

PUBLIKATIONSVERZEICHNIS – ACKERMANN

- Ackermann, Judith (2025, in review): Performanz. In: Stefanie Samida, Manuela Glaser & Lina Franken (Hrsg.): Handbuch Materialität und Digitalität. J. B. Metzler.
- Maué, Rahel & Ackermann, Judith (2025, in review): When virtual reality storytelling about mental illness fails to foster lasting empathy: Ethical lessons learned. In: International Journal of Performance Art and Digital Media. Special Issue: Digital Empathy.
- Ackermann, Judith, Gerlieb, Anne & Barbutev, Anna-Sophie (Hrsg.)(2025): Wissenschaftskommunikation und Gender. Chancen und Herausforderungen der Sichtbarkeit von Wissenschaftler*innen in sozialen und klassischen Medien. Bielefeld: transcript. (*Förderung über die Open Library Medienwissenschaft zur kostenfreien Open Access Publikation des Bandes*)
- Gerlieb, Anne-Kathrin, Barbutev, Anna-Sophie & Ackermann, Judith (2025): Wissenschaftskommunikation im Spannungsfeld von Gender und Medien. Eine Einführung. In: Ackermann, Judith, Gerlieb, Anne & Barbutev, Anna-Sophie (Hrsg.): Wissenschaftskommunikation und Gender. Chancen und Herausforderungen der Sichtbarkeit von Wissenschaftler*innen in sozialen und klassischen Medien. Bielefeld: transcript, S. 9-23.
- Barbutev, Anna-Sophie, Ackermann, Judith & Hartmann, Johanna (2025): Perspektivenvielfalt in der Wissenschaftsberichterstattung? Eine quantitative Analyse zur Präsenz von Wissenschaftlerinnen in klassischen Medien. In: Ackermann, Judith, Gerlieb, Anne & Barbutev, Anna-Sophie (Hrsg.): Wissenschaftskommunikation und Gender. Chancen und Herausforderungen der Sichtbarkeit von Wissenschaftler*innen in sozialen und klassischen Medien. Bielefeld: transcript, S. 27-40.
- Hartmann, Johanna, Schumacher, Mareike & Ackermann, Judith (2025): Digitale Narrative zu Wissenschaftler*innen: Selbstdarstellung in sozialen Medien. In: Ackermann, Judith, Gerlieb, Anne & Barbutev, Anna-Sophie (Hrsg.): Wissenschaftskommunikation und Gender. Chancen und Herausforderungen der Sichtbarkeit von Wissenschaftler*innen in sozialen und klassischen Medien. Bielefeld: transcript, S. 101-122.
- Barbutev, Anna-Sophie, Ackermann, Judith & Hartmann, Johanna (2025): Expert*innen-Suche im Internet: Eine Eyetracking-Studie zum Recherche- und Selektionsverhalten von Wissenschaftler*innen und Journalist*innen. In: Ackermann, Judith, Gerlieb, Anne & Barbutev, Anna-Sophie (Hrsg.): Wissenschaftskommunikation und Gender. Chancen und Herausforderungen der Sichtbarkeit von Wissenschaftler*innen in sozialen und klassischen Medien. Bielefeld: transcript, S.149-162.
- Ackermann, Judith & Maué, Rahel (2025): Employing game design for forensic aesthetics. A multi-perspective approach to creating immersive interactive experiences that illustrate the societal neglect of mental illness. In: DIID Journal n.85: Special Section OPEN

PUBLIKATIONSVERZEICHNIS – ACKERMANN

DEBATE "Game Design, Design Competencies, and the Cultural & Creative Industries", S.44-55.

Ackermann, Judith (2025): Street Fighter II: The World Warrior (1991). In: Daniel Martin Feige & Rudolf Inderst (Hrsg.): Computerspiele. 50 zentrale Titel. Bielefeld: transcript, S. 300-306.

Ackermann, Judith (2025): Von Freund*innen lernen: Bildungsinfluencer*innen auf TikTok zwischen Selbstvermarktung und Wissensvermittlung. Eine medienästhetische Betrachtung im Kontext von physischer und psychischer Gesundheit. In: Friederike Fischer, Simon Meier-Vieracker & Lisa Niendorf (Hrsg.): Memefication und Performance: Interdisziplinäre Zugänge zur Videoplattform TikTok. Stuttgart: Metzler-Verlag, S. 133-155.

Braun, Laijana & Ackermann, Judith (2024): Press play to transform – mit Serious Games Nachhaltige Entwicklung in der Schule befördern. In: Becker, Wolfgang & Metz, Maren (Hrsg.), Serious Games und Gamification in der schulischen Bildung. Wiesbaden: Springer VS, S.161-185.

Mariani, Ilaria, Cincia, Mariana & Ackermann, Judith (2024) (Hrsg.): Interactive Digital Narratives. GAME. The Italian Journal of Game Studies (Special Issue), 11/2023.

Mariani, Ilaria, Cincia, Mariana & Ackermann, Judith (2024): Introduction: IDNs as Counter-Hegemonic Narratives and Expression of Identity. In: GAME. The Italian Journal of Game Studies, 11/2023.

Maué, Rahel, Dewitz, Leyla & Ackermann, Judith (2023): Wohlbefinden auf Umwegen. Mehr Awareness für Soziale Ängste durch Virtual Reality. In: medienconcret 2023, Special Issue "GLÜCKLICH IM ONLIFE?! Resilienz und Wohlbefinden in der Mediengesellschaft", 94-97. https://www.medienconcret.de/files/content/archiv/2023/Ackermann%20MC_Magazin_2023einzelseiten.pdf

Ackermann, Judith & Egger, Benjamin (2023): Postdigital Wellbeing und Influencer*innen. Empathische Feedbackschleifen zwischen queeren Sportler*innen und Jugendlichen. In: von Gross, Friederike/Rölleke, Renate (Hrsg.), Postdigitale Kulturen Jugendlicher – Medienpädagogische Gestaltungs- und Identitätsräume. Dieter Baacke Handbuch 18. Koopaed.

Flechtner, Rahel, Dewitz, Leyla, Maué, Rahel, Tost, Jordi, Schuster, Paula L., Ackermann, Judith & Heidmann, Frank (2023): Facing fears, facing opportunities: Lessons learned from a participatory design format with people affected by social anxiety. Potsdam: <https://doi.org/10.34678/opus4-3116>.

Egger, Benjamin & Ackermann, Judith (2023): Postdigitale Kunstpraktiken in der Kulturellen Bildung. Ästhetische Begegnungen zwischen Aneignung, Produktion und Vermittlung. In: Benjamin Jörissen /Kröner, Stephan/Birnbaum, Lisa/Krämer, Franz/Schmiedl,

PUBLIKATIONSVERZEICHNIS – ACKERMANN

- Friederike (Hrsg.) Digitalisierung in der kulturellen Bildung. Interdisziplinäre Perspektiven für ein Feld im Aufbruch. Schriftenreihe Kulturelle Bildung und Digitalität, Band 2, München: Kopaed.
- Dewitz, Leyla & Ackermann, Judith (2023): Anxiety-Related Content on Instagram and Twitter: A Mixed Methods Analysis of Mental Health Communication and Information Sharing. Potsdam: <https://doi.org/10.34678/opus4-3220>.
- Ackermann, Judith, Anna-Sophie Barbutov & Anne Gerlieb (2023): Frauen in der Wissenschaft sichtbar machen – So kann es gelingen. In: <https://blog.degruyter.com/frauen-in-der-wissenschaft-sichtbarer-machen-so-kann-es-gelingen/>, 11.02.2023.
- Ackermann, Judith/Braun, Laijana/Freitag, Rebecca (2022): Gaming for Sustainability – Durch Spieldesign Verständnis und Handlungsmotivation im Bereich Nachhaltigkeit stärken. In: Geisler, Martin/Poerschke, Dirk/Tappe, Eik-Henning/Berlenbach, Nadine (Hrsg.): Lasst uns spielen – Medienpädagogik und Spielkulturen. Schriften zur Medienpädagogik 58. München: kopaed, S. 59-72
- Ackermann, Judith (2021). Präsentieren, liken, teilen, kommentieren – Politik auf TikTok, in: Journal für politische Bildung 2/2021, 28-31, DOI <https://doi.org/10.46499/1670.1953>
- Ackermann, Judith/Früchtel, Frank (2021): Lehre im Lockdown. Die Corona-Pandemie als Real-labor digitaler Hochschule. In: merz 01/2021, Special Issue: Flucht nach vorne. Digitale Medien in der Bildung, S. 44-50.
- Ackermann, Judith/Egger, Benjamin (2021): Empathische Feedbackschleifen für ein postdigitales Theater. In J. Zellner, M. Lobbes, & J. Zipf (Hrsg.), *Transformers: Digitalität, Inklusion, Nachhaltigkeit* Theater der Zeit, S. 120-123.
- Ackermann, Judith & Egger, Benjamin (2021) (Hrsg.): *Transdisziplinäre Begegnungen zwischen postdigitaler Kunst und Kultureller Bildung. Perspektiven aus Wissenschaft, Kunst und Vermittlung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Ackermann, Judith/Egger, Benjamin (2021): Postdigitale Kulturelle Bildung: zur Einführung. In Ackermann, Judith/Egger, Benjamin (Hrsg.), *Transdisziplinäre Begegnungen zwischen postdigitaler Kunst und Kultureller Bildung*, Wiesbaden: Springer VS, S. 1-14.
- Egger, Benjamin/Ackermann, Judith/Kovarik, Magdalena (2021): *Postdigitale Kunst ausstellen und erfahren. Gestaltung empathischer Feedbackschleifen als Ordnungsmoment für hybride Ausstellungskontexte*. In J. Ackermann /B. Egger, *Transdisziplinäre Begegnungen zwischen postdigitaler Kunst und Kultureller Bildung. Perspektiven aus Wissenschaft, Kunst und Vermittlung*. Wiesbaden: Springer VS, S. 113-138.
- Mariani, Ilaria /Ackermann, Judith (2021). Post-digital Fairy Tales. Crafting Interactive Digital Narratives to Reflect on Post-digital Challenges. In: Ackermann, J./Egger, B. (Hrsg.)

PUBLIKATIONSVERZEICHNIS – ACKERMANN

Transdisziplinäre Begegnungen zwischen postdigitaler Kunst und Kultureller Bildung.
Springer VS, Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-32079-9_18, S. 283-302.

Ackermann, Judith (2021): Wissenschaftliches Arbeiten in 60 Sekunden? CHANCEN VON MIKRO-VIDEOS FÜR DIE BILDUNG. In: Grimme Online Award 2021, S.14
https://www.grimme-online-award.de/fileadmin/Grimme_Nutzer_Dateien/Online_Award/Dokumente/2021/GOA-2021_grimme.pdf

Ackermann, Judith (2021): Fallbeispiel Herausforderungen und Chancen: Wie gehen Jugendliche mit Nachrichten im digitalen Kontext um? in: Digital Souverän 2021.
https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/Studie_LK_Digital-Souveraen-2021_2021.pdf

Ackermann, Judith (2021): TikTok aus Corporate Creator Perspektive. In: Banward 1/2021, Digitales Marketing, S.10-11.

Ackermann, Judith (2020): Spielende postdigitale Körper. Potentiale ortsbasierten Mobilspiels für die Reflexion von Mensch-Technik-Hybriden. In: Navigationen, Jg. 20, H. 1, 2020, S. 53-69. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14335>.

Egger, Benjamin/Ackermann, Judith (2020): Meta-curating: online exhibitions questioning curatorial practices in the postdigital age. In *International Journal for Digital Art History*, no. 5 (July) (3.18–3.35). <https://doi.org/10.11588/dah.2020.5.72123> (peer-reviewed).

Ackermann, Judith/Dewitz, Leyla/Makulik, Alexandra (2020): Soziale Medien als Mittel der Krisenbewältigung. Besonderheiten des digitalen Storytellings auf TikTok am Beispiel von #corona. In: merz 04/2020, Special Issue: Digitale Narrative, S.19-26.

Ackermann, Judith/Dewitz, Leyla (2020): Kreative Bearbeitung politischer Information auf TikTok - eine multmethodische Untersuchung am Beispiel des Hashtags #ww3. In: MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, S. 69-93, DOI: <https://doi.org/10.21240/mpaed/38/2020.11.16.X>.

Ackermann, Judith/Egger, Benjamin/Scharlach, Rebecca (2020): Programming the postdigital: Curation of appropriation processes in (collaborative) creative coding spaces. In: Post-digital Science and Education, 2019, 416-441. DOI: <https://doi.org/10.1007/s42438-019-00088-1>.

Staats, Hermann/Ackermann, Judith/Sarrar, Lea (2019): Gruppenprozesse in digitalen Welten. Eine entwicklungspsychologische Perspektive. In: Gruppenpsychotherapie und Gruppendynamik, März 2019, Band 55, Ausgabe 1, S. 8-27

Ackermann, Judith/Dörk, Marian/Seitz, Hanne (2019): Postdigitale Kunstpraktiken. Ästhetische Begegnungen zwischen Aneignung, Produktion und Vermittlung. In: Jörissen,

PUBLIKATIONSVERZEICHNIS – ACKERMANN

- Benjamin/Kröner, Stephan/Unterberg, Lisa (Hrsg.): Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung. München: Kopaed, 183-194, [Link zur Veröffentlichung](#).
- Ackermann, Judith (2018): Urban Gaming: Von der Kunst, die Stadt zum Spiel zu machen. Künstlerisches Spiel mit und in der Stadt. In: von Groß, Frederike/Röllecke, Renate (Hrsg.), Make, Create & Play. Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel. Dieter Baacke Preis Handbuch 13. München: kopaed, S. 19-23.
- Ackermann, Judith (2017): Gemeinschaft. In: Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hrsg.), *Einführung in die Game Studies*. Wiesbaden: Springer VS.
- Ackermann, Judith (2017): Location Based Mobile Gaming in der Stadt. Spielerische Eroberung des urbanen Raums und Hybrid Reality. In: PLANERIN 02/2017
- Ackermann, Judith/Rauscher, Andreas /Stein, Daniel (2016) (Hrsg.): playin' the city – artistic and scientific approaches to playful urban arts. Navigationen (Journal Ausgabe), 1/2016, universi: siegen.
- Ackermann, Judith (2016) (Hrsg): *Phänomen Let's Play-Video – Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS.
- Ackermann, Judith/ Rauscher, Andreas/Stein, Daniel (2016): Introduction. playin' the city – artistic and scientific approaches to playful urban arts. In: Navigationen. Special Issue: playin' the city – artistic and scientific approaches to playful urban arts, 1/2016, 7-23.
- Ackermann, Judith/Reiche, Martin (2016): Media interaction in public (spaces): Researching interactive installations' support for (inter-)human interaction with machines and environment. In: Navigationen, Special Issue: playin' the city – artistic and scientific approaches to playful urban arts, 1/2016, 71-84.
- Mariani, Ilaria/Ackermann, Judith (2016): Fun by design. The game design activity and its iterative process as learning practices. In: *Conjunctions. Transdisciplinary Journal of Cultural Participation*, 3(1), 2016, 1-20.
- Ackermann, Judith (2016): Stadterschließung durch Urban Gaming. In: *PH Lesenswert. Onlinemagazin des Zentrums für Literaturdidaktik. Kinder Jugend Medien*, Special-Issue: „Spiel-Kunst“, 1/2016, 2-8.
- Ackermann, Judith (2016): Phänomen Let's Play. Zur wissenschaftlichen Relevanz eines Remedialisierungsphänomens. In: Ackermann, Judith (2016) (Hrsg): *Phänomen Let's Play-Video – Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS, 1-15.
- Ackermann, Judith/Juchems, Marc (2016): Twitch plays Pokémon als kollektive Let's Play Performance. In: Ackermann, Judith (2016) (Hrsg): *Phänomen Let's Play-Video –*

PUBLIKATIONSVERZEICHNIS – ACKERMANN

Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandels. Wiesbaden: Springer VS, 119-131.

Ackermann, Judith/Mariani, Ilaria (2015): Re-Thinking the Environment through Games. Designing Location Based Mobile Games in Higher Education for Environmental Awareness. In: *Innovation in Environmental Education: ICT and intertegenerational learning" International conference proceedings (Ugolini F., Raschi A., Papageorgiou F. Eds.). 24-25 September 2015, Firenze, Italy.* IBIMET-CNR, Firenze, Italy, S.73-78.

Ackermann, Judith (2015): Avatars: Identitäten und digitale (Ab)bilder im Netz. In: Stiegler, Christian/Zorbach, Thomas/Breitenbach, Patrick (Hrsg.), *New Media Culture: Mediale Phänomene der Netzkultur.* Bielefeld: transcript, S. 51-65.

Ackermann, Judith (2015): Creative Gaming. In: Deutsches Filminstitut – DIF e.V. (Hrsg.), *Film und Games. Ein Wechselspiel.* Berlin: Bertz + Fischer, S. 190-194.

Ackermann, Judith (2015): Creative Gaming. In: Deutsches Filminstitut – DIF e.V. (Hrsg.), *Film and Games. Interactions.* Berlin: Bertz + Fischer, S. 190-194.

Ackermann, Judith (2014): Meaning creation in digital gaming performances. The intra-ludic communication of Hybrid Reality Theatre. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*, 44, 2014.

Ackermann, Judith (2014): Digital Games and Hybrid Reality Theatre. In: Beil, Benjamin/ Freyermuth Gundolf S./ Gotto, Lisa (Hrsg.), *New Game Plus: Perspektiven der Game Studies.* Bielefeld: transcript, S. 63-88.

Ackermann, Judith (2014): Location Based Mobile Gaming in der Stadt – Spielerische Eroberung des urbanen Raums und Hybrid Reality Theatre. In: Bächle, Thomas/Thimm, Caja (Hrsg.), *Mobile Medien – Mobiles Leben. Neue Technologien, Mobilität und die mediatisierte Gesellschaft.* Münster: LIT, S.104-130.

Ackermann, Judith (2013): Appropriating Game Rules. In: Mitgutsch, Konstantin/Huber, Simon/Wagner, Michael/Wimmer, Jeffrey/Rosenstingl, Herbert (Hrsg.), *Context Matters! Exploring and Reframing Games in Context. Proceedings of the Vienna Games Conference 2013.* New Academic Press: Wien, S. 247-258.

Ackermann, Judith (2013): Anything but speechless: Face-to-face-communication during co-located gaming. In: Quandt, Thorsten/Kröger, Sonja (Hrsg.), *multi.player – The Social Aspects of Digital Gaming.* London: Routledge, S. 183-192.

Ackermann, Judith (2013): Dekonstruktion einer Immersion. Der Avatartod als distanzierendes Moment im Computerspiel. In: Inderst, Rudolf/Just, Peter (Hrsg.), *Build 'em up – Shoot 'em down: Körperlichkeit in Digitalen Spielen.* Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch, S. 365-380.

PUBLIKATIONSVERZEICHNIS – ACKERMANN

- Bethge, Melanie/Klein, Mira/Thran, Maike/Ackermann, Judith/Harms, Tina/Behringer, Florian (2013): *Analyse der Risikobereitschaft in Simulationen am Beispiel von SimMed*. Unveröffentlichter Projektbericht, Universität Siegen/Charité Berlin.
- Gebauer, Adrian/Glade, Jessica/Matlok, Peter/Ackermann, Judith/Harms, Tina/Behringer, Florian (2013): *Je versierter das Handling mit dem Touchpad, desto schneller erfolgt der Behandlungsprozess und desto effizienter ist die Teamperformance. Eine Analyse auf Basis des SimMed-Projekts*. Unveröffentlichter Projektbericht, Universität Siegen/Charité Berlin.
- Ackermann, Judith (2012): Sprechen Gamer eine eigene Sprache? In: *merz | medien + erziehung*, 2012/4, S. 24-30.
- Ackermann, Judith (2012): Playing computer games as social interaction – an analysis of LAN-Parties. In: Fromme, Johannes/Unger, Alexander (Hrsg.), *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. Dordrecht, Heidelberg, New York, London: Springer, S. 465-476.
- Albrecht, Ines/Ludgen, Anna/Ackermann, Judith (2012): *Konsolenspielverhalten von Jugendlichen in dyadischen Konstellationen unterschiedlicher Erfahrungsverteilung*. Unveröffentlichter Projektbericht, Universität Bonn.
- Färber, Anna/ Fischer, Christiane/Höhner, Wencke/Ackermann, Judith (2012): *Onlinebefragung zur Usability/Steuerung von Computer- und Konsolenspielen*. Unveröffentlichter Projektbericht, Universität Bonn.
- Kortmann, Andrea/Kurth, Janett/Otto, Sebastian/Uvarova, Arina/Ackermann, Judith (2012): *Computerspielusability: Einfeldung in Spiel und Steuerung durch unerfahrene NutzerInnen unterschiedlicher Altersgruppen am Beispiel von Battlefield: Bad Company 2 und Fifa 12*. Unveröffentlichter Projektbericht, Universität Bonn.
- Ackermann, Judith (2011): *Gemeinschaftliches Computerspielen auf LAN-Partys: Kommunikation, Medienaneignung, Gruppendynamiken*. Münster: LIT.
- Ackermann, Judith/Ring, Sebastian/Autenrieth, Kelvin (2011): Gamescamp – Let there be game. In: *merz | medien + erziehung*, 2011/5, S. 80-82.
- Ackermann, Judith (2011): Masken und Maskierungsstrategien – Identität und Identifikation im Netz. In: Thimm, Caja/Anastasiadis, Marios (Hrsg.), *Social Media: Theorie und Praxis digitaler Sozialität*. Bonner Beiträge zur Medienwissenschaft Bd. 11 (herausgg. v. C. Thimm). Frankfurt/New York: Lang, S. 59-84.
- Thimm, Caja/Ackermann, Judith/Knetsch, Thomas/Heselmann, Deike (2011): *Projektbericht: Usability-Studie VoTeKK: Zielgruppenspezifische Evaluierung des E-Learning Moduls "Einsatztrainer MANV"*. Online verfügbar: <http://judith-ackermann.de/Daten/MANV.pdf>

PUBLIKATIONSVERZEICHNIS – ACKERMANN

- Ackermann, Judith (2010): The edge of communication? Examining communicative challenges of LAN-Parties. In: Mitgutsch, Konstantin/Klimmt, Christoph/Rosenstingl, Herbert (Hrsg.), *Edges of Gaming. Conference Proceedings of the Vienna Games Conference 2008-2009*. Wien: Braumüller Verlag, S. 103-118.
- Ackermann, Judith/ Overheid, Jürgen (2006): Recherche-Empfehlungen im Internet. In: Tsvasman, Leon R. (Hrsg.), *Das große Lexikon Medien und Kommunikation. Kompendium interdisziplinärer Konzepte*, Ergon-Verlag, S. 363-365.