

# Sozialisation und Medien



## 1. Artikel

### Hybride Sozialisation

von Susann Prätör

- Bormann, I.; de Haan, G.** (Hrsg.): Kompetenzen der Bildung für nachhaltige Entwicklung. Operationalisierung, Messung, Rahmenbedingungen, Befunde. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (2008). Fritz, J. (2010): Computerspiele – Spielesozialisation. In: Vollbrecht, R.; Wegener, C. (Hrsg.) (2010): Handbuch Mediensozialisation (S. 269-277). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Ganguin, S.:** Computerspiele und lebenslanges Lernen: Eine Synthese von Gegensätzen. Wiesbaden: Springer VS (2010).
- Geisler, M.:** Clans, Gilden und Gamefamilies – Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften. Weinheim und München: Juventa (2009).
- Göttlich, U.:** Der Alltag der Mediatisierung: Eine Skizze zu den praxistheoretischen Herausforderungen der Mediatisierung des kommunikativen Handelns (2010). In: Hartmann, M.; Hepp, A. (Hrsg.): Die Mediatisierung der Alltagswelten (S. 23-34). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (2010).
- Krotz, F.:** Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (2007).

- Lampert, C.; Schwinge, C.; Kammerl, R.; Hirschhäuser, L.:** Computerspiele(n) in der Familie. Computerspielesozialisation von Heranwachsenden unter Berücksichtigung genderspezifischer Aspekte. Düsseldorf: LfM (2012).
- Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest** (Hrsg.): KIM-Studie 2022. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart (2023). [Studie2022\\_website\\_final.pdf](#) (geprüft 01.10.2024)
- Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest** (Hrsg.) (2024): JIM-Studie 2024. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart. [https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/JIM\\_2024\\_PDF\\_barrierearm.pdf](https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/JIM_2024_PDF_barrierearm.pdf) (geprüft 20.01.2025)
- Süss, D.; Wijnen, C. W.; Lampert, C.:** Medienpädagogik: Ein Studienbuch zur Einführung (2. Ausg.). Wiesbaden: Springer VS (2013).
- Theunert, H.:** Medienaneignung und Medienkompetenz in der Kindheit. In: von Gross, F.; Meister, D. & Sander, U. (Hrsg.): Medienpädagogik – ein Überblick (S. 136-163). Weinheim u.a.: Beltz Juventa (2015).

## 2. Artikel

# Gaming und die Gefahr extremistischer Einflussnahme

von Lars Wiegold

- Clement, J.:** Number of Video Gamers Worldwide in 2021, By Region. Statista (2021) <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>
- Gandolfi, E.; Ferdig, R. E.; Soy Turk, I.:** Exploring the learning potential of online gaming communities: An application of the Game Communities of Inquiry Scale (2023). In: New Media & Society (25).
- Kolek, L., Ropovik, I., Sisler, V., Oostendorp, H.:** Video Games and Attitude Change: A Meta-analysis (2022).
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest:** Jugend, Information Medien Studie 2023, Basisuntersuchung zum Medienumgang 12-19-Jähriger (2023).
- Rothut, S.; Schulze, H.; Hohner, J.; Greipel, S.; Rieger, D.; Döring, M.:** Radikalisierung im Internet: ein systematischer Überblick über Forschungsstand, Wirkungsebenen sowie Implikationen für Wissenschaft und Praxis (CoRE-NRW Kurzgutachten, 5). Bonn: Bonn International Centre for Conflict Studies (BICC) gGmbH (2022). <https://nbnresolving.org/urn:nbn:de:0168-ss0ar-88147-1>
- Schlegel, L.:** Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes, in: Journal for Deradicalization, 23, 1-44 (2020).
- Schlegel, L. ; Amarasingam, A.:** Examining the Intersection Between Gaming and Violent Extremism, United Nations Office Of Counter-Terrorism (2022). [https://www.un.org/counterterrorism/sites/www.un.org.counterterrorism/files/221005\\_research\\_launch\\_on\\_gaming\\_ve.pdf](https://www.un.org/counterterrorism/sites/www.un.org.counterterrorism/files/221005_research_launch_on_gaming_ve.pdf)
- Taylor, T. L.:** Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Livestreaming (2018).

Link: <https://de.statista.com/themen/1095/gaming/#topicOverview>

### 3. Artikel

## Die Miyagi-Therapie

von Dr. Niklas Gebele

- Borum, R.:** Understanding Terrorist Psychology. In Silke, A. (Ed.): The Psychology of Counterterrorism. Oxon, UK: Routledge, 2010.
- Boyle, G.:** Ins Herz tätowiert – Gelebte Nächstenliebe – Ein Priester unter Jugendgangs in L. A. Dorfen: Koha-Verlag (2015).  
Original: Tattoos on the heart: The power of boundless compassion. New York: Free Press (2011).
- Fonagy, P., Gergely, G., Jurist, E. L., Target, M. (2004):** Affektregulierung, Mentalisierung und die Entwicklung des Selbst. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Frankl, V.:** ... trotzdem Ja zum Leben sagen. Ein Psychologe erlebt das Konzentrationslager, 5. Auflage. München: Kösel-Verlag (2013).  
Ersterscheinung 1946 als „Ein Psychologe erlebt das Konzentrationslager“, Wien: Verlag für Jugend und Volk.
- Fromm, E.:** Die Kunst des Liebens. 60. Auflage. Ullstein. Original (1956): The Art of Loving. New York: Harper & Row (2003).
- Fromm, E.:** Vita activa. In: H. J. Schultz (Hrsg.): Was der Mensch braucht. Anregungen für eine neue Kunst zu leben. Stuttgart: Kreuz-Verlag, S. 9-17 (1976).
- Goldberg, S. B., Riordan, K. M., Sun, S., Davidson, R. J.:** The Empirical Status of Mindfulness-Based Interventions: A Systematic Review of 44 Meta-Analyses of Randomized Controlled Trials. Perspectives on Psychological Science, 17(1), 108-130 (2022).
- Hayes, S., Ciarrochi, J., Hofmann, S., Chin, F., Sahdra, B.:** Evolving an idionomic approach to processes of change: Towards a unified personalized science of human improvement. Behaviour Research and Therapy, 156, 104-155 (2022).
- Rogers, C.:** Die klientenzentrierte Gesprächspsychotherapie. Frankfurt: S. Fischer (2005).  
Original: Client-Centered Therapy. Boston: Houghton Mifflin Co (1951).
- Rogers, C.:** Entwicklung der Persönlichkeit (Konzepte der Humanwissenschaften): Psychotherapie aus der Sicht eines Therapeuten. Stuttgart: Klett-Cotta (2009).  
Original: On becoming a person. London: Constable (1961).

### 4. Artikel

## Antifeminismus auf TikTok

von Dr. Michaela Kramer und Dr. Franziska Bellinger

- Aufenanger, S.:** Mediensozialisation. In: U. Sander, F. von Gross & K.-U. Hugger (Hrsg.), Handbuch Medienpädagogik (S. 59–66). Wiesbaden: Springer VS (2022).
- Bellinger, F. & Kramer, M.:** Weiblich, stylisch, braun. Wie rechte Influencerinnen in Social Media Meinung machen. On – Lernen in der digitalen Welt, Ausgabe 17/2024, 14–15 (2024).
- Bereiter, C.:** Design Research for sustained innovation. Cognitive Studies 9 (3), 321–327 (2002).

- Franke, L. & Hajok, D.** (2024). Rechtsextreme Strategien in den sozialen Medien. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.  
Verfügbar unter: <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/549324/rechtsextremestrategien-in-den-sozialen-medien/> [letzter Zugriff: 30.11.24]
- Henninger, A.:** Antifeminismen. ‚Krisen‘-Diskurse mit gesellschaftsspaltendem Potential?  
In: A. Henninger & U. Birsl (Hrsg.). Antifeminismen. ›Krisen‹-Diskurse mit gesellschaftsspaltendem Potential? (S. 9–41). Bielefeld: transcript (2020).
- Herberth, S.:** Grundzüge des Antifeminismus. In: Amadeu Antonio Stiftung (Hrsg.), Zivilgesellschaftliches Lagebild Antifeminismus 2023. Dokumentation und Analysen der Meldestelle Antifeminismus (S. 10–13; Kapitel 1). Berlin: Amadeu Antonio Stiftung (2024).
- Illgner, J. L.:** Hass-Kampagnen und Silencing im Netz. In: J. Lang & U. Peters (Hrsg.), Antifeminismus in Bewegung. Aktuelle Debatten um Geschlecht und sexuelle Vielfalt (S. 253–274). Hamburg: Marta Press (2018).
- Jugenheimer, A. & Sander, N.:** Antifeminismus im Netz: Erkennen und entgegenwirken (2022).  
Verfügbar unter: <https://politischbilden.de/material/antifeminismus-im-netz> [letzter Zugriff: 30.11.24]
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest:** JIM-Studie 2024. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger (2024). Online verfügbar: <https://mpfs.de/studie/jim-studie-2024/> [abgerufen am 30.11.24]
- Proctor, D.:** The #Tradwife Persona and the Rise of Radicalized Domesticity. *Persona Studies*, 8 (2), 7–26 (2023). doi: <https://doi.org/10.21153/psi2022vol8no2art1645>
- Rafael, S.:** Frauenhass online: Hatespeech und digitale Gewalt (2023). In: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hrsg.), Wissen schafft Demokratie. Schriftenreihe des Instituts für Demokratie und Zivilgesellschaft. Antifeminismus & Hasskriminalität (S. 294–305). Jena: IDZ.
- Reinmann, G.:** Die Selbstbezüglichkeit der hochschuldidaktischen Forschung und ihre Folgen für die Möglichkeiten des Erkennens.  
In: T. Jenert, G. Reinmann & T. Schmohl (Hrsg.), Hochschulbildungsforschung: Theoretische, methodologische und methodische Denkanstöße für die Hochschuldidaktik (S. 125–148). Wiesbaden: Springer VS (2019).
- Rothermel, A.-K.:** Die Manosphere. Die Rolle von digitalen Gemeinschaften und regressiven Bewegungsdynamiken für on- und offline Antifeminismus. *Forschungsjournal Soziale Bewegungen*, vol. 33, no. 2, 2020, 491–505 (2020). doi: <https://doi.org/10.1515/fjsb-2020-0041>
- Rysina, A. & Leven, I.:** Leben in der digitalen Informationsgesellschaft – Jugendliche und ihr Umgang mit Fakenews und KI.  
In: Shell Deutschland GmbH (Hrsg.), 19. Shell Jugendstudie – Jugend 2024. Pragmatisch zwischen Verdrossenheit und gelebter Vielfalt (S. 167–183). Weinheim & Basel: Beltz Juventa (2024).
- Schmidt, J.-H.:** Zwischen Partizipationsversprechen und Algorithmenmacht. Wie soziale Medien politisches Handeln prägen. Erfurt: Landeszentrale für politische Bildung Thüringen (2022).

5. Artikel

## **Das partizipative Potenzial digitaler Spiele(welten) für alle Jugendlichen**

von Susanne Eggert und Michael Gurt

**Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs):** JIM-Studie 2023. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. LFK: Stuttgart.  
<https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2023/> [Abrufdatum: 19.09.2024]

**Schliekmann, Sina; Korf, Lioba; Bosse, Ingo:** Gaming and (Dis)Abilities – Zocken für alle? 2017  
[https://verlagvonloeper.ariadne.de/media/pdf/6c/11/2d/02\\_2017\\_Bosse\\_Gaming.pdf](https://verlagvonloeper.ariadne.de/media/pdf/6c/11/2d/02_2017_Bosse_Gaming.pdf).  
[Abrufdatum: 19.09.2024]