

Prof. Dr. Kai-Uwe Hugger

Prüfungsthemen und Pflichtliteratur (Stand: September 2015)

Ich biete folgende (allgemeine) Prüfungsthemen an:

- 1) Lehren und Lernen mit digitalen Medien in der Schule (Mediendidaktik)
- 2) Gewalt und Medien
- 3) Medien und Identität
- 4) Medienkompetenz und Schule
- 5) Mediensozialisation
- 6) Digitale Jugendkulturen

Zur Auswahl des Prüfungsthemas: Es muss a) eines der 6 allgemeinen Themen und zusätzlich b) dazu eine thematische "Fokussierung" ausgewählt werden (s. unten). Entsprechend soll für die Prüfung jeweils mindestens die Literatur zum "allgemeinen" Thema und zur "Fokussierung" gelesen werden.

1. Lehren und Lernen mit digitalen Medien in der Schule (Mediendidaktik)

1.1 Allgemein:

- Herzig, Bardo (2014): Wie wirksam sind digitale Medien im Unterricht? Gütersloh

URL: http://www.vielfalt-lernen.de/wp-content/uploads/2014/09/DigitaleMedienUnterricht_final.pdf

- Herzig, Bardo/Aßmann, Sandra (2008). Mediendidaktik. In: G. Mertens/U. Frost/ W. Böhm/V. Ladenthin (Hrsg.): Handbuch der Erziehungswissenschaft. Familie - Kindheit - Jugend - Gender - Umwelten (Vol.3, S. 893-913). Schöningh. [ILIAS]

- Mandl, Heinz (2010): Lernumgebungen problemorientiert gestalten – zur Entwicklung einer neuen Lernkultur. In: E. Jürgens & J. Standop (Hrsg.), Was ist "guter" Unterricht? Namhafte Expertinnen und Experten geben Antwort (S. 19-38). Bad Heilbrunn: Klinkhardt. [ILIAS]

- Tulodziecki, Gerd/Herzig, Bardo /Grafe, Silke (2010): Medienbildung in Schule und Unterricht. Grundlagen und Beispiele. Stuttgart: UTB. [Insbesondere Kapitel 3] [ILIAS]

Mögliche Fokussierungen (Auswahl):

1.2 Lernen und Lehren mit interaktiven Whiteboards:

- Aufenanger, Stefan/Bauer, Petra (Hrsg.) (2010): Interaktive Whiteboards. In: Computer und Unterricht. Lernen und Lehren mit digitalen Medien. Nr. 7. URL:

https://www.lmz-bw.de/fileadmin/user_upload/Medienbildung_MCO/fileadmin/bibliothek/aufenanger_bauer_whiteboards/aufenanger_bauer_whiteboards.pdf

- Irion, Thomas (2012): Interaktive Whiteboards im Grundschulunterricht. Didaktische Herausforderungen für die Nutzung digitaler Tafeln bei der Gestaltung von Lernumgebungen in der Primarstufe. In: Schulz-Zander, Renate/Eickelmann, Birgit/Moser, Heinz/ Niesyto, Horst/ Grell, Petra (Hrsg.): *Jahrbuch Medienpädagogik*. 9. *Qualitätsentwicklung in der Schule und medienpädagogische Professionalisierung*. Wiesbaden: VS. S. 175-196. [ILIAS]

1.3 Mobiles Lernen (Tablets, Laptops, Apps, Smartphones):

- Aufenanger, Stefan (2014): Bericht zur wissenschaftlichen Begleitforschung des Projekts „Tablet-PCs im Unterrichtseinsatz“ in vier Wiesbadener Schulen im Auftrag des Schulamts der Stadt Wiesbaden. Wiesbaden/Mainz. URL: http://pads.wiesan.de/wp-content/uploads/aufenanger_bericht_begleitforschung_projekt_ipads_wiesbaden_0314.pdf

- Rösch, Eike/Maurer, Björn (2014): Apps in der Schule. In: merz – medien und erziehung, 3/2014. 25-30. [ILIAS]

- Computer + Unterricht 97/2015: Themenschwerpunkt „Mobiles Lernen“, betreut von Alexander König, Maren Risch, Robert Reuter

- Welling, Stefan/Stolpmann, Björn Eric (2012): Mobile Computing in der Schule - Zentrale Herausforderungen am Beispiel eines Schulversuchs zur Einführung von Tablet PCs. In: Schulz-Zander, Renate/Eickelmann, Birgit/Moser, Heinz/Niesyto, Horst/Grell, Petra (Hrsg.): *Jahrbuch Medienpädagogik* 9. Wiesbaden: VS, 197-221. [ILIAS]

2. Gewalt und Medien

2.1 Allgemein:

- Kunczik, M./Zipfel, A. (2006): *Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch*. Köln u.a. [ILIAS]

- Keppler, A. (2006): *Mediale Gegenwart. Eine Theorie des Fernsehens am Beispiel der Darstellung von Gewalt*. Frankfurt a.M. S. 143-157. [ILIAS]

Mögliche Fokussierungen (Auswahl):

2.2 Gewalt in Computerspielen:

- Kunczik, Michael (2012): Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele auf Jugendliche. In: tv diskurs, 16. Jg., 62. S. 72-77. URL: http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/62/kunczik072_tvd62.pdf

- Kunczik, Michael (2012): Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele auf Jugendliche. Teil II. In: tv diskurs, 16. Jg., 62. S. 60-65. URL: http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/63/kunczik_computerspiele2_060_tvd63.pdf

- Kunczik, Michael (2012): Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele auf Jugendliche. Teil III: Computerspielsucht. In: tv diskurs, 16. Jg., 62. S. 62-67.
http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/64/kunczik_computerspiele3_062_tvd64.pdf

- Fileccia, Marco/Fromme, Johannes/Wiemken, Jens (2010): Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht (LfM-Dokumentation, Band 39). Düsseldorf. URL: http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/LfM_Dokumentation_39_Online_Computerspiele.pdf

2.3 Gewaltdarstellungen im Internet: Cybermobbing:

- Grimm, P., Rhein, S., Clausen-Muradian, E. (2008): Gewalt im Web 2.0. Berlin. [Kap. 4 & 8.] URL: http://www.nlm.de/fileadmin/dateien/pdf/Band_23.pdf

- Festl, Ruth (2015): Täter im Internet. Eine Analyse individueller und struktureller Erklärungsfaktoren von Cybermobbing im Schulkontext. Wiesbaden: SpringerVS. [USB]

2.4 Horror-/Splatterfilme:

- Mikos, Lothar (2002): Monster und Zombies im Blutrasch. Ästhetik der Gewaltdarstellung im Horrorfilm. In: tv diskurs. Verantwortung in audiovisuellen Medien. 6. Jg., 1/2002 (Ausgabe 19), S. 12-17. URL: http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/19/mikos12_tvd19.pdf

- Winter, Rainer (2010): Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess (2. erweiterte und aktualisierte Auflage). Köln: von Halem [Kapitel VI, S. 167-273 + Kapitel VIII, S. 288-305] [ILIAS]

3. Medien und Identität

3.1 Allgemein

- Keupp, H. u.a. 1999: Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne. Reinbek b. Hamburg [ILIAS]

- Krotz, Friedrich (2003): Medien als Ressource der Konstitution von Identität. Eine konzeptionelle Klärung auf der Basis des Symbolischen Interaktionismus. In: Winter, Carsten/Thomas, Tanja/Hepp, Andreas (Hg.): Medienidentitäten. Köln: Herbert von Halem Verlag. 27-48. [ILIAS]

- Schachtner, Christina/Duller, Nicole (2014): Kommunikationsort Internet. Digitale Praktiken und Subjektwerdung. In: Carstensen, Tanja/Dies./Schelhowe, Heidi/Beer, Raphael (Hrsg.): Digitale Subjekte. Praktiken der Subjektivierung im Medienumbruch der Gegenwart. Bielefeld: S. 81-154. [ILIAS]

- Vogelgesang, Waldemar (2014): Digitale Medien – Jugendkulturen – Identität. In: Hugger, Kai-Uwe (Hg.): Digitale Jugendkulturen. (2. Auflage). Wiesbaden: Springer. 137-154. [USB Köln]

Mögliche Fokussierungen:

3.2 TV-Fanszenen I (Daily Soaps)

- Götz, Maja. (2000): Die Bedeutung von Daily Soaps für Kinder und Jugendliche. Seifenblasen zwischen „leicht verdaulicher Unterhaltung“ und „ein Raum für sich“. In: *Television* 13/2000/2.

URL: http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/television/13_2000_2/Die%20Bedeutung%20von%20Daily%20Soaps%20im%20Alltag.pdf

- Götz, Maja (2003): Identität aus Seifenblasen? Die Bedeutung von Daily Soaps für Kinder und Jugendliche. In: Winter, C./Thomas, T./Hepp, A. (Hg.): *Medienidentitäten. Identität im Kontext von Globalisierung und Medienkultur*. Köln, S.264-281. [ILIAS]

- Mikos, Lothar (2006): Mediensozialisation und Identitätsmarkt Fernsehen. In: Rehberg, Karl-Siegbert (Ed.) ; Deutsche Gesellschaft für Soziologie (DGS) (Ed.): *Soziale Ungleichheit, kulturelle Unterschiede: Verhandlungen des 32. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in München. Teilbd. 1 und 2*. Frankfurt am Main : Campus Verl. URL: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-142907>

3.3 Rechtsextreme

- Jugendschutz.net (2014): Rechtsextremismus online beobachten und nachhaltig bekämpfen. Bericht über Recherchen und Maßnahmen im Jahr 2013. Main.

URL: <http://www.hass-im-netz.info/fileadmin/dateien/pk2014/bericht2013.pdf>

- Magoley, Nina (2012): Nazis im Netz: Freundliche Vatis und bunte Videos. Wie Rechtsextreme das Internet nutzen. URL:

http://www1.wdr.de/themen/archiv/sp_amrechtenrand/rechteszenenrw/rechtsextremismusimnetz100.html

- Roth, Roland (2002): Globalisierungsprozesse und Jugendkulturen. In: *Aus Politik und Zeitgeschichte* 5/2002. URL: www.bpb.de/system/files/pdf/XA80NB.pdf

3.4 Weibliche Jugendliche und „Mädchenräume“ im Internet

- Tillmann, Angela/Schütt, Sabrina (2014): Auf der Suche nach einer Geschlechteridentität. Mediennutzung von Mädchen und Jungen heute. In: *Computer + Unterricht* 96/2014. 20-23. [ILIAS]

- Tillmann, Angela (2014): Girls Media – Feminist Media: Identitätsfindung, Selbstermächtigung und Solidarisierung von Mädchen und Frauen in virtuellen Räumen. In: Hugger, Kai-Uwe (Hg.): *Digitale Jugendkulturen*. (2. Auflage). Wiesbaden: Springer. 155-173. [USB Köln]

- Tillmann, A. (2012): MyBody –MySelf: Körper und Geschlechter(re)konstruktionen in sozialen Netzwerken. In: Tillmann, A./ Schuegraf, M. (2012): *Pornografisierung von Gesellschaft. Perspektiven aus Theorie, Empirie und Praxis*. Konstanz: UVK Verlag, S. 159-168 [ILIAS]

- Wallner, Claudia/Drogand-Strud, Michael (2014): meinTestgelaende.de. Website von Jungen und Mädchen zum Thema Geschlechtergerechtigkeit. In: Computer + Unterricht 96/2014. 24-26. [ILIAS]

3.5 Manga- und Animé-Szene

- Cwielong, Ilona A. (2014): Digitale Jugendkulturen – ein Raum der Anerkennung. Wahrnehmung und Anerkennung am Beispiel der Manga- und Animé-Szene. In: Hugger, Kai-Uwe (Hg.): Digitale Jugendkulturen. (2. Auflage). Wiesbaden: Springer. 195-208. [USB Köln]

- Zaremba, Jutta (2014): Zu den Künsten einer JugendKunstOnline: FanArt. In: Hugger, Kai-Uwe (Hg.): Digitale Jugendkulturen. (2. Auflage). Wiesbaden: Springer. 105-122. [USB Köln]

3.6 Musikszene

- Androutopoulos, Jannis (2005): Musiknetzwerke – Identitätsarbeit auf HipHop-Websites. In: Neumann-Braun, Klaus/Richard, Birgit (Hg.): Coolhunters. Jugendkulturen zwischen Medien und Markt. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 159-172. [ILIAS]

- von Gross, Friederike (2014): Jugendmusikszene im Internet – Visual Kei als Prototyp der internetgenerierten Jugendszene. In: Hugger, Kai-Uwe (Hg.): Digitale Jugendkulturen. (2. Auflage). Wiesbaden: Springer. 209-227. [USB Köln]

- Hajok, Daniel (2013): Jugend und Musik. Die Zugänge haben sich verändert – die große Bedeutung ist geblieben. In: tv diskurs. 80-85
URL: http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/63/hajok_musik_080_tvd63.pdf

3.7 Weibliche Pop-Fans

- Fritzsche, Bettina (2011): Pop-Fans. Studie einer Mädchenkultur. Wiesbaden: Springer (2. Auflage). [USB Köln]

3.8 Online-RollenspielerInnen

- Hirschhäuser, Lena (2012): Onlinerollenspiele als Raum für Identitätsentwicklung: In: tv diskurs 1/2012. 66-69.

URL: http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/59/hirschhaeuser066_tvd59.pdf

- Vogelgesang, Waldemar (2014): Digitale Medien – Jugendkulturen – Identität. In: Hugger, Kai-Uwe (Hg.): Digitale Jugendkulturen. (2. Auflage). Wiesbaden: Springer. 137-154. [USB Köln]

- Wimmer, Jeffrey/Quandt, Thorsten/Vogel, Kristin (2008): Teamplay, Clanhopping und Wallhacker. Eine explorative Analyse des Computerspielens in Clans. In: Quandt, Thorsten/ Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden. VS. 149-167. [ILIAS]

3.9 Jugendliche Migrantenszenen

- Hepp, A./Bozdog, C./Suna, L. (2010): Herkunfts-, Ethno- und Weltorientiert: Aneignungstypen der kulturellen Identität und kommunikativen Vernetzung in der Diaspora. In: Medien&Kommunikationswissenschaft 3/2010, 320-342. . [ILIAS]

- Hugger, Kai-Uwe (2010): Anerkennung und Zugehörigkeit im Social Web. In: Grell, Petra/Marotzki, Winfried/Schelhowe, Heidi (Hg.): Neue digitale Kultur- und Bildungsräume. Wiesbaden. VS. 77-98. [USB Köln]

3.10 TV-Fanszenen II (Casting-Shows)

Götz, Maya (2013): Musik-Castingshow – Chance des Lebens oder Spießrutenlauf? Eine Befragung ehemaliger Teilnehmerinnen und Teilnehmer. In: tv diskurs. 68-71. URL: http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/65/goetz_castingshow_068_tvd65.pdf

- Hajok, Daniel/ Richter, Antje (2012): Deutschland sucht den Superstar – und morgen mich! Vom Zuschauen und dem Wunsch, selbst einmal berühmt zu werden. In: tv diskurs. 72-77. URL: http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/59/hajok_richter072_tvd59.pdf

- Witting, Tanja (2014): Natürliche Schönheiten, Machos und Emanzen. Beispiele rückwärtsgewandter Geschlechtsrollenbilder in TV-Shows. In: tv diskurs 4/2014. 10-15. URL: http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/70/witting_geschlechtsrollen_010_tvd70.pdf

4. Medienkompetenz und Schule

4.1 Allgemein:

- Baacke, Dieter (1996): Medienkompetenz – Begrifflichkeit und sozialer Wandel. In: von Rein, Antje (Hrsg.): Medienkompetenz als Schlüsselbegriff. Bad Heilbrunn: Klinkhardt. S. 112-124. [ILIAS]

- Baacke, D. (1997): Medienpädagogik. Tübingen: Niemeyer. [Kapitel 7] [ILIAS]

- Breiter, A. / Welling, S. / Stolpmann, B.E. (2010) (Hrsg.): Medienkompetenz in der Schule. Integration von Medien in den weiterführenden Schulen in NRW. Berlin: Vistas. URL: <https://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Forschung/LfM-Band-64.pdf>

- Hugger, Kai-Uwe (2010): Medienkompetenz. In: Vollbrecht, Ralf/Wegener, Claudia (Hrsg.): Handbuch Mediensozialisation. Wiesbaden: SpringerVS. S. 424-431. [ILIAS]

- Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried (2010): Medienbildung. In: In: Vollbrecht, Ralf/Wegener, Claudia (Hrsg.): Handbuch Mediensozialisation. Wiesbaden: SpringerVS. S. 432-436. [ILIAS]

- Fromme, Johannes/Jörissen, Benjamin (2010): Medienbildung und Medienkompetenz. Berührungspunkte und Differenzen nicht ineinander überführbarer Konzepte. In: merz., Medien + Erziehung, Jg. 54, 2010, 5. S. 46-54. [ILIAS]

Fokussierungen:

4.2 Jugendliche

- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2014): JIM-Studie 2014. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart. URL: http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM-Studie_2014.pdf
- Schmidt Jan/Lampert, Claudia/Schwinge, Christiane (2010): Nutzungspraktiken im Social Web – Impulse für die medienpädagogische Diskussion. In: Herzig, Bardo/Meister, Dorothee M./Moser, Heinz/Niesyto, Horst (Hrsg.): Jahrbuch Medienpädagogik 8: Medienkompetenz und Web 2.0. Wiesbaden: VS. S. 255-270. [USB]
- Sutter, Tilmann (2010): Medienkompetenz und Selbstsozialisation im Kontext Web 2.0. In: Herzig, Bardo/Meister, Dorothee M./Moser, Heinz/Niesyto, Horst (Hrsg.): Jahrbuch Medienpädagogik 8: Medienkompetenz und Web 2.0. Wiesbaden: VS. S. 41-58. [USB]

4.3 Kinder

- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2014): KIM-Studie 2014. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart. URL: <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf14/KIM14.pdf>
- Fromme, Johannes/Biermann, Ralf/Kiefer, Florian (2014): Medienkompetenz und Medienbildung: Medienpädagogische Perspektiven auf Kinder und Kindheit. In: Tillmann, Angela/Fleischer, Sandra/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Kinder und Medien. Wiesbaden: SpringerVS. S. 59-73. [USB]
- Lange, Andreas (2014): Medienkindheit in zeitgenössischen Familien: Zur notwendigen Verbindung praxis- und wirkungstheoretischer Ansätze. In: Tillmann, Angela/Fleischer, Sandra/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Kinder und Medien. Wiesbaden: SpringerVS. S. 483-501. [USB]

5. Mediensozialisation

5.1 Allgemein:

- Hurrelmann, Klaus (2002): Einführung in die Sozialisationstheorie. [8. Auflage]. Weinheim und Basel: Beltz. [Kapitel 1.1-1.2] [ILIAS]
- Lange/Zerle: Sozialökologische Ansätze. In: Vollbrecht, Ralf/Wegener, Claudia (Hrsg.): *Handbuch Mediensozialisation*. Wiesbaden: SpringerVS. S. 64-74. [ILIAS]
- Kübler, Hans-Dieter (2010): Medienwirkungen versus Mediensozialisation. In: Vollbrecht, Ralf/Wegener, Claudia (Hrsg.): *Handbuch Mediensozialisation*. Wiesbaden: SpringerVS. S. 17-31. [ILIAS]
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2014): JIM-Studie 2014. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart. URL: http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM-Studie_2014.pdf
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2014): KIM-Studie 2014. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart. URL: <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf14/KIM14.pdf>

- Niesyto, Horst (2008): Mediale Selbstsozialisation. In: G. Mertens, U. Frost, W. Böhm & V. Ladenthin (Hg.), Handbuch der Erziehungswissenschaft. Familie - Kindheit - Jugend - Gender - Umwelten (Vol.3, S. 939-942). Schöningh. [ILIAS]

Mögliche Fokussierungen (Auswahl):

5.2 Mobile Sozialisation von Jugendlichen:

- Höflich, Joachim R./Kircher, G. (2010): Handy – Mobile Sozialisation. In: Vollbrecht, Ralf/Wegener, Claudia (Hrsg.): *Handbuch Mediensozialisation*. Wiesbaden: SpringerVS. S. 278-286. [ILIAS]

- Theunert, H./Lange, A. (2012): „Doing Family“ im Zeitalter von Mediatisierung und Pluralisierung. In: merz 2/2012. 10-20. [ILIAS]

5.3 Jugendliche im Social Web:

- Uwe Hasebrink, Ingrid Paus-Hasebrink, Jan-Hinrik Schmidt (Hrsg.) (2009): Heranwachsen mit dem Social Web. Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Berlin: Vistas Verlag. URL: <https://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Forschung/LfM-Band-62.pdf>

5.4 Computerspielsozialisation:

- Fritz, Jürgen (2010): Computerspiele – Spielesozialisation. In: Vollbrecht, Ralf/Wegener, Claudia (Hrsg.): *Handbuch Mediensozialisation*. Wiesbaden: SpringerVS. S. 269-277. [ILIAS]

- Fromme, Johannes (2008): Computerspielkultur. In: G. Mertens, U. Frost, W. Böhm & V. Ladenthin (Hg.), Handbuch der Erziehungswissenschaft. Familie - Kindheit - Jugend - Gender - Umwelten (Vol.3, S. 961-976). Schöningh. [ILIAS]

6. Digitale Jugendkulturen

6.1 Allgemein

- Hitzler, Ronald/Niederbacher, Arne (2010): *Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute*. Wiesbaden: VS. [USB Köln]

- Hitzler, Ronald (2009): Brutstätten posttraditionaler Vergemeinschaftung. Über Jugendszenen. In: Hitzler, Ronald/Honer, Anne/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): *Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnografische Erkundungen*. Wiesbaden: VS. S. 55-72. [ILIAS]

- Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.) (2014): *Digitale Jugendkulturen (2. erweiterte und aktualisierte Auflage)*. Wiesbaden: SpringerVS. [USB Köln]

- Krotz, Friedrich/Schulz, Iren (2014): *Jugendkulturen im Zeitalter der Mediatisierung*. In: Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): *Digitale Jugendkulturen (2. erweiterte und aktualisierte Auflage)*. Wiesbaden: SpringerVS. S. 31-44. [USB Köln]

- Leichner, Annika/Steiger, Susanne (2009): Virtuelle Vergemeinschaftung Jugendlicher: ein Literaturbericht zur Szeneforschung der Projektgruppe ‚Jugendszenen im Internet‘. In: Diskurs Kindheits- und Jugendforschung. Jg. 4. Vol. 4. S. 513-524 [ILIAS]

- Winter, Rainer (2010): Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess (2. erweiterte und aktualisierte Auflage). Köln: von Halem [Kapitel VIII, S. 288-305]

- <http://jugendszenen.com/>

Mögliche Fokussierungen zu einzelnen Jugendszenen (Auswahl):

6.2 TV-Fanszenen I (Daily Soaps)

- Götz, Maja. (2000): Die Bedeutung von Daily Soaps für Kinder und Jugendliche. Seifenblasen zwischen „leicht verdaulicher Unterhaltung“ und „ein Raum für sich“. In: *Television 13/2000/2*.

URL: http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/television/13_2000_2/Die%20Bedeutung%20von%20Daily%20Soaps%20im%20Alltag.pdf

- Götz, Maja (2003): Identität aus Seifenblasen? Die Bedeutung von Daily Soaps für Kinder und Jugendliche. In: Winter, C./Thomas, T./Hepp, A. (Hg.): *Medienidentitäten. Identität im Kontext von Globalisierung und Medienkultur*. Köln, S.264-281. [ILIAS]

- Mikos, Lothar (2006): Mediensozialisation und Identitätsmarkt Fernsehen. In: Rehberg, Karl-Siegbert (Ed.) ; Deutsche Gesellschaft für Soziologie (DGS) (Ed.): *Soziale Ungleichheit, kulturelle Unterschiede: Verhandlungen des 32. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in München. Teilbd. 1 und 2*. Frankfurt am Main : Campus Verl. URL: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-142907>

6.3 Rechtsextreme

- Jugendschutz.net (2014): Rechtsextremismus online beobachten und nachhaltig bekämpfen. Bericht über Recherchen und Maßnahmen im Jahr 2013. Main.

URL: <http://www.hass-im-netz.info/fileadmin/dateien/pk2014/bericht2013.pdf>

- Magoley, Nina (2012): Nazis im Netz: Freundliche Vatis und bunte Videos. Wie Rechtsextreme das Internet nutzen. URL: http://www1.wdr.de/themen/archiv/sp_amrechtenrand/rechtsszenenrw/rechtsextremismusimnetz100.html

- Roth, Roland (2002): Globalisierungsprozesse und Jugendkulturen. In: *Aus Politik und Zeitgeschichte 5/2002*. URL: www.bpb.de/system/files/pdf/XA80NB.pdf

6.4 Weibliche Jugendliche und „Mädchenräume“ im Internet

- Tillmann, Angela/Schütt, Sabrina (2014): Auf der Suche nach einer Geschlechteridentität. Mediennutzung von Mädchen und Jungen heute. In: *Computer + Unterricht 96/2014*. 20-23. [ILIAS]

- Tillmann, Angela (2014): Girls Media – Feminist Media: Identitätsfindung, Selbstermächtigung und Solidarisierung von Mädchen und Frauen in virtuellen Räumen. In: Hugger, Kai-Uwe (Hg.): Digitale Jugendkulturen. (2. Auflage). Wiesbaden: Springer. 155-173. [USB Köln]

- Tillmann, A. (2012): MyBody –MySelf: Körper und Geschlechter(re)konstruktionen in sozialen Netzwerken. In: Tillmann, A./ Schuegraf, M. (2012): Pornografisierung von Gesellschaft. Perspektiven aus Theorie, Empirie und Praxis. Konstanz: UVK Verlag, S. 159-168 [ILIAS]

- Wallner, Claudia/Drogand-Strud, Michael (2014): meinTestgelaende.de. Website von Jungen und Mädchen zum Thema Geschlechtergerechtigkeit. In: Computer + Unterricht 96/2014. 24-26. [ILIAS]

6.5 Manga- und Animé-Szene

- Cwielong, Ilona A. (2014): Digitale Jugendkulturen – ein Raum der Anerkennung. Wahrnehmung und Anerkennung am Beispiel der Manga- und Animé-Szene. In: Hugger, Kai-Uwe (Hg.): Digitale Jugendkulturen. (2. Auflage). Wiesbaden: Springer. 195-208. [USB Köln]

- Zaremba, Jutta (2014): Zu den Künsten einer JugendKunstOnline: FanArt. In: Hugger, Kai-Uwe (Hg.): Digitale Jugendkulturen. (2. Auflage). Wiesbaden: Springer. 105-122. [USB Köln]

6.6 Musikszenen

- Androutopoulos, Jannis (2005): Musiknetzwerke – Identitätsarbeit auf HipHop-Websites. In: Neumann-Braun, Klaus/Richard, Birgit (Hg.): Coolhunters. Jugendkulturen zwischen Medien und Markt. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 159-172. [ILIAS]

- von Gross, Friederike (2014): Jugendmusikszenen im Internet – Visual Kei als Prototyp der internetgenerierten Jugendszene. In: Hugger, Kai-Uwe (Hg.): Digitale Jugendkulturen. (2. Auflage). Wiesbaden: Springer. 209-227. [USB Köln]

- Hajok, Daniel (2013): Jugend und Musik. Die Zugänge haben sich verändert – die große Bedeutung ist geblieben. In: tv diskurs. 80-85
URL: http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/63/hajok_musik_080_tvd63.pdf

6.7 Weibliche Pop-Fans

- Fritzsche, Bettina (2011): Pop-Fans. Studie einer Mädchenkultur. Wiesbaden: Springer (2. Auflage). [USB Köln]

6.8 Online-RollenspielerInnen

- Hirschhäuser, Lena (2012): Onlinerollenspiele als Raum für Identitätsentwicklung: In: tv diskurs 1/2012. 66-69.
URL: http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/59/hirschhaeuser066_tvd59.pdf

- Vogelgesang, Waldemar (2014): Digitale Medien – Jugendkulturen – Identität. In: Hugger, Kai-Uwe (Hg.): Digitale Jugendkulturen. (2. Auflage). Wiesbaden: Springer. 137-154. [USB Köln]

- Wimmer, Jeffrey/Quandt, Thorsten/Vogel, Kristin (2008): Teamplay, Clanhopping und Wallhacker. Eine explorative Analyse des Computerspielens in Clans. In: Quandt, Thorsten/ Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden. VS. 149-167. [ILIAS]

6.9 Jugendliche Migrantenszenen

- Hepp, A./Bozdog, C./Suna, L. (2010): Herkunfts-, Ethno- und Weltorientiert: Aneignungstypen der kulturellen Identität und kommunikativen Vernetzung in der Diaspora. In: Medien&Kommunikationswissenschaft 3/2010, 320-342. . [ILIAS]

- Hugger, Kai-Uwe (2010): Anerkennung und Zugehörigkeit im Social Web. In: Grell, Petra/Marotzki, Winfried/Schelhowe, Heidi (Hg.): Neue digitale Kultur- und Bildungsräume. Wiesbaden. VS. 77-98. [USB Köln]

6.10 TV-Fanszenen II (Casting-Shows)

Götz, Maya (2013): Musik-Castingshow – Chance des Lebens oder Spießrutenlauf? Eine Befragung ehemaliger Teilnehmerinnen und Teilnehmer. In: tv diskurs. 68-71. URL: http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/65/goetz_castingshow_068_tvd65.pdf

- Hajok, Daniel/ Richter, Antje (2012): Deutschland sucht den Superstar – und morgen mich! Vom Zuschauen und dem Wunsch, selbst einmal berühmt zu werden. In: tv diskurs. 72-77. URL: http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/59/hajok_richter072_tvd59.pdf

- Witting, Tanja (2014): Natürliche Schönheiten, Machos und Emanzen. Beispiele rückwärtsgewandter Geschlechtsrollenbilder in TV-Shows. In: tv diskurs 4/2014. 10-15. URL: http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/70/witting_geschlechtsrollen_010_tvd70.pdf

gez. Prof. Dr. Kai-Uwe Hugger