

Digitale Gewalt im Gaming

Online-Veranstaltung am 24.8.2026 15-17 Uhr

Wir laden Sie herzlich zu dieser Veranstaltung ein. Sie ist auf Wunsch der Teilnehmenden des landesweiten „Symposiums gegen digitale Gewalt“ am 30. Oktober 2025 in Hannover entstanden. Sie richtet sich in erster Linie an Fachkräfte, die im Bereich Prävention, Schule, politische Bildung, Elternarbeit und allgemein der sozialen Arbeit in Niedersachsen tätig sind und bisher noch wenig Erfahrung oder Fachwissen im Bereich Gaming haben.

Die Gaming-Community ist vielfältig und so groß wie nie zuvor. Fast 60 Prozent aller Deutschen im Alter von 6 bis 69 Jahren nutzen Controller, Tastatur oder Smartphone zum Spielen, Streamen und Diskutieren. Sie bauen Communities auf und finden Zugehörigkeit. Gaming ist längst Teil unserer digitalen Alltagskultur. Aber diese Spielewelt ist nicht nur harmlos, sie birgt auch Gefahren wie alle digitalen Räume. Es gibt dort Hass, Gewalt, Ausgrenzung und auch extremistische Inhalte und Beeinflussung.

In der zweistündigen Online-Veranstaltung wollen wir informieren über Gaming-Kultur, Community-Dynamiken und antidemokratische Entwicklungen in digitalen Spielewelten. Wir wollen Gefahren aufzeigen, über Verantwortung sprechen und Handlungsmöglichkeiten diskutieren.

Die Referent:innen:

Julia Reinhold

*Amadeu-Antonio-Stiftung,
Projekt Good Gaming Support*

Julia Reinhold gibt eine Einführung, wie Hass, Diskriminierung und rechtsextreme Einflussnahme in Games und ihren Communitys sichtbar werden und wie Jugendliche, pädagogische Fachkräfte, zivilgesellschaftliche Akteur:innen und Menschen aus Gaming-Communitys darauf reagieren können. Die Teilnehmenden erhalten erste Einblicke in Plattformen, Codes, Narrative und Strategien, mit denen rechtsextreme und menschenfeindliche Akteur:innen an Gaming-Kultur anschließen. Zudem werden Handlungsempfehlungen für die Praxis gegeben.

Michael Bertram

Polizeidirektion Hannover

Michael Bertram berichtet von den Erfahrungen mit dem eigenen Präventionsprojekt auf der Plattform Twitch. Die Polizei hat das Projekt 2024 gestartet, um dort präsent zu sein, wo vor allem ein großer Anteil von Kindern und Jugendlichen (ca. 90 Prozent) regelmäßig Videospiele spielen. Auf Twitch können junge Menschen besonders leicht Opfer von digitaler Gewalt werden, weil Tatpersonen dort einfach und direkt Gespräche und Kontakte aufbauen können, um Kinder und Jugendliche für ihre Zwecke auszunutzen.

Jens Wiemken

Medienpädagoger

Jens Wiemken gibt uns fachliche Empfehlungen für Eltern, Angehörige und pädagogische Fachkräfte hinsichtlich der Stärkung der Medienkompetenz in dem Bereich.

Digitale Gewalt im Gaming

Online-Veranstaltung am 24.8.2026 15-17 Uhr

Anmeldung

Die Anmeldung zur Veranstaltung erfolgt online über den untenstehenden QR-Code.



Oder den Link benutzen:

https://us06web.zoom.us/webinar/register/WN_lKqPCClZS4eJ84njvQW1wg#/registration



Landesprogramm
für Demokratie
und Menschenrechte