



BRAIN STORMING

⚡ Toxische Online-Communities -
Hä?

Misogynie in der Massenunterhaltung

Veronika Kracher
05. März 2024

Online-Hetze: Spiegel der Gesellschaft

Rebecca Wienhold
21. Mai 2024

Toxische Debatten in Gaming-Communitys

Mick Prinz
18. September 2024

Betroffene von digitaler Gewalt stärken

Torben Kirstein
20. November 2024

GMK

Gesellschaft für
Medienpädagogik und Kommunikationskultur



Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Was sind toxische Online-Communities und wie entstehen sie? Welche Dynamiken und gesellschaftspolitischen Themen kommen immer wieder vor? Was bedeutet dies für den Alltag von und mit Kindern und Jugendlichen und wie können Pädagoginnen hiermit adäquat umgehen?

Die meisten Medienerfahrungen finden nicht in einem Vakuum statt, sondern in Online-Communities. Diese Zusammenschlüsse von Menschen mit einem gemeinsamen Interesse treten in vielen Formen auf. Sie einen Themen wie Games, Filme oder Politik, wobei häufig unterschiedliche Themen in einer Community vermischt werden. Oft finden sich toxische Strukturen, die nicht zwangsläufig aus diesen Communities stammen, aber dort einen Nährboden finden.

Darüber wollen wir uns zusammen mit euch austauschen! Wir haben hierfür vier Expert*innen eingeladen. Nach einem Vortrag zum Thema möchten wir anschließend gemeinsam mit euch ins Gespräch kommen.

-
- | | |
|--------------------------------|--|
| 5. März 2024 10-12 Uhr | Misogynie in der Massenunterhaltung Veronika Kracher
Misogynie als Massenunterhaltung: Welche Rolle und Funktion haben misogynen Online-Kampagnen? Am Beispiel der Angriffe gegen Amber Heard.
<hr/> Zur Anmeldung hier klicken. |
| 21. Mai 2024 10-12 Uhr | Online-Hetze: Spiegel der Gesellschaft Rebecca Wienhold
Betroffene von Hass im Netz werden häufig auch im Alltag diskriminiert. Wie kann ein intersektionaler Blick in der (medien)pädagogischen Praxis sie stärken?
<hr/> Zur Anmeldung hier klicken. |
| 18. September 2024 10-12 Uhr | Unverpixelter Hass? Toxische Debatten in Gaming-Communitys Mick Prinz, Amadeu Antonio Stiftung
Welche politische Debatten werden aktuell in Gaming-Welten geführt? Wo fallen toxische und diskriminierende Äußerungen ins Gewicht und wie instrumentalisieren rechtsextreme Akteur*innen die Gaming-Welt?
<hr/> Zur Anmeldung hier klicken. |
| 20. September 2024 10-12 Uhr | Betroffene von digitaler Gewalt stärken Torben Kirstein, Hate Aid
Wer sind die Täter*innen, wer die Betroffenen? Wie kann ich mich schützen, welche Hilfsangebote gibt es?
<hr/> Zur Anmeldung hier klicken. |

Zielgruppe | Pädagog:innen und Multiplikator:innen der Sozial- und Bildungsarbeit

Die [Anmeldung](#) erfolgt über den jeweiligen Anmeldelink online. Bei Rückfragen: jpb.anmeldung@zgv.info

GMK

Gesellschaft für
Medienpädagogik und Kommunikationskultur



Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend