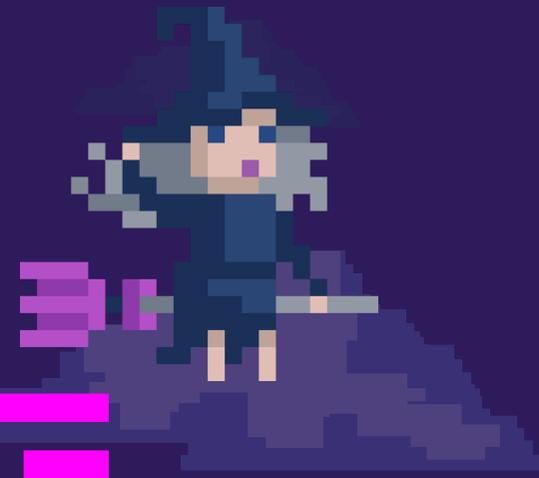




# BRAIN STORMING



## ⚡ Toxische Online-Communities - Hä?

Findet **online** statt von 10 - 12 Uhr

Misogynie in der Massenunterhaltung

Veronika Kracher  
05. März 2024

Online-Hetze: Spiegel der Gesellschaft

Rebecca Wienhold  
21. Mai 2024

Toxische Debatten in Gaming-Communities

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.

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?

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?

Zur [Anmeldung hier](#) klicken.

20. November 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?

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](mailto:jpb.anmeldung@zgv.info)

GMK

Gesellschaft für  
Medienpädagogik und Kommunikationskultur



Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend