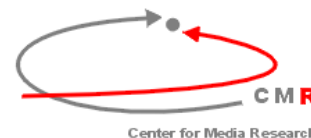


◀ path: [CMR](#) / [Lehre](#) / [LV SoSe 2006](#) / [Computer Entertainment](#) / [index](#)



**12602 S: Medienpsychologische Analyse des Computer Entertainment (Computerspiele, Internet-Chats) [A I]**

- ▶ **Seminarüberblick\*\* (update: 30.05.06, 19:55 Uhr)**
- ▶ [Lernumgebung \(Login\)](#)
- ▶ [Literatur](#)

**Organisations-Hinweis!**



Bei Fragen zum Seminar bitte eine kurze Mail and mich (kaltenbaek AT cmr.fu-berlin.de) oder in meine Sprechstunde kommen (Dienstags, 18.00-20.00 Uhr, bitte vorher anmelden!). Die im Seminar gezeigten Folien sowie die Aufgaben zur nächsten Sitzung finden Sie in der folgenden Tabelle. *Die Welt ist im Wandel. Ich spüre es am Seminarplan. :-).*

**Seminarüberblick (pdf)**

**Ort und Zeit: Mi 18-20 (ab 19.04., wö.); Dahlem, Silberlaube KL 23/221**

**Thema:** Der Computer besitzt heute eine große Bedeutung als Unterhaltungspartner und als Medium zur sozialen Interaktion. Eine (Un-)Menge an Zeit und Geld wird in Computer Entertainment (Computerspiele und online Kommunikation) investiert. Die Umsätze der Spieleindustrie sind mittlerweile höher als die der Filmindustrie. 40 Stunden Chat oder Computerspiele pro Woche sind für viele Menschen keine Ausnahme. In diesem Seminar sollen psychologische und soziologische Nutzungs- und Wirkungskonzepte sowie ökonomische Aspekte analysiert werden. Daneben wird das Konzept und Design von aktuellen Computerspielen und Chats evaluiert und nach psychologisch relevanten Verbesserungsmöglichkeiten gesucht. Das Seminar wird im Qualifizierungsprogramm als A I eingestuft, 3 ECTS.

**Basis-Literatur:**

- bpb, Bundeszentrale für politische Bildung (2006). Computerspiele ([site](#))
- Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang. (2003). Handbuch Medien: Computerspiele - Virtuelle Spiel- und Lernwelten ([site](#))
- Klimmt, Christoph. (2004). Computer- und Videospiele. In Roland Mangold; Peter Vorderer & Gary Bente (Hrsg.), *Lehrbuch der Medienpsychologie*

<http://www.cmr.fu-berlin.de/lehre/ss06/Kaltenbaek/index.htm>

31.05.2006

- (pp. 695-716). Göttingen: Hogrefe.
- Wikipedia.de (2006). Computerspiel ([html](#)), Portal:Computerspiel ([html](#))

**Termine:**

Datum	Thema	Inhalt	Artikel/ Links	Seminarbeiträge
19.04.06	<b>Einführung und Überblick</b>	Thematik Seminarschwerpunkte und -organisation Scheinanforderungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3sat Computainmentmagazin "Neues" (<a href="#">site</a>)</li> <li>• Gerlinger (2006). Wird das virtuelle Leben das wahre Leben (<a href="#">pdf</a>)</li> <li>• McNamara (2004). A PhD in Mortal Kombat - A pioneering USC group tries to get into the heads of players to learn if the pastime harms or can help (<a href="#">pdf</a>)</li> </ul>	<b>Kaltenbaek</b> Einführung 1i ( <a href="#">pdf</a> , 256KB, 11.05.06)**
26.04.06	<b>Spiel, traditionell (Ludologie)</b>	Def. Arten (Brett, Einzel) Motivation (psychologisch und soziologisch)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alexander &amp; Hines (2002). Sex differences in response to children's toys in nonhuman primates</li> <li>• Alkemeyer (2001). Körper, Bewegung und Gesellschaft - Aufführung und ästhetische Erfahrung der sozialen Praxis im Spiel (<a href="#">pdf</a>)</li> <li>• * Fritz (2004). Das Spiel verstehen (S. 13-70)</li> <li>• Kaltenbaek &amp; Schirmer (2006). Sind Computerspiele Spiele? (<a href="#">pdf</a>)</li> <li>• * Wikipedia.de (2006). Ludologie (<a href="#">html</a>)</li> </ul>	<b>Lehmann &amp; Behrens</b> Ludologie ( <a href="#">ppt</a> , 196KB, 26.04.06)
	<b>Virtuelle Welten</b>	Kennzeichen, Immersion, Virtuelle Gemeinschaften, Identität	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bracken, Lange &amp; Denny (2005). Online video games and gamers' sensations of spatial, social, and co- presence (<a href="#">pdf</a>)</li> <li>• Buchanan &amp; Sheridan (2005). It's Just a Game - Receptivity, Immersion, &amp; Learning (<a href="#">pdf</a>)</li> <li>• Döring (2003). Sozialpsychologie des Internet</li> <li>• * Fritz (2004). Das Spiel verstehen (S. 203-221, 230-234)</li> <li>• Unz (2004). Virtuelle Realitäten (<a href="#">pdf</a>)</li> </ul>	<b>Hohlefeld</b> Virtuelle Welten ( <a href="#">ppt</a> , 3MB, 26.04.06)
03.05.06	<b>Computerspiele/ E-Games</b>	Def. Geschichte Arten (Adventure, MORPG)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 8bit-museum.de (<a href="#">site</a>)</li> <li>• Adamowsky (2002). Was ist ein Computerspiel (<a href="#">html</a>)</li> <li>• Brettspielwelt.de (<a href="#">site</a>)</li> <li>• * Costikyan (2005). Imaging New Game Styles (<a href="#">ppt</a>)</li> <li>• Computerspielemuseum (2006). onlineExpo (<a href="#">site</a>)</li> <li>• derstandard.at (2006). Rassismus, Sexismus und</li> </ul>	<b>Dietrich, Lehmann &amp; Kuhn</b> Computerspiele - Geschichte und Genres ( <a href="#">ppt</a> , 3MB, 04.05.06).

<http://www.cmr.fu-berlin.de/lehre/ss06/Kaltenbaek/index.htm>

31.05.2006

10.05.06

Beispiele für aktuelle  
Computerspiele + aktueller  
Computerspielslang

- Homophobie bei Online-Rollenspielen ([html](#))
- Forster (2005). Spielkonsolen und Heimcomputer - 1972 bis 2005
- Fritz (1999). Zur „Landschaft“ der Computerspiele ([html](#))
- Fritz (2005). Computerspiele - Was ist das? Was unter Computerspielen verstanden und wie mit ihnen umgegangen wird ([site](#)) [Neufassung von (1999). Was sind Computerspiele]
- \* Klimmt (2004). Computer- und Videospiele (S. 696-700)
- Kraam (2002). Interaktives Problemlösen im Computerspiel ([pdf](#))
- \* Lischka (2003). Computerspiele: Junge Technik mit alter Tradition (Kap. 1-3) ([pdf](#))
- Merz ([site](#))
- Wikipedia.de (2006). Computerspiel ([html](#)), Portal: Computerspiel ([html](#)), Geschichte der Computerspiele ([html](#))
- Yee (2005). The Psychology of MMORPGs - Emotional Investment, Motivations, Relationship Formation, and Problematic Usage ([pdf](#))
- 4player.de ([site](#))
- \* DellaRocca (2005). Computer Games Challenges ([ppt](#))
- \* Electronic Arts (2006). The Sims2 ([site](#))
- Evers (2004). Leben und sterben lassen: Sims 2 ([html](#))
- Gametrailers.com ([site](#))
- Hirsch (2006). Aus dem Online-Leben einer World of Warcraft-Spielerin ([site](#))
- Klimmt (2005). Verkaufsstart von Die Sims 2 ([pdf](#))
- morpg.com ([site](#))
- PCGames ([site](#))
- Papendick & Ohler (2005). Welt am Draht - World of Warcraft demonstriert das Entwicklungspotential für Multiplayer-Onlinerspiele ([pdf](#))
- Winn & Tye (2005). Crafting a Web-based, Non-Violent, Real-Time Strategy Game ([pdf](#))
- wikipedia.de (2006). Computerspieler-Jargon ([html](#))

17.05.06

Nutzung bei Kindern, Jugendlichen,  
Erwachsenen

- \* Blizzard Ent. (2006). World of Warcraft WoW ([site](#))
- xfire.com (2006). WoW Movie Contest ([site](#))
- BBC UK (2006). Gamers in the UK - Digital play, digital lifestyles ([pdf](#))
- \* Fritz & Fehr (2003). Computerspiele als Fortsetzung des Alltags (Kap. 4 und 5) ([pdf](#))
- Fromme, Meder & Vollmer (2000). Computerspiele in der Kinderkultur (S. 28-43)
- IPOS (2003). Jugendliche und junge Erwachsene in Deutschland - Ergebnisse einer repräsentativen Bevölkerungsumfrage 2002 (S. 97-102) ([pdf](#))
- \* mpfs (2005). JIM-Studie 2005 ([pdf](#))
- \* mpfs (2006). KIM-Studie 2005 ([pdf](#))
- Wiemken (2004). Geschlechtsspezifische Präferenzen bei Computerspielen

**Massalsky, Fleuster, Weipert**  
Nutzungsverhalten ([pdf](#), 601KB, 30.05.06)

24.05.06 Chats

Chatarten  
Nutzung bei Kindern, Jugendlichen,  
Erwachsenen  
Sprache  
Themen

- 3D-Chat Activeworlds ([site](#))
- Chat-Bibliography.de (2006). Sammlung von Literaturlinks ([site](#))
- Consumer Electronics Association, cea (2006). 2006 Gaming Technology Study - press release ([doc](#)) ([html](#))
- Döring (2004). Sozio-emotionale Dimensionen des Internet
- \* Fritz (2003). Ich Chatte - also bin ich ([pdf](#))
- Fritz (2005). Ich chatte also bin ich - Virtuelle Spielgemeinschaften zwischen Identitätsarbeit und Internetsucht ([html](#))
- Hartmann (2004). Computervermittelte Kommunikation
- Heilemann, Scheufele, Stitz & Xu (2004). Flirten im Chat – Frauen haben die große Auswahl ([pdf](#))
- Kolibarova, Hristova & Panayotova (2004). Soziale Aspekte des Internets - Zusammenhang zwischen Nutzung kommunikativer Internetdienste und dem Sozialleben ([pdf](#))
- mpfs (2005). JIM-Studie 2005 (S.37ff.) ([pdf](#))
- Orthmann (2004). Strukturen der Chat-Kommunikation ([pdf](#))

**Kuhnt & Ferdinand**  
Chatarten ([ppt](#), 1MB, 30.05.06)

31.05.06 Motivation des

Motivationsarten (soziale

- Fritz (2003). Warum eigentlich spielt jemand

**Agierens in virtuellen Welten**

Bestätigung, Flow, Fertigkeiten, Fähigkeiten, Test, Self-Efficacy, sozial phobisch etc.)

07.06.06

Unterschiedliche Motivation/ Gratifikation bei Kindern, Jugendlichen, Erwachsenen, Jungen, Mädchen (für spezielle Spiele)

- Computerspiele? ([pdf](#))
- \* Fritz (2003). Zwischen Frust und Flow ([pdf](#))
  - \* Klimmt (2004). Computer- und Videospiele (S. 701-705)
  - Klimmt (2001). Computer-Spiel - Interaktive Unterhaltungsangebote als Synthese aus Medium und Spielzeug ([html](#))
  - Klimmt (2004). Der Nutzen von Computerspielen
  - Maas & Neiningner (2006). Evaluationspsychologische Überlegungen zum Thema Spiel ([pdf](#))
  - Shaw, LaRose & Wirth (2005). Massively Multiplayer Games - A Social Cognitive Theory of MMO Attendance ([pdf](#))
  - Shaw, Ward & Weber (2005). Player Types and Game Qualities A Model to Predict Video Game Playing ([pdf](#))
  - Sweetser & Wyeth (2005). GameFlow - A Model for Evaluating Player ([pdf](#))
  - \* Vorderer (2004). Unterhaltung
  - Cypra (2005). Warum spielen Menschen in virtuellen Welten - Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern ([html](#))
  - Diederichs (2004). Jugend - Medien - Gewalt ([site](#))
  - Fritz (2004). Das Spiel verstehen (S. 221-230)
  - \* Hartmann & Klimmt (2006). The Influence of Personality Factors on Computer Game Choice
  - \* Heeter & Winn (2005). Gender, Playstyle, and Learning - Constructing In-Game Measures of Playstyle ([pdf](#))
  - Heigl (1994). Faszination von Waffen auf Kinder ([pdf](#))
  - Ibrahim (2003). ig ist anders als RL - Spieler des MMORPGs "Ultima Online" über das Leben im Spiel und außerhalb ([pdf](#))
  - Jansz & Martens (2005). Gaming at a LAN event - the social context of playing video games ([pdf](#))
  - \* Klimmt (2004). Computer- und Videospiele (S. 706f.)
  - Salisch & Bretz (2003). Ärgerregulierung und die Nutzung von (gewalthaltigen) Bildschirmspielen bei

<http://www.cmr.fu-berlin.de/lehre/ss06/Kaltenbaek/index.htm>

31.05.2006

14.06.06 **Wirkungen**

Wirkungstheorien (Modelling, Katharsis) - v.a. negative Wirkungen

- Schulkindern ([pdf](#))
- Utz & Jonas (2002). MUDs - Ergänzung oder Ersatz traditioneller Bindungen bei jungen Erwachsenen ([pdf](#))
  - Wittig (2003). Motive für das Spielen von Die Sims ([pdf](#))
  - Yee (2006). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments ([pdf](#))
  - \* Bushman & Anderson (2002). Violent Video Games and Hostile Expectations - A Test of the General Aggression Model ([pdf](#))
  - Drach (2002). Blutig auseinanderstrebende Fleischfetzen ([html](#))
  - \* Drach (2002). Die Killer Konditionierung ([html](#))
  - Drach (2002). Gewalt im Spiel ([html](#))
  - Drach (2002). "Schädliche Wirkung nicht belegt" ([html](#))
  - Drach (2002). Warum Gewaltfilme und -spiele Gewalt verursachen ([html](#))
  - Drach (2002). Was weiß die Wissenschaft ([html](#))
  - Frindte & Obwexer (2003). Ego-Shooter - Gewalthaltige Computerspiele und aggressive Neigungen ([pdf](#))
  - \* Fritz & Fehr (2003). Virtuelle Gewalt - Modell oder Spiegel? Computerspiele aus Sicht der Medienwirkungsforschung ([pdf](#))
  - Frontal-21 (2004). Videogemetzel im Kinderzimmer ([site](#))
  - Gleich (2004). Medien und Gewalt
  - Grüsser (2005). Kein Zusammenhang zwischen Computerspiel-Sucht und Aggression ([html](#))
  - Hänsel und Hänsel (2005). Da spiel ich nicht mit (S. 22-38 und 62-82)
  - Hopf (2004). Mediengewalt, Lebenswelt und Persönlichkeit - eine Problemgruppenanalyse bei Jugendlichen ([pdf](#))
  - Jorns (2002). Die Entscheidung der BPS über Counter-Strike sollte respektiert werden ([html](#))
  - Kimm (2005). Gewalt spielen - die Bedeutung der Interaktivität für die Wirkung medialer

<http://www.cmr.fu-berlin.de/lehre/ss06/Kaltenbaek/index.htm>

31.05.2006

21.06.06

Probleme und Ludomanie  
(Vielspieler, Suchtkriterien nach  
DSM-IV und ICD-10,  
Computerspiel- und Chatsucht

- Gewaltdarstellungen auf Angst und Aggression  
([pdf](#))
- Klimmt (2004). Computer- und Videospiele. (S. 707-710)
  - Kristen (2006). Aggressive Jungen und gewalthaltige Computerspiele - Eine Längsschnittstudie zu der Frage, wer wen beeinflusst ([pdf](#))
  - Kunczik & Zipfel (2004). Medien und Gewalt: Befunde der Forschung seit 1998. Projektbericht für das Ministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) ([pdf](#))
  - Mediengewalt.de ([site](#))
  - Polizei-Beratung.de ([site](#)), Broschüre ([pdf](#), 746KB), Videomaterial ([site](#))
  - Sherry (2001). The Effects of Violent Video Games on Aggression - A Meta-Analysis ([pdf](#))
  - Spitzer (2005). Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft (S. 207-240)
  - Weber, Ritterfeld & Mathiak (2006). Does Playing Violent Video Games Induce Aggression - Empirical Evidence of a Functional Magnetic Resonance Imaging Study (dazu Diskussion in der Süddeutschen Zeitung [html](#))
  - Wegener-Spöhring (2003). Spiel und Aggressivität - Ein Wechselverhältnis in den Theorien des Spiels ([pdf](#))
  - Wiemken (2003). Attentat verhindert, Bombe entschärft, Geisel tot - Sind Ego-Shooter wirklich so problematisch wie man gemeinhin glaubt? ([pdf](#))
  - Zeitfragen.de (2002). Militärisches Mordtraining auf den Computern unserer Kids ([html](#))
  - Anderson (2005). Video Game Violence - Effects & Public Policy ([ppt](#))
  - \* Bäck (2004). Diagnose Browseritis ([html](#))
  - Hahn & Jerusalem (2001). Internetsucht - Jugendliche gefangen im Netz ([pdf](#))
  - Mies (2005). Gefangen im Netz - endlich abschalten ([html](#))
  - Netz (2002). Internetsucht bei Jugendlichen ([html](#))

<http://www.cmr.fu-berlin.de/lehre/ss06/Kaltenbaek/index.htm>

31.05.2006

28.06.06

Positive Wirkungen von  
Computerspielen und  
Computerspiele und Chats zur  
Unterstützung der Psychotherapie

- Netzzeitung (2006). Die wenigsten Online-Spieler sind süchtig ([html](#))
- \* Onlinesucht.de ([site](#))
- Petzold (2006). Verändern die Neuen Medien unsere Kinder und Jugendlichen - Sucht ([html](#))
- Gehrke & Pohlschmidt (2004). Gefangen im Netz - wenn Medien süchtig machen ([pdf](#))
- Sandford & Williamson (2005). Games and learning ([pdf](#))
- Süß, Schlienger & Heim (2003). Jugendliche und Medien - Merkmale des Medienalltags, unter besonderer Berücksichtigung der Mobilkommunikation ([pdf](#))
- Stangl (2001). Sucht & Drogen ([site](#)), Test ([html](#))
- starke-eltern.de (2006). Computerspiel ([html](#))
- te Wildt (2004). Psychische Wirkungen der neuen digitalen Medien
- \* te Wildt & Kowalewski (2006). Identität und Dissoziation im Cyberspace - Kasuistik einer dissoziativen Identitätsstörung im Zusammenhang mit einem Internet-Rollenspiel ([pdf](#))
- Webaholic.info ([site](#))
- Weltspielgel.de (2006). China: Klinik für Computerjunkies ([html](#))
- Zobel (2006). Spiel- und Internetsucht ([html](#))
- Americas Army (2006) Ein Spiel des Amerikanischen Verteidigungsministeriums ([site](#))
- BMBF (2005). Computerspiel soll bei Berufswahl helfen ([html](#))
- Drach (2003). Mit Ego-Shootern gegen Spinnenangst ([html](#))
- Feibel.de ([site](#))
- \* Ferrell (2006). Games- Gaming-Sims for Education ([site](#))
- Gebel, Gurt & Wagner (2004). Kompetenzbezogene Computerspielanalyse
- \* Gebel, Gurt & Wagner (2005). Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele ([pdf](#)), Kurzform ([html](#))
- Graeme (2005). Computer Games for Learning ([html](#))

<http://www.cmr.fu-berlin.de/lehre/ss06/Kaltenbaek/index.htm>

31.05.2006

05.07.06 **Computerspiele-Produktion**Industrie, Firmen, Kongresse  
Umsatz und Berufe (jobs)

- Huber (2006). Klinische Cyberpsychologie - Die Anwendung virtueller Realitäten in der psychologischen Diagnostik und Behandlung ([pdf](#))
- Klimmt (2004). Computer- und Videospiele. (S. 710)
- \* Kraam-Aulenbach (2003). Spielend schlauer - Computerspiele fördern und fördern die Fähigkeit Probleme zu lösen ([pdf](#))
- Lernsoftware.de ([site](#))
- Lewis & Weber (2005). The Creation of Character ([pdf](#))
- Meier & Seufert (2003). Game-based Learning - Erfahrungen mit und Perspektiven für digitale Lernspiele in der betrieblichen Bildung ([pdf](#))
- Mitchell & Savill-Smith (2004). The use of computer and video games for learning ([pdf](#)), Kritik ([html](#))
- Mocek (2002). Counter-Strike: „Wir sehen uns als Sportler“ ([html](#))
- Saari, Ravaja & Kallinen (2005). Emotional Regulation System for Emotionally Adapted Games ([pdf](#))
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien ([site](#))
- Deutscher eSport Bund (2006). Jahresbericht 2005 ([pdf](#))
- Donau Uni Linz (2006). Computer Game Studies, MA ([pdf](#))
- e3 ([site](#))
- Elkington (2005). How a Salad Bowl Can Improve Transmedia Storytelling - Integration and Convergence in Film and Game Development ([pdf](#))
- \* esa (2005). Essential facts about the computer and video game industry ([pdf](#))
- esportmarkt.de ([site](#))
- Futurelab.org ([site](#))
- G.A.M.E. Bundesverband der Entwickler von Computerspielen ([site](#))
- Game Boy Advanced
- Game Face.de ([site](#))
- Game Studies.org ([site](#))
- Games Academy ([site](#))

<http://www.cmr.fu-berlin.de/lehre/ss06/Kaltenbaek/index.htm>

31.05.2006

12.07.06

Design (Story, Screen, Interaktivität, etc.)  
Evaluation und Möglichkeiten zur Verbesserung

- Games Convention ([site](#))
- \* Kaminski (2003). Stoffe, aus denen Computerspiele sind - Die Funktion mythisch-märchenhafter Elemente in Computerspielen ([pdf](#))
- Klimmt & Hartmann (2004). Celebrating Interactive Entertainment - die 2. Games Convention in Leipzig ([html](#))
- Merschmann (2006). Daddeln bis zum Traumjob ([html](#))
- \* Müller-Lietzkow (2005). Gegenwart und Zukunft der Computer- und Videospieldustrie in Deutschland ([pdf](#))
- PSP (Play Station Portable)
- USK ([site](#))
- VUD ([site](#))
- Adams (2005). Emerging Issues in Game Design ([ppt](#))
- Amory & Seagram (2003). Educational game models - conceptualization and evaluation ([pdf](#))
- \* Buchanan (2005). Experience, Stories, and Video Games ([ppt](#))
- Davis, Steury & Pagulayan (2005). A survey method for assessing perceptions of a game - The consumer playtest in game design ([html](#))
- Doherty, Whitte & Kumar (2005). Advancing Interactivity in Computer Games through Ontology and Mixed-Initiative ([pdf](#))
- \* Fromme, Meder, Vollmer (2000). Computerspiele in der Kinderkultur (S. 176-227)
- Game Developers Conference ([site](#))
- Hong (2005). Studying the Use of Formalized Methodology to Design and Develop Computer Games ([pdf](#))
- Watrall (2005). New Approaches to Technological Linearity in Socio-Historical Strategy Games ([pdf](#))
- \* Witting, Esser & Ibrahim (2003). Ein Computerspiel ist kein Fernsehfilm - Die Inhalte von Computerspielen im Urteil von Spielern und Wissenschaft ([pdf](#))

19.07.06 **Wiederholung und****Kaltenbaek**<http://www.cmr.fu-berlin.de/lehre/ss06/Kaltenbaek/index.htm>

31.05.2006

## Evaluation und

**Anmerkungen:** Einige der Artikel sind in Zeitschriften, die durch die FU lizenziert sind, und deshalb nur aus dem Intranet der FU erreichbar. Es wird empfohlen, die mit \* versehenen Texte zu lesen. Mit \*\* gekennzeichnete Stellen werden ständig während des Semesters aktualisiert.

**Scheinanforderungen:** Zur Erlangung eines Scheins (ECTS-Punkte: 3) bzw. eines Teilnahmezertifikats ist die aktive Mitarbeit und die Übernahme einer Seminarsitzung (inklusive der Erstellung einer Präsentation z.B. mittels Powerpoint) erforderlich. Für eine Note (Zertifikat/ Schein) wird darüberhinaus eine schriftliche Ausarbeitung (ausformuliert oder in Stichpunkten, 1000-3000 Wörter) der Präsentation und Zusammenfassung der Seminarinteraktionen erwartet. Die Übernahme eines Referats sollte in der ersten oder zweiten Sitzung erfolgen. Anschließend ist eine Mail (Subject: Seminar Computer Entertainment) an den Dozenten mit Name(n), Matrikelnummer(n) und E-Mail Adresse(n) des/der Referenten zu senden. Die Referatspräsentation sollte spätestens am Dienstag 18:00 Uhr vor dem Referatstermin im Netz stehen, besser wäre am Mittwoch eine Woche vor dem Referat. Mit dem Dozenten muss die Präsentation vorher durchgesprochen werden. Maximal zwei Drittel der Zeit, die der Referatsgruppe zur Verfügung steht, ist für einen Vortrag einzuplanen. Die Restzeit (nicht unbedingt nur am Ende) soll zur Gruppendiskussion/ -arbeit genutzt werden, die durch die Referatsgruppe vorbereitet und geleitet werden soll. In Ausnahmefällen ist auch eine Ausdehnung auf die nächste Sitzung möglich. Die schriftlichen Ausarbeitungen müssen dem Dozenten in elektronischer Form spätestens 2 Wochen nach Ende der Vorlesungszeit vorliegen. Bitte immer mit Name, Matrikelnummer und Thema.

Ausarbeitung für Benotung: 1000-3000 Wörter insgesamt. Es soll mindestens eine Tabelle oder eine Abbildung (höchstens aber die Hälfte des gesamten "Wortumfangs") beinhaltet sein (Abbildungen und Tabellen zählen je 250 Wörter).

Wer eine Note möchte, muss dass bei Referatsvergabe und vor dem Halten des Referats ankündigen, da auch die Präsentation und die Gruppenarbeit mit bewertet werden müssen. Die Präsentations- und die Textdatei sollen der folgenden Namenskonvention folgen: Nachname (bei mehreren mit & getrennt) - in Klammern 2006 - Kurztitel (also z.B. "Kaltenbaek & Schiecke (2006). Wirkung von Computerspielen").

Credits: Jesko Kaltenbaek & Vera Schiecke



---

[Home](#) | [News](#) | [Sitemap](#) | [Contact](#) | [Search](#) | [fu-berlin.de](#)

---

© Center for Media Research, FU Berlin (V1.1) | [Impressum](#)  
mailto: [webmaster@cmr.fu-berlin.de](mailto:webmaster@cmr.fu-berlin.de)  
last modified: 05/30/2006 20:19:21