

Programmbegleitende Qualitätsentwicklung (PROQUA)

„Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“

ONLINE-FACHKONFERENZ

10. September 2026

Radikal oder normal?

Jugendmedienarbeit zwischen Distanz und Dialog

Wie sollte man jungen Menschen in Kulturprojekten begegnen, die sich abwertend gegenüber anderen äußern, diskriminierende Sprüche für normal halten oder bewusst provozieren? Wann ist Widerspruch oder vielleicht sogar ein Ausschluss nötig?

Die Online-Fachkonferenz wirft einen Blick auf unterschiedliche demokratiefeindliche Strömungen. Sie zeigt, wie sich junge Menschen auf der Suche nach Zugehörigkeit und politischer Orientierung mittels emotionaler Ansprache im digitalen Raum schrittweise radikalisieren. Impulse aus Forschung und Praxis verdeutlichen, mit welchen Themen, Symbolen und Strategien die Akteure vorgehen und welche Präventionsstrategien Fachkräfte ins Spiel bringen können. Teilnehmende erhalten dazu Handlungsempfehlungen sowie Hinweise für weitere Unterstützung. Zudem besteht Gelegenheit eigene, anonymisierte Fälle einzubringen.

Die Veranstaltung richtet sich an Fachkräfte aus Kultureller Bildung, Medienbildung, Kinder-, Jugend- und Schulsozialarbeit, Migrant*innenselbst- und Freiwilligenorganisationen, die ihre Handlungssicherheit im Umgang mit antidemokratischen Phänomenen in der Kinder- und Jugendarbeit erhöhen möchten. Sie findet mit Unterstützung der **Stiftung Digitale Spielekultur** statt.

Programmablauf

- 09:45 h** **Digitales Onboarding und Anmeldung**
- 10:00 h** **Begrüßung**
Heike Herber-Fries, Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW
Niels Boehnke, Stiftung Digitale Spielekultur
- 10:10 h** **Impuls I**
Pixel, Propaganda und Gewalt: Radikalisierungsdynamiken im Gaming-Bereich erkennen und verstehen
Constantin Winkler, Researcher im Projekt RadiGaMe, Peace Research Institute Frankfurt /
Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung
- 10:30 h** **Fragen und Austausch**
- 10:45 h** **Impuls II**
Good Gaming: Spielräume für Demokratie, Vielfalt und Teilhabe
Severin Schwalb, Bildungsreferent im Projekt „Good Gaming Support“, Amadeo Antonio Stiftung
- 11:05 h** **Pause**
- 11:15 h** **Projektvorstellung und gute Praxis**
Mitbestimmen statt nur mitspielen – Cubix als demokratischer Erfahrungsraum in Minecraft,
(Dieter-Baacke-Preis 2025)
Brigitta Wortmann, medienpädagogische Projektleitung Cubix, Wortmann Medienwerkstatt
- 11:45 h** **Mittagspause**



Programmablauf

12:15 h Parallele Themenforen 1 - 3

1. Hass und Extremismus in Gaming- und Meme-Kultur: Wie Demokratie- und Menschenfeinde junge Menschen online erreichen und was man dagegen tun kann

Dr. Bernd Zywiets, Leiter Bereich Politischer Extremismus, jugendschutz.net

Flemming Ipsen, Referent für Rechtsextremismus und stellv. Leiter Bereich Politischer Extremismus, jugendschutz.net

2. Kooperatives Spielen in Games als demokratieförderliche Praxis

Anhand des Praxisbeispiels Cubix wird verdeutlicht, wie Kinder und Jugendliche in Games gemeinsam Regeln verhandeln, Verantwortung übernehmen und Selbstwirksamkeit erfahren können.

Brigitta Wortmann, Wortmann Medienwerkstatt und Cedric Spitzer aka Fruxz, Software-Entwicklung und IT

3. Digital Streetwork: Sozialarbeit im digitalen Raum

Die Session gibt Einblicke in den Ansatz des Digital Streetwork und zeigt, wie professionelle Soziale Arbeit auf digitalen Plattformen praktisch umgesetzt werden kann.

Jerome Trebing, Sozialarbeiter, Soziologe und Digital Streetworker, Amadeu Antonio Stiftung

13:15 h Abschlussgespräch mit Publikumsbeteiligung

Demokratische Potenziale und Resilienz im digitalen Raum stärken

mit den Referent*innen der Fachkonferenz

13.45 h Ende der Veranstaltung

Wo

Die Online-Fachkonferenz findet über die Videokonferenz-Plattform Zoom über europäische Server statt. Für die Teilnahme werden Computer, Laptop oder Tablet mit Internetzugang und Lautsprecher benötigt sowie Mikro und Kamera (kann ausgeschaltet werden). Die Anwendung funktioniert auf dem Desktop oder über Internet-Browser.

Die Zugangsdaten werden nach der Anmeldung separat mitgeteilt.

Info und Anmeldung

Anmeldung online: www.proqua-kms.de unter [Veranstaltungen](#)

Die Teilnahme an der Konferenz ist kostenfrei.

Kontakt:

Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW e. V.

Küppelstein 34, 42857 Remscheid

Tel: 02191 794-0; E-Mail: info@proqua-kms.de

PROQUA „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“

PROQUA ist ein vom Bundesministerium für Bildung, Familien, Senioren, Frauen und Jugend gefördertes Projekt der Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW und leistet die fachpädagogische Begleitung des bundesweiten Förderprogramms „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“ (2023-2027). PROQUA richtet Fachkonferenzen zu aktuellen Querschnittsthemen der Kulturellen Bildung aus, die Qualifizierung, Vernetzung und den Fachaustausch fördern. Die Veranstaltungen von PROQUA finden im gesamten Bundesgebiet statt, stehen allen Interessierten offen und sind kostenfrei.

Weitere Informationen: www.proqua-kms.de

