden**

- Forschungsstand: Was wir über Gaming und Rechtsextremismus wissen
- Vertiefung zu den Themen „Rechtsextreme Games und Modifikationen“, „Rechte Gefühle und diskursive Strategien in der Gaming-Popkultur“, „Rechtsextreme Kommunikationsstrategien in Games und auf Games-nahen Plattformen“ sowie „Rechtsterrorismus und Gaming“

## Modul 3

### Learnings und Best-Practices für den Dev- Arbeitsalltag

**16. - 18. Oktober 2025, Hamminkeln**

- Vertiefung zu den Themen „Inklusive Studio-Kultur“, „Accessibility Design“, „Diversität und Sensibilität in Art-, Narrative- und Game-Design“ sowie „Proaktives Community-Management“
- Impuls zu Change-Management in der Games-Branche

## Modul 4

### World Café und Projektentwicklung

**06. - 08. November 2025, Wiesbaden**

- Überblick über Präventionspraxis und politische Bildung im Bereich Rechtsextremismus
- Vorstellung von aktuellen Präventionsprojekten im Gaming-Bereich und darüber hinaus
- Gemeinsame Projektentwicklung für eine widerstandsfähige, inklusive und demokratiestärkende Games-Kultur

### Abschlussveranstaltung

**2026, Bonn**

- Austausch und Vernetzung mit allen Expertinnen und Experten sowie den Game-Devs beider Masterclass-Jahrgänge

## Zertifizierung

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

# Bewerbung

## Bewerbung und Teilnahme

Bitte bewerben Sie sich bis spätestens **13. April 2025**.

Die Teilnehmendenzahl ist auf 20 Personen begrenzt.

### Das Bewerbungsformular finden Sie online unter:

[www.bpb.de/masterclass-games](http://www.bpb.de/masterclass-games)

## Teilnahme und Kosten

Die Teilnahme an allen vier Modulen und der Abschlussveranstaltung ist verbindlich. Die Module beginnen jeweils donnerstagnachmittags und enden samstagnachmittags. 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.

Weitere Informationen zu den Teilnahmebedingungen finden Sie unter [www.bpb.de/masterclass-games](http://www.bpb.de/masterclass-games).

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](http://www.bpb.de/masterclass-games)

Bis zum  
13. April 2025  
bewerben!

# Organisation

## Termine

Die Module finden an folgenden Terminen statt:

Modul 1: 05.-07. Juni 2025 (Filderstadt bei Stuttgart)

Modul 2: 11.-13. September 2025 (Wiesbaden)

Modul 3: 16.-18. Oktober 2025 (Hamminkeln)

Modul 4: 06.-08. November 2025 (Wiesbaden)

Abschlussveranstaltung:

Februar 2026 (NRW)

## 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 Interessenschwerpunkte 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.

