

---

## Autorinnen und Autoren

**Belentschikow, Valentin, Dr.**, ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medienforschung der TU Chemnitz. Er forscht und lehrt u. a. in den Bereichen Onlinekommunikation, Qualitative Sozialforschung und Public Relations. In seinem Promotionsprojekt befasste er sich mit Wahrnehmung strategischer CSR-Kommunikation (Corporate Social Responsibility).

E-Mail: [valentin.belentschikow@phil.tu-chemnitz.de](mailto:valentin.belentschikow@phil.tu-chemnitz.de)

Web: <https://www.tu-chemnitz.de/phil/imf>.

**Bettinger, Patrick, Dipl. Päd.**, ist derzeit wissenschaftlicher Mitarbeiter am Hamburger Zentrum für Universitäres Lehren und Lernen (HUL) der Universität Hamburg. Seine Forschungsschwerpunkte sind u. a. Erziehungswissenschaftliche Medienforschung, Qualitative Bildungsforschung & Bildungstheorie sowie medien-gestützte Lehr-Lernprozesse in formalen und informellen Kontexten. Sein Dissertationsprojekt befasst sich mit dem Thema einer praxeologischen Medienbildung.

E-Mail: [patrick.bettinger@uni-hamburg.de](mailto:patrick.bettinger@uni-hamburg.de)

Web: <http://www.patrick-bettinger.de>

**Beyrle, Judith, Dr.**, ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Allgemeine Erziehungswissenschaft der Universität Trier. Ihr Dissertationsprojekt befasste sich mit einer systemtheoretischen Beschreibung der Nachricht und deren Funktion in modernen Gesellschaften. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich Medien- und Gesellschaftstheorie.

E-Mail: [Email: beyrle@uni-trier.de](mailto:beyrle@uni-trier.de)

Web: <https://www.uni-trier.de/>

**Biermann, Ralf, Dr.**, ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Erziehungswissenschaft der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg. Seine Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Mediensozialisation unter der Berücksichtigung milieuspezifischer Ansätze, des Lernens und Lehrens mit neuen Medien in Bildungskontexten sowie der Kommunikations- und Interaktionsformen in virtuellen Welten, insbesondere Digital Games Studies.

E-Mail: [ralf.biermann@ovgu.de](mailto:ralf.biermann@ovgu.de)

Web: <http://www.ralfbiermann.de>

**Fromme, Johannes, Dr.**, ist Professor für Medien- und Erwachsenenbildung an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg, wissenschaftlicher Leiter des Audiovisuellen Medienzentrums und Mitglied der Studiengangsleitung des BA- und des MA-Studiengangs Medienbildung sowie des berufsbegleitenden MA-Studiengangs Erwachsenenbildung. Arbeitsschwerpunkte: Untersuchung von Mediatisierungs- und Digitalisierungsprozessen im Hinblick auf ihre Sozialisations- und Bildungsrelevanz, Analyse sich wandelnder Formen medialer Kommunikation und virtueller Interaktion, Digital Game Studies.

E-Mail: [jfromme@ovgu.de](mailto:jfromme@ovgu.de)

Web: <http://www.meb.ovgu.de/>

**Holze, Jens, M.A.**, Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Allgemeine Pädagogik des Instituts für Erziehungswissenschaft der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg. Er lehrt und forscht in den Bereichen Internet/Web Studies, Filmanalyse und Digitale Subkulturen im Kontext der Strukturalen Medienbildung.

E-Mail: [jens.holze@ovgu.de](mailto:jens.holze@ovgu.de)

Web: <http://log.jensholze.de>

**Kiefer, Florian, M.A.**, studierte Pädagogik und Soziologie (Magister) an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg und ist derzeit wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Medien- und Erwachsenenbildung am Institut für Erziehungswissenschaft. Seine Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich von Mediensozialisation und aktiver Medienarbeit v. a. im Kontext der Game Studies. In seinem Promotionsvorhaben befasst er sich mit der milieuspezifischen Mediensozialisation im Spannungsfeld von Bildschirmspielen und Alltag.

E-Mail: [florian.kiefer@ovgu.de](mailto:florian.kiefer@ovgu.de)

Web: <http://www.meb.ovgu.de/>

**Könitz, Christopher, M.A.**, hat Medienbildung an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg studiert und arbeitet am E-Learning-Zentrum der Hochschule Wismar und ist dort u. a. im Bereich E-Learning -und didaktische Konzeptentwicklung sowie Konzeptionierung und Umsetzung interaktiver Lernmodule verantwortlich. In seinem Promotionsprojekt setzt er sich mit dem Verhältnis zwischen Mensch und künstlichem Leben in digitalen Computerspielen auseinander.

E-Mail: [chkoenitz@googlemail.com](mailto:chkoenitz@googlemail.com)

Web: <http://medienbildunginprogress.apps-1and1.net>

**Müller, Nicholas H., Dr.**, promovierte 2010 im Fach Medienkommunikation und arbeitete im Anschluss bei der Firma Accenture als Berater für Trainingsentwicklung und social collaborative learning. Seit 2012 habilitiert er am Institut für Medienforschung der TU Chemnitz und beschäftigt sich vorrangig mit den Themen Suspense-Forschung, Emotionsmodellierung sowie Sozialen Medien.

E-Mail: [nicholas.mueller@phil.tu-chemnitz.de](mailto:nicholas.mueller@phil.tu-chemnitz.de)

Web: <http://www.medkom.tu-chemnitz.de/mn/>

**Schrabe, Niklas, Dr.** ist derzeit wissenschaftlicher Mitarbeiter der DFG-Kollegforschergruppe Medienkulturen der Computersimulation (MECS). 2011 promovierte er über das Thema *Die Rhetorik von Computerspielen. Wie politische Spiele überzeugen*. Er forscht und lehrt u. a. in den Bereichen Gamification und Simulation sowie Game Studies.

E-Mail: [niklas.schrabe@inkubator.leuphana.de](mailto:niklas.schrabe@inkubator.leuphana.de)

Web: <http://www.leuphana.de/niklas-schrabe.html>

**Verständig, Dan, M.A.**, studierte Medienbildung – Audiovisuelle Kultur und Kommunikation an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg und ist dort derzeit wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Erziehungswissenschaft. Seine Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Internet Studies sowie der Medienbildung. In seinem Promotionsvorhaben befasst er sich mit dem Verhältnis von Partizipation und Bildung im Social Web.

E-Mail: [dan.verstaendig@ovgu.de](mailto:dan.verstaendig@ovgu.de)

Web: <http://www.uni-magdeburg.de/iniew/team>