

Ge-4

Beschluss

Claim the game – Sexismus in Spielen bekämpfen

Claim the game – Sexismus in Spielen bekämpfen

Wir fordern:

- Einen breiten gesellschaftlichen Diskurs über “Tropes” und Vorurteile in Videospielen. Im Zuge von gendergerechter Erziehung können Diskurse unter anderem auch im Schulunterricht, der einen kritischen Umgang mit Medien beinhaltet, geführt werden.
- Die Förderung von feministischen Spielen. Diese Spiele sollen dabei insbesondere diverse Hauptfiguren besitzen und sowohl Mitglieder der LGBTIQ* Community, People of Color und Frauen angemessen und ohne ein Zurückgreifen auf Klischees und Vorteile repräsentieren.
- Eine Förderung von Kampagnen und Initiativen gegen Rechts. Dabei sollen auch die Überschneidungen von Rechtsradikalen im Netz und der Gaming Community oder Incel Kultur im Fokus stehen.
- Eine Förderung von Aufklärungskampagnen, welche die Überschneidung von Rechten im Netz und Gaming betreffen.
- Online-Vertriebsplattformen, die Gamingpresse und Spieleindustrie sollen ihrer Verantwortung gerecht werden und strenge Kriterien für die Prüfung der auf ihren Plattformen zu findenden Spielen festlegen und diese konsequent durchsetzen um antisemitischen, rassistischen, frauenverachtenden, queerfeindlichen und diskriminierenden Spielen keine Plattform zu geben bzw. sollte die Presse auf solche entsprechend reagieren und die Industrie sie gar nicht erst produzieren bzw. vorbildlich handeln.

Überweisen an

Bundesparteitag