



# Wissenschaftsatlas



# EA-WISSENSCHAFTSATLAS

STAND: NOVEMBER 2007

## FACHGEBIET

### DRAMATURGIE

## EXPERTE/EXPERTIN

**Breitlauch, Linda**

Dipl.-Film- und Fernseh dramaturgin

## KONTAKTDATEN

Mediadesign Hochschule für Design und Informatik GmbH  
Lindenstraße 20-25  
10969 Berlin

Tel.: (privat) [+49] 331-2800936

Mobil: [+49] 151-18424522

E-Mail: [info@drehbuchautorin.de](mailto:info@drehbuchautorin.de)

[www.drehbuchautorin.de](http://www.drehbuchautorin.de)

## FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Digital Storytelling; Interaktives Erzählen;

Dramaturgische Strukturen und Strategien für die Konzeption von Spielgeschichten;

Medienspezifische Gestaltung von Wirkungspotenzialen im Computerspiel

## VERÖFFENTLICHUNGEN

Breitlauch, Linda, 2007: Dramaturgie der Ego-Shooter. Strukturen und Funktionen eines umstrittenen Computerspielgenres. In: Rebenburg, Klaus (Hg.): Film, Computer und Fernsehen. Tagungsband zur 2. Fachtagung NMI 2006, Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften, TU Berlin.

Breitenlauch, Linda, 2002: Entwicklung der Spieleindustrie: Vorläufer und Prototypen des Computerspiels, künstliche Intelligenz und Merkmale für ein Computerspiel, Die Pioniere des Computerspiels: Bouncing Ball, Spacewar, Odyssey, Atari und das „Coin-up-Universum“, Der Text ist das Abenteuer: der Beginn der interaktiven Narration, Computerspieleentwicklung der 70er und 80er Jahre, Spieltheorien des 19. und 20. Jahrhunderts, Edutainment: Kinderspiele für die Jüngsten, Zielgruppe und didaktische Konzepte bei Computerspielen für Kinder, Interaktives Erzählen, Dramaturgie in narrativen und nichtnarrativen interaktiven Strukturen, Drehbücher für interaktive Anwendungen. In: movii Online 2002.

Breitlauch, Linda, 2001: Die Eroberung der Feminae lundens. In: Gamestar/dev/02/06.

2

3

4

5

6

7

8

## FACHGEBIET ERZIEHUNGSWISSENSCHAFT

### EXPERTE/EXPERTIN

**Adamus, Tanja**

Dipl.-Pädagogin

### KONTAKTDATEN

Essener Kolleg für Geschlechterforschung Universität Duisburg-Essen

45117 Essen

Tel.: (+49) 201-18337794305

Mobil: (+49) 178-5333689

Fax: (+49) 201-1833571

E-Mail: tanja.adamus@uni-duisburg-essen.de

geschlechterkolleg@uni-duisburg-essen.de

www.darktiger.org

### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Computerspiele; Neue Medien; Jugendkulturen; Freie Software

### VERÖFFENTLICHUNGEN

Adamus, Tanja, 2006: Computerspiele – mods, clans und e-sport. VDM-Verlag Dr. Müller.

Dissertationsprojekt: Cyberpunk und e-sports – Computer(spiele) und Jugendkulturen.

---

### EXPERTE/EXPERTIN

**Bergmann, Wolfgang**

Dipl.-Erziehungswissenschaftler, Kinder- und Familientherapeut

### KONTAKTDATEN

Institut für Kinderpsychologie und Lerntherapie

Drostestraße 11

30161 Hannover

Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 511-3631112

Fax: (+49) 511-3940851

E-Mail: IFLWBergmann@aol.com

www.kinderpsychologie-bergmann.de

### VERÖFFENTLICHUNGEN

Bergmann, Wolfgang, 2007: Gute Autorität. Grundsätze einer zeitgemäßen Erziehung.

Beltz Verlag. 3. Auflage.

Bergmann, Wolfgang; Hüther, Gerald, 2006: Computersüchtig. Kinder im Sog der moder-

nen Medien. Walter-Verlag. 3. Auflage.

Bergmann, Wolfgang, 2003: Erziehen im Medienzeitalter. dtv.

Bergmann, Wolfgang, 2000: Computer machen Kinder schlau. Beutsverlag.

Bergmann, Wolfgang, 1999: Abschied vom Gewissen. Die Seele in der digitalen Welt. Mut

Verlag.

---

### EXPERTE/EXPERTIN

**Fileccia, Marco**

Oberstudienrat,

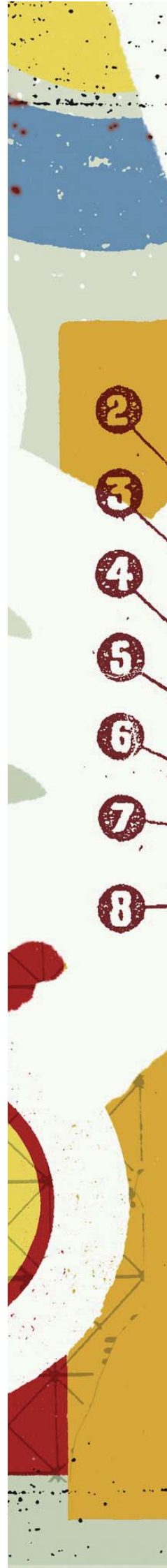
Fachberater für Medienkompetenz im Internet-Portal „Lehrer-Online“

### KONTAKTDATEN

Elsa-Brändström-Gymnasium

Christian-Steger-Straße 11

46045 Oberhausen



Tel.: (beruflich) (+49) 208-857890  
Fax: (+49) 208-8578911  
E-Mail: marco@fileccia.de  
www.goodschool.de  
www.fileccia.de

#### VERÖFFENTLICHUNGEN

Fileccia, Marco; Schmid, Ulrike, 2006: Schwieriges Zusammenspiel: Computerspiele und Schule. In: Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: Koe-paed-Verlag.  
Fileccia, Marco, 2000: Pokémon & Co – Computerspiele. Online: <http://www.lehrer-online.de/dyn/9.asp?url=222938.htm>

---

#### EXPERTE/EXPERTIN

**Fritz, Jürgen**  
Prof. Dr. phil.

#### KONTAKTDATEN

Sozialpädagogik  
FH Köln  
Mainzer Straße 5  
50678 Köln  
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 221-82753351  
Fax: (+49) 221-82753349  
E-Mail: [fritz.juergen@t-online.de](mailto:fritz.juergen@t-online.de)  
<http://www.f01.fh-koeln.de/fakultaet/institute/imm/index.html>

#### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Wirkung virtueller Welten

#### VERÖFFENTLICHUNGEN

Fritz, Jürgen; Fehr, Wolfgang (Hg.), 2003: Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung (Printteil mit CD-ROM).  
Fritz, Jürgen (Hg.), 1988: Programmiert zum Kriegsspielen. Weltbilder und Bilderwelten im Videospiel. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.  
Fritz, Jürgen; Fehr, Wolfgang (o. J.): Virtuelle Gewalt. Bundeszentrale für politische Bildung. Online: <http://snp.bpb.de/referate/fritzgew.htm>  
Fritz, Jürgen (o. J.): Was Computerspieler fasziniert und motiviert: Macht, Herrschaft und Kontrolle. Bundeszentrale für politische Bildung. Online: <http://snp.bpb.de/referate/fritzmec.htm>

---

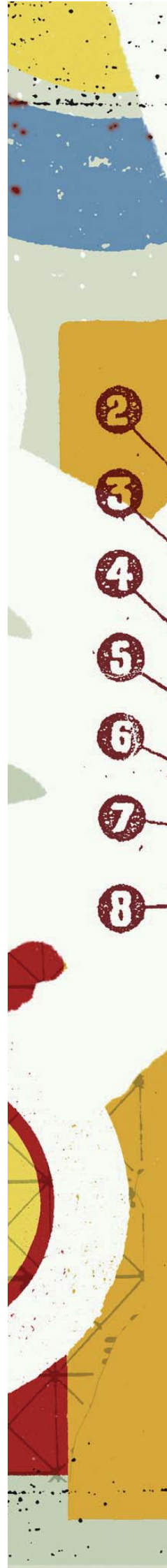
#### EXPERTE/EXPERTIN

**Fromme, Johannes**  
Prof. Dr.

#### KONTAKTDATEN

Lehrstuhl für Erziehungswissenschaftliche Medienforschung  
unter Berücksichtigung der Erwachsenen- und Weiterbildung  
Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg  
Zschokkestraße 32  
39104 Magdeburg  
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 391-6716611  
Fax: (+49) 391-6716581  
E-Mail: [j.fromme@ovgu.de](mailto:j.fromme@ovgu.de)



<http://www.uni-magdeburg.de/paedagogik>  
<http://www.iew.uni-magdeburg.de>  
<http://www.uni-magdeburg.de/mpeb>

#### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Computerspiele als Teil der Alltagskultur (Popular Culture); Analyse von Computerspielen; Computerspiele und Lernen

#### VERÖFFENTLICHUNGEN

Fromme, Johannes; Schäffer, Burkhard, 2007: Medien – Macht – Gesellschaft. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften.  
Fromme, Johannes, 2006: Zwischen Immersion und Distanz: Lern- und Bildungspotenziale von Computerspielen. In: Kaminski, Winfried; Lorber, Martin (Hg.), 2006: Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: Kopäd-Verlag. S. 177–209.  
Fromme, Johannes, 2002: Medienwelt von Kindern und Jugendlichen. Humane Worte ohne Chancen? In: Maaß, Jürgen (Hg.): CD Austria. Das Multimedia-Magazin für Österreichs Schulen, Nr. 11/2002, Sonderheft des bm.bwk zum Thema Gewalt und Medien. S. 5–10.  
Fromme, Johannes, 2002: Computerspiele der Kinder. Herausforderung für Jugendschutz und Medienpädagogik. In: Thema Jugend. Zeitschrift für Jugendschutz und Erziehung, Nr. 2/2002. S. 6–8.  
Fromme, Johannes; Meder, N. (Hg.), 2001: Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen. Opladen: Leske + Budrich.

---

#### EXPERTE/EXPERTIN

**Jörissen, Benjamin**

Dr. phil.

#### KONTAKTDATEN

Institut für Erziehungswissenschaft  
Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg  
Zschokkestraße 32  
39104 Magdeburg  
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 391-6716453  
Tel.: (privat) (+49) 30-26323522  
Tel.: VoIP (1&1) (privat): (+49) 30-91707494  
Fax: (49) 391-6716850

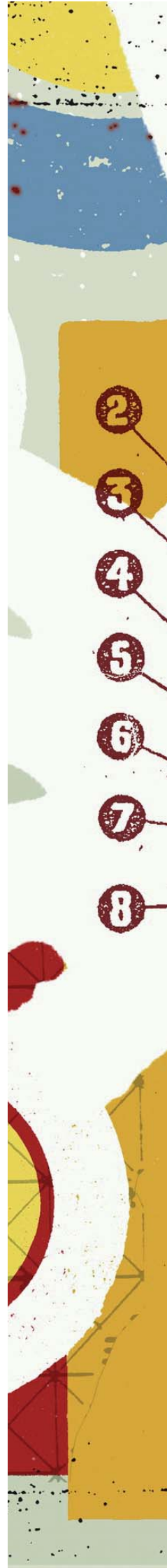
E-Mail: [benjamin@joerissen.name](mailto:benjamin@joerissen.name)  
[www.joerissen.name](http://www.joerissen.name)  
[www.uni-magdeburg.de/iew](http://www.uni-magdeburg.de/iew)

#### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Visuelle Bildungskulturen in den Neuen Medien; Identitätstheorie; Ritualforschung und Historische Anthropologie

#### VERÖFFENTLICHUNGEN

Jörissen, Benjamin, 2007: Beobachtungen der Realität. Die Frage nach der Wirklichkeit im Zeitalter der Neuen Medien. Bielefeld: transcript.  
Jörissen, Benjamin, 2007: Mimesis im Cyberspace? Performative Bildungsprozesse in der 'virtual reality'. In: Wulf, Christoph; Zirkas, Jörg (Hg.): Pädagogik des Performativen. Theorien, Methoden, Perspektiven. Weinheim: Beltz. S. 188–199.  
Jörissen, Benjamin; Marotzki, Winfried (im Druck): Online-Communities und Social Networking. Neue Entwicklungsrichtungen im Rahmen des Web 2.0. In: Meyer, Thorsten (Hg.): Bildung im Neuen Medium.  
Jörissen, Benjamin; Marotzki, Winfried (im Druck). Web 2.0 – Neue Bildungsstrukturen im Internet. In: Marotzki, Winfried; Sander, Uwe; Gross, Friederike von (Hg.): Internet-Bildung-Gemeinschaft.



#### EXPERTE/EXPERTIN

**Kaminski, Winfred**

Prof. Dr. phil. habil.

#### KONTAKTDATEN

Institut für Medienforschung und Medienpädagogik (IMM)

FH Köln

Mainzer Straße 5

50678 Köln

Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 221-82753353

Fax: (+49) 221-8275 3349

E-Mail: [winfred.kaminski@fh-koeln.de](mailto:winfred.kaminski@fh-koeln.de)

<http://www.f01.fh-koeln.de/fakultaet/institute/imm/index.htm>

#### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Wirkung virtueller Welten

#### VERÖFFENTLICHUNGEN

Kaminski, Winfred; Lorber, Martin (Hg.), 2006: Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: Kopäd-Verlag.

Kaminski, Winfred, 2004: Computerspiele – Erzieher zu Kampf und Krieg. In: Fundevogel. Kritisches Kindermedien Magazin 2004, Nr. 153. S. 41–59.

Kaminski, Winfred, 2003: Stoffe, aus denen Computerspiele sind. Die Funktion mythisch-märchenhafter Elemente in Computerspielen. In: Fritz, Jürgen; Fehr, Wolfgang (Hg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn. Bundeszentrale für politische Bildung (Printteil mit CD-ROM).

Dost, Albert; Fritz, Jürgen; Kaminski, Winfred (Hg.), 2001: Kinder und Krieg. Virtuell, real, medial (CD-ROM). Fachhochschule Köln, FB Sozialpädagogik Köln.

---

#### EXPERTE/EXPERTIN

**Kringel, Danny**

promovierend, Erziehungswissenschaftler und Journalist

#### KONTAKTDATEN

Fachbereich Erziehungswissenschaften

Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main

Senckenberganlage 15

60054 Frankfurt am Main

Deutschland

E-Mail: [dannykringiel@web.de](mailto:dannykringiel@web.de)

#### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Erarbeitung eines qualitativen multiperspektivischen Computerspielanalyseinstrumentariums zur Förderung von Computerspiellesefähigkeit

#### VERÖFFENTLICHUNGEN

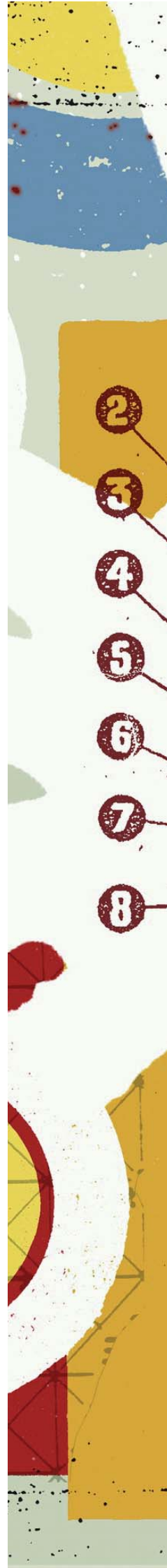
Kringel, Danny, 2004: How to Read a Game. Interview mit dem USK-Leiter Klaus-Peter Gerstenberger über Schlüsselkompetenzen Jugendlicher im Umgang mit Games. In: merz. Medien + Erziehung. 48. Jg. (2004), H. 5. S. 77–79.

Kringel, Danny, 2007: Chronik der Negativschlagzeilen. Die wichtigsten Computerspiel-Kontroversen im Überblick. Bundeszentrale für politische Bildung.

Online: <http://www.bpb.de/themen/5RF7YY.html>

Kringel, Danny, 2007: Zum Lachen statt zum Schießen. In: GEE, Games Entertainment Education, September 2007. Online: Spiegel online – 08. September 2007, 12:10, <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug70,1518,503140,00.html>

---



## EXPERTE/EXPERTIN

**Witting, Tanja**

Dipl.-Soz.-Päd.

## KONTAKTDATEN

Institut für Medienforschung und Medienpädagogik (IMM)

FH Köln

Mainzer Straße 5

50678 Köln

Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 221-82753475

Fax: (+49) 221-82753349

E-Mail: [tanja.witting@fh-koeln.de](mailto:tanja.witting@fh-koeln.de)

<http://www.f01.fh-koeln.de>

## FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

### • Net-Fly

- Play the Application
- Präsentation und Datenmanagement: Entwicklung synergetischer Technologien für die Produktions- und Entertainmentindustrie

### • SEF-Projekt

- Stepman und Akustische Lupe
- Telebuddy
- Virtual-Human

## VERÖFFENTLICHUNGEN

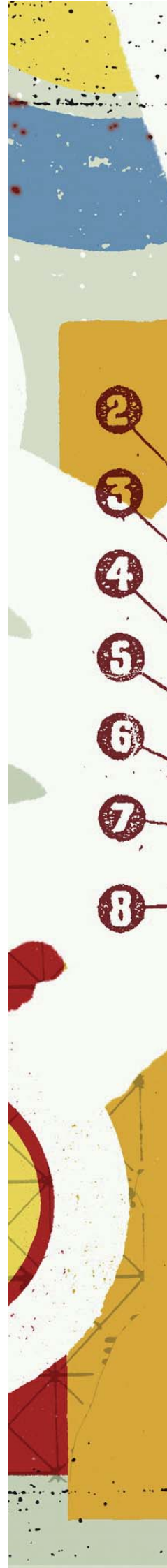
Witting, Tanja; Esser, Heike, 2007: Wie Spieler sich zu virtuellen Spielwelten in Beziehung setzen. In: merz. Medien + Erziehung, Zeitschrift für Medienpädagogik, 2007, 4.

Witting, Tanja; Esser, Heike, 2003: Nicht nur das Wirkende bestimmt die Wirkung. Über die Vielfalt und das Zustandekommen von Transferprozessen beim Bildschirmspiel. In:

Fritz, Jürgen; Fehr, Wolfgang (Hg.), 2003: Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Witting, Tanja: Ideologiegehalte im Marketing von Ego-Shootern. Bundeszentrale für politische Bildung. Online: <http://snp.bpb.de/referate/witting.htm>

Witting, Tanja; Esser, Heike: Transferprozesse beim Bildschirmspiel. Bundeszentrale für politische Bildung. Online: <http://snp.bpb.de/referate/witting.htm>



## FACHGEBIET GAME DESIGN

### EXPERTE/EXPERTIN

#### Walz, Steffen P.

M. A., Ph. D. cand.

Sozialanthropologe, Spiel-Designer, Berater

### KONTAKTDATEN

ETH Zürich

HIL E15.1

8093 Zürich

Schweiz

Tel.: (beruflich) (+41) 44-6334025

Fax: (41) 44-6331050

E-Mail: [walz@arch.ethz.ch](mailto:walz@arch.ethz.ch)

[www.caad.arch.ethz.ch](http://www.caad.arch.ethz.ch)

<http://wiki.arch.ethz.ch/twiki/bin/view/Main/SteffenPWalz>

### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Mobile und pervasive Spiele; Serious games; Spielrhetorik

### VERÖFFENTLICHUNGEN

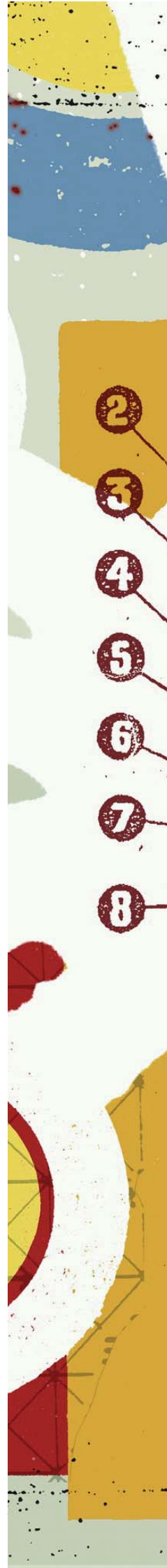
Walz, Steffen P.; Borries, F. v.; Böttger, M., 2007: Space Time Play. Synergies between computer games, architecture and urbanism. Basel, Boston, Berlin: Birkhäuser Publishing.

Walz, Steffen P., 2007: Pervasive Persuasive Play: Rhetorical Game Design for the Ubi-comp World. In: Fogg, B.J.; Eckles, Dean (Hg.): Mobile Persuasion: 20 Perspectives on the Future of Behavior Change. Palo Alto, CA: Stanford Captology Media.

Walz, Steffen P.; von Borries, Friedrich; Böttger, Matthias, 2006: Ausweitung der Schiesszone. Computerspiele und ihr Einfluss auf die Stadtplanung. In: architheses. Zeitschrift und Schriftenreihe für Architektur, Issue "CAAD" / 4.2006.

Walz, Steffen P., 2005: Delightful Identification & Persuasion: Towards an Analytical and Applied Rhetoric of Digital Games. In: McAllister, Ken; Moeller, Ryan (Hg.): Works and Days. Capitalizing on Play: The Politics of Computer Gaming. Vol 22, Nr. 43/44. Indiana, PA: Indiana University of Pennsylvania. S. 185–200. Online: [http://www.playbe.com/stuff/games\\_rhetoric.htm](http://www.playbe.com/stuff/games_rhetoric.htm)

Walz, Steffen P., 2005: Extreme Game Design: Spielrhetorische Überlegungen zur Methodik des Grauens. In: Nohr, Rolf F.; Bopp, Matthias; Neitzel, Britta (Hg.): „See? I´m Real ...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill“. Münster: Lit-Verlag. S. 145–156.



## FACHGEBIET INFORMATIK

### EXPERTE/EXPERTIN

#### **Beckhaus, Steffi**

Prof. Dr.

Physikerin, Computerwissenschaftlerin

### KONTAKTDATEN

Informatik

TU Hamburg

Vogt-Kölln-Straße 30

22527 Hamburg

Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 40-428832427

E-Mail: [beckhaus@informatik.uni-hamburg.de](mailto:beckhaus@informatik.uni-hamburg.de)

<http://imve.informatik.uni-hamburg.de/index.htm>

### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Chairl, the chair-based interface;

tangible interaction

### VERÖFFENTLICHUNGEN

Beckhaus, Steffi; Magerkurth, C.; Niesnhaus, J., 2006: playful Computing – Editorial, Generation of shadows in Scene Graphs based VR. In: I-com, Zeitschrift für interaktive und kooperative Medien.

Beckhaus, Steffi; Kuehl, B., Blom, K., 2007: The 15th International Conference in Central Europe on Computer Graphics, Visualization and Computer Vision '2007 (WSCG`2007), Plzen, Czech Republic, Full Paper, S. 295–302. Online: <http://imve.informatik.uni-hamburg.de/publications.htm>

Beckhaus, Steffi; Kruijff, E.; Schmalstieg, D., 2006: Using Neuromuscular Electrical Stimulation for Pseudo-Haptic Feedback. Proceedings of ACM VRST 2006, Cyprus, 2006. S. 316–319. Online: <http://imve.informatik.uni-hamburg.de/publications.htm>

Beckhaus, Steffi; Schäfer, L., 2006: Collaborative Virtual Environments for Creative People. Editorial. In: Journal Virtual Reality. Springer London. Special Issue, Volume 10, Number 2/October 2006. Online: <http://imve.informatik.uni-hamburg.de/publications.htm>

---

### EXPERTE/EXPERTIN

#### **Diener, Holger**

Dipl.-Math.

### KONTAKTDATEN

Fraunhofer-Institut

für Graphische Datenverarbeitung,

Institutsteil Rostock

Joachim-Jungius-Straße 11

18059 Rostock

Deutschland

Tel.: (beruflich) (+ 49) 38-4024126

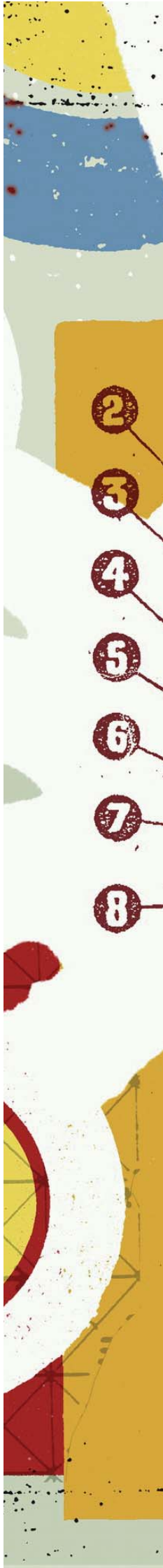
Fax: (+49) 381-4024199

E-Mail: [HolgerDiener@igd-rfraunhofer.de](mailto:HolgerDiener@igd-rfraunhofer.de)

[http://www.igd-r.fraunhofer.de/IGD/index\\_html](http://www.igd-r.fraunhofer.de/IGD/index_html)

### VERÖFFENTLICHUNGEN

Diener, Holger; Oertel, Karina, 2006: Experimental Approach to Affective Interaction in Games. In: Pan, Zhigeng u.a. (Hg.): Technologies for E-Learning and Digital Entertain-



ment: Edutainment. Berlin, Heidelberg, New York: Springer Verlag.  
Diener, Holger; Malo, Steffen; Martens, Alke; Urban, Bodo (Hg.): Fraunhofer-Institut für Graphische Datenverarbeitung (IGD), Institutsteil Rostock, 2006: Game Based Learning: Beiträge des Preconference Workshops der 3. Deutschen E-Learning Fachtagung Informatik (DeLFI). Stuttgart: Fraunhofer IRB Verlag.  
Diener, Holger; Oertel, Karina, 2005: Affective Computer Gaming: Empirical Studies. In: Masuch, Maic u.a. (Hg.); Gesellschaft für Informatik (GI): Proceedings of the Computer Science and Magic: GC Developer Conference Science Track. Leipzig.  
Göbel, Stefan; Braun, Norbert; Spierling, Ulrike; Dechau, Johanna; Diener, Holger (Hg.), 2003: Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment. Tagungsband: TIDSE 2003. Stuttgart: Fraunhofer IRB Verlag, Computer Graphik Edition 09.  
Kirste, Thomas; Diener, Holger; Encarnação, L. Miguel; Hein, Oliver; Stork, André; Bimber, Oliver, 2002: Die Zukunft interaktiver Systeme: Herausforderungen an die Usability-Forschung. In: it + ti – Informationstechnik und Technische Informatik (2002), 1. S. 40–48.

---

#### EXPERTE/EXPERTIN

##### **Masuch, Maic**

Prof. Dr.-Ing.

#### KONTAKTDATEN

Institut für Simulation und Graphik  
Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg  
Universitätsplatz 2  
39106 Magdeburg  
Deutschland

Tel.: [beruflich] [+49] 391-6712861

Tel.: [privat] [+49] 391-5611321

Mobil: [+49] 178-8324351

Fax: [+49] 391-6711164

E-Mail: [masuch@isg.cs.uni-magdeburg.de](mailto:masuch@isg.cs.uni-magdeburg.de)

<http://games.cs.uni-magdeburg.de>

#### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

HCI in Edutainmentsystemen; Game Design und Game Development; Authoring virtueller Welten; Echtzeitgrafik; Spielen und Lernen

#### VERÖFFENTLICHUNGEN

Masuch, Maic; Yatim, Maizatul H. M.; Nacke, Lennart, 2006: Improving Game Design by Understanding the Gender Differences: The Cognitive Approach. Tagungsband: International Conference on Gender in Educational Games and Gender Sensitive Approaches to E-Learning.

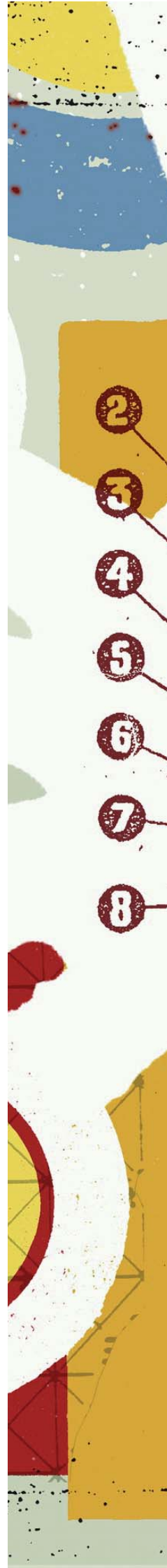
Masuch, Maic; Rueger, Michael, 2005: Challenges in Collaborative Game Design: Developing Learning Environments for Creating Games. In: Kambayashi, Yahiko; Tanaka, Katsumi; Rose, Kim (Hg.): Third International Conference on Creating, Connecting and Collaborating through Computing, Kyoto, Japan, 2005.

Masuch, Maic; Röber, Niklas, 2005: Playing Audio-only Games: A compendium of interacting with virtual, auditory Worlds. In: Proceedings of Digital Games Research Conference, Vancouver, 2005.

Masuch, Maic; Röber, Niklas, 2004: Interacting with Sound: An interaction Paradigm for virtual auditory Worlds. In: Barrass, Stephen; Vickers, Paul; Whitelaw, Mitchell (Hg.): ICAD Conference. Sidney, Australia, 7, 2004.

Masuch, Maic; Hintze, Jana, 2004: Designing a 3D Authoring Tool for Children. In: Kambayashi, Yahiko; Tanaka, Katsumi; Rose, Kim (Hg.): Second International Conference on Creating, Connecting and Collaborating through Computing, 21st Century Center of Excellence Program, Kyoto, Japan, 1, 2004. S. 158–165.

---



## EXPERTE/EXPERTIN

**Nacke, Lennart**

## KONTAKTDATEN

Blekinge Institute of Technology  
SE-37179 Karlskrona  
Schweden

Tel.: (beruflich) (+46) 455-385937

E-Mail: [lennart.nacke@bth.se](mailto:lennart.nacke@bth.se)

<http://mainweb.hgo.se/index.nsf/index?OpenForm>

## VERÖFFENTLICHUNGEN

Nacke, Lennart, 2007: CISGS and FUGA. Measuring the fun of gaming. Quo Vadis Conference 2007, Berlin. Online: <http://gamescience.bth.se/wp-content/uploads/2007/06/lennartnackefugaquovadisslides.pdf>

Nacke, Lennart; Yatim, Maizatul H. M.; Masuch, Maic, 2006: Improving Game Design by Understanding the Gender Differences: The Cognitive Approach. Proceedings of the International Conference on Gender in Educational Games and Gender Sensitive Approaches to E-Learning, vol. 1.

Nacke, Lennart, 2005: Facilitating the Education of Game Development. Department of Simulation and Graphics. Diplomarbeit, Magdeburg, Otto-von-Guericke University. Online: <http://thesis.pxfx.de/Lennart-Nacke-2005-gamedev-thesis.pdf>

---

## EXPERTE/EXPERTIN

**Prinz, Wolfgang**

Dipl.-Ing.

## KONTAKTDATEN

Fraunhofer FIT  
Institut für Angewandte Informationstechnik  
TH Aachen  
Schloss Birlinghoven  
53754 Sankt Augustin  
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 2241-142730

Fax: (+49) 2241-142084

E-Mail: [wolfgang.prinz@fit.fraunhofer.de](mailto:wolfgang.prinz@fit.fraunhofer.de)

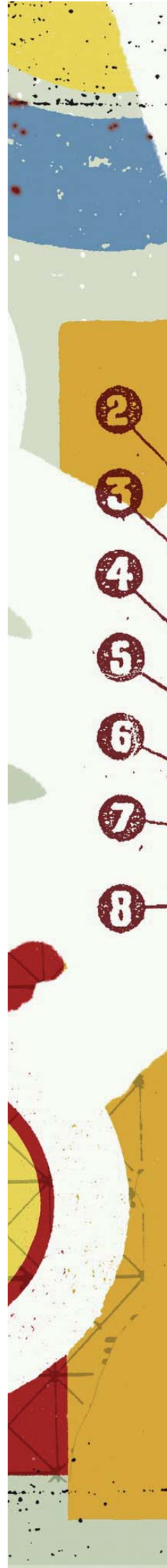
## VERÖFFENTLICHUNGEN

Prinz, Wolfgang, 2006: Was kommt nach dem Computerspiel? Pervasive Games. eco/INCCOM-Workshop Köln, 2006: Vor dem Spiel ist nach dem Spiel, ist vor den Spielen. Cross-Media-Perspektiven nach der WM 2006, Köln. Online: [http://www.eco.de/servlet/PB/show/1859754/Prinz\\_Fraunhofer.pdf](http://www.eco.de/servlet/PB/show/1859754/Prinz_Fraunhofer.pdf)

Prinz, Wolfgang; Ghellal, S.; Lindt, I.; Broll, W.; Pankoke-Babatz, U., 2006: Exploring Mixed Reality Gaming Interfaces. In: Proceedings of eChallenges 2006, Barcelona. S. 25–27.

Prinz, Wolfgang; Schäfer, L.; Prinz, W.; Amanda, O.; Gavin, L., 2001: Virtual Storytelling of Cooperative Activities in a Theatre of Work. In: Balet, O.; Subsol, G.; Torguet, P. (Hg.): Virtual Storytelling. Proceedings of the International Conference ICVS 2001. Springer. S. 191–200.

---



## FACHGEBIET KOMMUNIKATIONSWISSENSCHAFTEN

### EXPERTE/EXPERTIN

**Hartmann, Tilo**

Dr.

### KONTAKTDATEN

IPMZ – Institut für Publizistikwissenschaft und Medienforschung  
Universität Zürich  
Andreasstraße 15  
8050 Zürich  
Schweiz

Tel.: (beruflich): (+41) 1-6352069

Fax: (+41) 1-6344934

E-Mail: [t.hartmann@ipmz.unizh.ch](mailto:t.hartmann@ipmz.unizh.ch)

[www.ipmz.unizh.ch](http://www.ipmz.unizh.ch)

### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Wie und warum werden verschiedene Computerspiele ausgewählt?

Machen Computerspiele süchtig?

Warum sind Computerspiele unterhaltsam?

Machen Computerspiele aggressiv?

### VERÖFFENTLICHUNGEN

Hartmann, Tilo, 2006: Gewaltspiele und Aggression – aktuelle Forschung und Implikationen. In: Kaminski, Winfred; Lorber, Martin (Hg.): Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: Kopäd-Verlag. Online: [http://www.communicationresearch.de/download/Killerspiele\\_Computerspiele\\_Aggression.pdf](http://www.communicationresearch.de/download/Killerspiele_Computerspiele_Aggression.pdf)

Hartmann, Tilo; Vorderer, Peter; Klimmt, Christoph, 2006: Explaining the enjoyment of playing video games: The role of competition. In: Marinelli, D. (Hg.): ICEC conference proceedings 2003: Essays on the future of interactive entertainment. Pittsburgh: Carnegie Mellon University Press. S. 107–120.

Hartmann, Tilo; Klimmt, Christoph 2006: Gender and Computer Games: Exploring Females' Dislikes. Journal of Computer-Mediated Communication, 11(4), Artikel 2. Online: [jcmc.indiana.edu/vol11/issue4/hartmann.html](http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue4/hartmann.html)

Hartmann, Tilo, 2006: Die Auswahl unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen: Struktur und Ursachen. Köln: von Halem.

Hartmann, Tilo; Klimmt, Christoph; Schmid, H.; Nosper, A.; Vorderer, Peter (in Druck): Moral management: Dealing with moral concerns to maintain enjoyment of violent video games. In: Sudmann-Jahn, A.; Stockmann, R. (Hg.): Games with-out frontiers – wars without tears. Hampshire, UK: Palgrave.

### EXPERTE/EXPERTIN

**Hepp, Andreas**

Prof. Dr.

### KONTAKTDATEN

Institution für Medien, Kommunikation und Information, Fachbereich 9 Kulturwissenschaften

Uni Bremen

Enrique-Schmidt-Straße 7

28359 Bremen

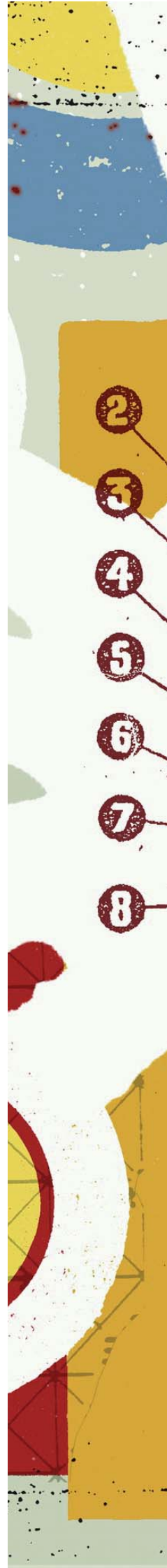
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 421-21867620

E-Mail: [andreas.hepp@uni-bremen.de](mailto:andreas.hepp@uni-bremen.de)

[www.andreas-hepp.name](http://www.andreas-hepp.name)

[www.imki.uni-bremen.de](http://www.imki.uni-bremen.de)



## FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Aneignung; Netzspiele

## VERÖFFENTLICHUNGEN

Hepp, Andreas; Vogelsang, Waldemar, 2007: Vernetzt spielen – der unsichtbare Ordnungskosmos der LAN-Szene. In: Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens: Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computer- und Videogames. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Hepp, Andreas, Winter, Rainer (Hg.), 2006: Kultur – Medien – Macht. Cultural Studies und Medienanalyse. Dritte überarbeitete und erweiterte Auflage. Wiesbaden: VS-Verlag.

Hepp, Andreas; Vogelsang, Waldemar (Hg.), 2003: Populäre Events. Medienevents, Spielerevents, Spaserevents. Opladen: Leske + Budrich.

---

## EXPERTE/EXPERTIN

**Jöckel, Sven**

Dipl.-rer. com M. A.

## KONTAKTDATEN

Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft

Fachgebiet: Medienmanagement

TU Ilmenau

Am Eichicht 1

98693 Ilmenau

Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 3677-694674

Fax: (+49) 3677-69-4650

E-Mail: sven.joeckel@tu-ilmenau.de

<http://www.tu-ilmenau.de/fakmn/Das-Institut.500.0.html>

## VERÖFFENTLICHUNGEN

Jöckel, Sven; Seifert, Robert, 2007 [in Vorbereitung]: Die Welt der Kriegskunst. Nutzungsmotive und Spielerlebnis in Massive Multiplayer Online Roleplaying Games (Buchbeitrag).

Jöckel, Sven, 2007 [in Vorbereitung]: „Counter-Terrorist wins“ – Die Kommerzialisierung der Medienentwicklungen in Gamer-Subkulturen (Buchbeitrag).

Jöckel, Sven, 2006: Digitale Spiele in der Medien- und Kommunikationswissenschaft. In: Gamestar/dev. Magazin für Spieleentwicklung und Business-Development. Nr. 2, 2006.

---

## EXPERTE/EXPERTIN

**Krotz, Friedrich**

Prof. Dr.

## KONTAKTDATEN

Seminar für Medien und Kommunikationswissenschaft Forschungszentrum Kommunikation und Digitale Medien

Universität Erfurt

Nordhäuser Straße 53

99089 Erfurt

Deutschland

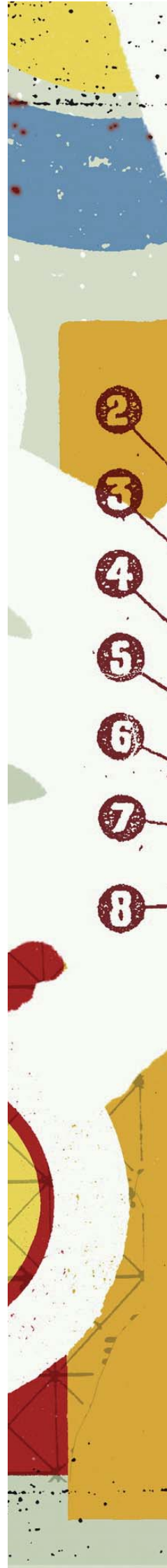
Tel.: (beruflich) (+49) 361-737071

E-Mail: [friedrich.krotz@uni-erfurt.de](mailto:friedrich.krotz@uni-erfurt.de)

[www.uni-erfurt.de](http://www.uni-erfurt.de)

## FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Interaktive Medien; Künstliche Kommunikation; Virtuelle Welten; Lernspiele



## VERÖFFENTLICHUNGEN

Krotz, Friedrich, 2007: Mediatisierung: Fallstudien. Wiesbaden: VS Verlag.  
Krotz, Friedrich, 2002: Die Welt im Computer. Überlegungen zu dem unterschätzten Medium „Computerspiele“. In: Ästhetik und Kommunikation, Nr. 115, 32. Jahrgang, 2002. S. 25–34.

---

## EXPERTE/EXPERTIN

### **Quandt, Thorsten**

Prof. Dr.  
Kommunikationswissenschaftler, Journalist

## KONTAKTDATEN

Freie Universität Berlin  
Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaften  
Maltesserstr. 74–100  
12249 Berlin

Tel.: (beruflich) (+49) (0)3083870260  
Fax: (+49) (0)3083870739  
E-Mail: thorsten.quandt@ifu-berlin.de  
www.thorstenquandt.de

## FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Nutzung und Nutzergruppen

## VERÖFFENTLICHUNGEN

Quandt, Thorsten; Wimmer, J.; Wolling, J. (Hg.), 2007: Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften (im Druck).  
Darin:  
Quandt, Thorsten; Wimmer, J.: Online-Spieler: Eine Repräsentativstudie.  
Quandt, Thorsten; Grüninger, H.; Wimmer, J.: Generation 35 Plus. Eine explorative Interviewstudie zu den Spezifika älterer Computerspieler.  
Quandt, Thorsten; Vogel, K; Wimmer, J.: Die Profis. Clanspieler und ESP-Gamer.  
Quandt, Thorsten; Wimmer, J.; Wolling, J.: Die Computerspieler. Ein Forschungsüberblick.  
Quandt, Thorsten; Wimmer, J.: Mobile Gaming. Ästhetik & Kommunikation, 37 (135). S. 41–48.

---

## EXPERTE/EXPERTIN

### **Trepte, Sabine**

Prof. Dr. phil.  
Dipl.-Psych.

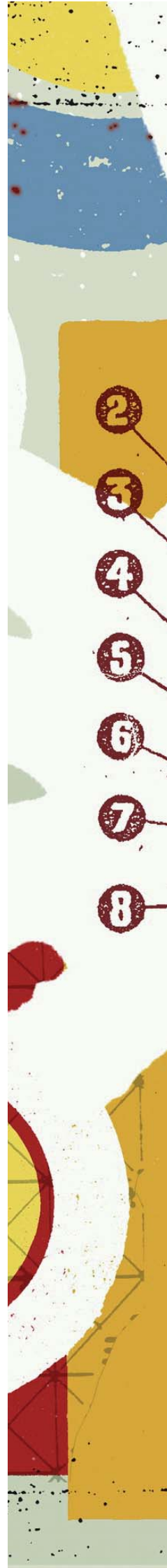
## KONTAKTDATEN

Hamburger Media School  
Medienpsychologie  
Finkenau 35  
22081 Hamburg  
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 40-428382714  
Fax: (+49) 40-428384109  
E-Mail: s.trepte@hamburgmediaschool.com  
http://www.hamburgmediaschool.com

## VERÖFFENTLICHUNGEN

Trepte, Sabine; Reinecke, L.; Behr, K. (submitted for publication): Creating virtual alter egos or super-heroines? Gendered avatar design in video game play.



Trepte, S.; Reinecke, L.; Behr, K.-M., 2007: Why Girls Play. Results of a Qualitative Interview Study with Female Video Game Players. Hamburger Forschungsbericht zur Sozialpsychologie, 77. Hamburg: Universität Hamburg, Arbeitsbereich Sozialpsychologie.  
Trepte, Sabine; Klimmt, Christoph, 2003: Theoretisch-methodische Desiderata der medienspsychologischen Forschung über die aggressionsfördernden Wirkungen gewalthaltiger Computer- und Videospiele. Zeitschrift für Medienpsychologie 15 (4). S. 114–121.  
Trepte, Sabine; Klimmt, Christoph (Hg.), 2003: Themenheft „Computerspiele und Aggression“. Zeitschrift für Medienpsychologie, 15 (4).

---

#### EXPERTE/EXPERTIN

##### **Wimmer, Jeffrey**

Dr. phil.  
Diplom-Sozialwissenschaftler

#### KONTAKTDATEN

Institut für Medien, Kommunikation und Information (IMKI)  
Universität Bremen  
Enrique-Schmidt-Straße  
28359 Bremen  
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 421-2182580  
E-Mail: wimmer@uni-bremen.de

#### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

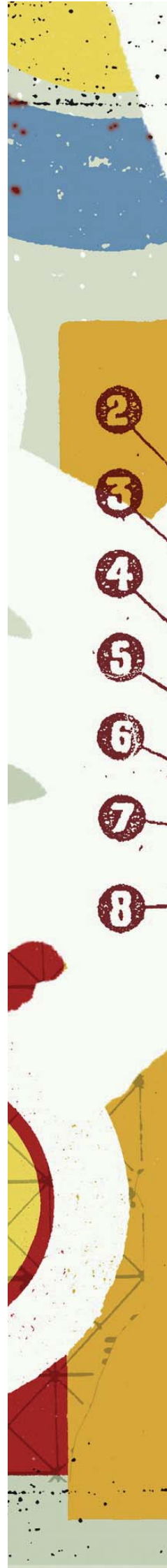
Soziale Aspekte des Computerspielens; Computerspiele und Gewalt; Nutzung von Computerspielen

#### VERÖFFENTLICHUNGEN

Wimmer, Jeffrey; Quandt, Thorsten; Wolling, Jens (Hg.), 2007 (im Druck): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computer- und Videogames. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.

Wimmer, Jeffrey; Quandt, Thorsten, 2006: Mobile Gaming. Virtuelles Spielen in realer Umgebung. In: Ästhetik & Kommunikation, Heft 135. S. 41–48. Universität Bremen [seit 1.9.07], Institut für Medien, Kommunikation und Information (IMKI)

---



## FACHGEBIET KRIMINOLOGIE

### EXPERTE/EXPERTIN

**Egg, Rudolf**

Prof. Dr.

Dipl.-Psych.

### KONTAKTDATEN

Kriminologische Zentralstelle e. V., Forschungs- und Dokumentationseinrichtung des Bundes und der Länder  
Viktoriastraße 35  
65189 Wiesbaden  
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 611-157580

E-Mail: [info@krimz.de](mailto:info@krimz.de)

[www.krimz.de](http://www.krimz.de)

### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Kriminal- und Rechtspsychologie; Rückfälligkeit und Behandlung von Straftätern; Drogen und Kriminalität; Sexual- und Gewaltdelikte; Aspekte von Tätern und Opfern; forensisch-psychologische Begutachtung

### VERÖFFENTLICHUNGEN

Egg, Rudolf (Hg.), 2006: Extremistische Kriminalität. Kriminologie und Prävention. Wiesbaden: Kriminologische Zentralstelle e.V. [= Schriftenreihe Kriminologie und Praxis KUP, Band 51].

Egg, Rudolf (Hg.), 2002: Tötungsdelikte. Mediale Wahrnehmung, kriminologische Erkenntnisse, juristische Aufarbeitung. Wiesbaden: Kriminologische Zentralstelle e.V. [= Schriftenreihe Kriminologie und Praxis KUP, Band 36].

---

### EXPERTE/EXPERTIN

**Pfeiffer, Christian**

Prof.

### KONTAKTDATEN

Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.  
Lützerodestraße 9  
30161 Hannover  
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 511-3483611

Fax: (+49) 511-3483610

E-Mail: [kfn@kfn.uni-hannover.de](mailto:kfn@kfn.uni-hannover.de)

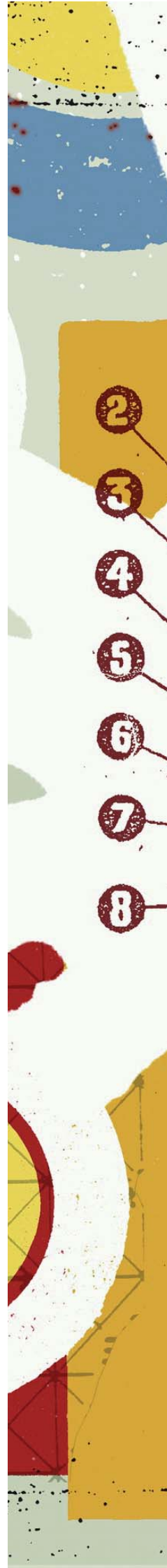
<http://kfn.de/>

### VERÖFFENTLICHUNGEN

Pfeiffer, Christian; Möhle, Thomas; Kleimann, Mathias; Rehbein, Florian, 2006: Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen. In: Josting, P.; Hoppe, H. (Hg.): Mädchen, Jungen und ihre Medienkompetenzen. München: Kopäd-Verlag. S. 26–49. Online: <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/zjj.pdf>

Pfeiffer, Christian; Baier, D.; Rabold, S.; Lüdders, L., 2006: Schülerbefragung 2005: Gewalterfahrungen, Schulschwänzen und Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen. KFN-Materialien für die Praxis, Nr. 3. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.

---



**FACHGEBIET**  
**KULTURWISSENSCHAFTEN**

**EXPERTE/EXPERTIN**

**Dittbrenner, Nils**

M. A.

**KONTAKTDATEN**

Pingipung  
Dittbrenner, Engel, Gogolin, Otto GbR  
Bertha-von-Suttner Straße 10  
21335 Lüneburg

Mobil: (+49) 176-22272890

E-Mail: nils@pingipung.de

www.de-bug.de

**FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE**

Musik in Computerspielen; historisch: Chiptunes/Soundchipmusik; aktuell: adaptive Musik

**VERÖFFENTLICHUNGEN**

Dittbrenner, Nils, 2007 (Q2/3): Soundchipmusik.

Computer- und Videospelmusik

1979–1995. Epos Verlag.

---

**EXPERTE/EXPERTIN**

**Wiemker, Markus**

M. A.

Soziologe

**KONTAKTDATEN**

Studiengang Medienmanagement; Bereich: Film & Serious Games (ab Sommer 2007)

Fachhochschule St. Pölten

Herzogenburger Straße 68

3100 St. Pölten

Österreich

Tel.: (beruflich) (+49) 4131-209080

Mobil: (+49) 173-3888133

Tel.: (privat) (43) 2742-313228409 / (43) 2742-14893794

E-Mail: markus@wiemker.org

www.wiemker.org

**FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE**

Kulturwissenschaftliche Analyse von digitalen Spielen (Kontexte der Produktion, Analyse des Spiels, Aneignung durch die Spieler)

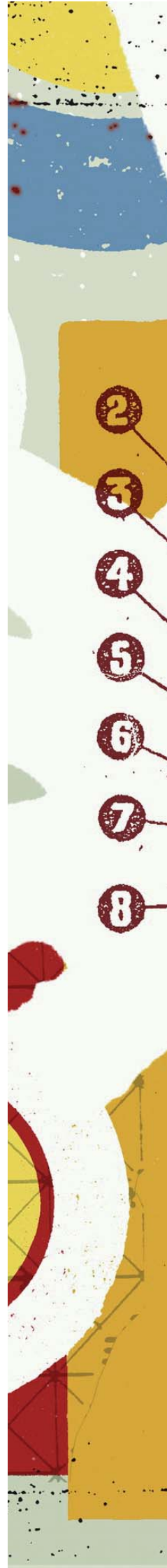
**VERÖFFENTLICHUNGEN**

Wiemker, Markus, 2007 (in Vorbereitung): Digitale Spiele – Praktiken der Aneignung. In: Landscapes of Cultural Studies.

Wiemker, Markus (in Vorbereitung): Digital Games. Ideology, Game and Play. In: Ryan, Michael (Hg.): Anthology of Cultural Studies. Oxford: Blackwell Publishers, 2. Auflage.

Wiemker, Markus, 2000: Where does reality stop ... and the game begin? Postmoderne Medien-Realität? Eine soziologische Untersuchung medialer Diskurse und Simulationen am Beispiel des Filmes eXistenZ (1998) von David Cronenberg. Paper 31, Institut für Soziologie, RWTH Aachen.

---



## FACHGEBIET MEDIENWISSENSCHAFTEN

### EXPERTE/EXPERTIN

**Eichner, Susanne**

Dipl.-Medienwiss.

### KONTAKTDATEN

Studiengang Medienwissenschaft: Analyse, Ästhetik, Publikum  
Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“, Potsdam-Babelsberg  
Marlene-Dietrich-Allee 11  
14482 Potsdam  
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 331-6202211

Tel.: (privat) (+49) 30-26306989

Mobil: (+49) 172-9488369

Fax: (+49) 331-6202599

E-Mail: [s.eichner@hff-potsdam.de](mailto:s.eichner@hff-potsdam.de)

[www.hff-potsdam.de](http://www.hff-potsdam.de)

### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Rezeptionsästhetik; Rezeptionstheorie

### VERÖFFENTLICHUNGEN

Eichner, Susanne, 2006: Kinder als Mediennutzer im Medienverbund – Medienwirkung und Medienkompetenz. In: Die Kunst des Betrachters. Jugendsoziologie, Kinderfilm und Medienkompetenz. Festschrift für Dieter Wiedemann. Leipziger Universitätsverlag.

Eichner, Susanne; Mikos, Lothar (im Druck): Und ewig lockt Gewalt – folgenlos im Computerspiel? Gewalt im Computerspiel und in der Realität im Sozialisationskontext und die Rolle des Jugendschutzes. In: Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Eichner, Susanne, 2003: Phänomen LAN-Party. In: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (Hg.): tv diskurs 23. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.

Eichner, Susanne, 2003: Vom Mythos der Ballerspiele. Ein Einblick in die aktuelle Computerspiellandschaft. In: Archiv der Jugendkulturen (Hg.): Der Amoklauf von Erfurt. Berlin.

Eichner, Susanne, 2002: Die Lust am Schießen – Ego-Shooter im Visier. Rezeptionsmotivation und Rezeptionsvergnügen bei computerbasierten Actionspielen. In: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (Hg.): tv diskurs 21. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.

### EXPERTE/EXPERTIN

**Jahn-Sudmann, Andreas**

Dr.

Dipl.-Sozialwissenschaftler

### KONTAKTDATEN

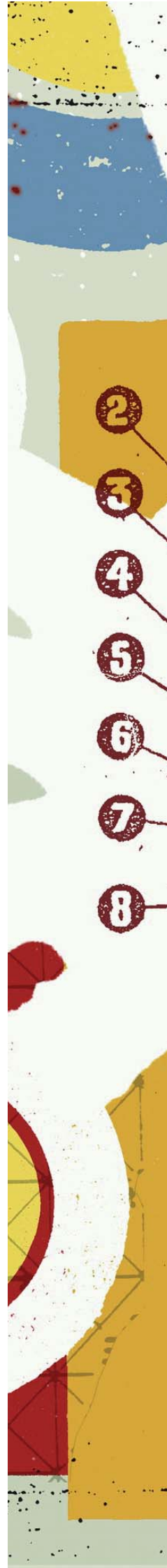
Zentrum für Interdisziplinäre Medienwissenschaft  
Georg-August-Universität Göttingen  
Humboldtallee 32  
37073 Göttingen  
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 551-399373

Fax: (+49) 551-397972

E-Mail: [ajahn2@uni-goettingen.de](mailto:ajahn2@uni-goettingen.de)

[www.zim.uni-goettingen.de/puk](http://www.zim.uni-goettingen.de/puk)



### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Computerspiele und Politik; Ästhetik digitaler Spiele; Independent Games; Film-Spiel-Beziehungen

### VERÖFFENTLICHUNGEN

Jahn-Sudmann, Andreas; Stockmann, Ralf, 2008 (im Druck): Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers — War Without Tears. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Jahn-Sudmann, Andreas, 2007 (im Druck): Die kulturelle Sphäre der Independent-Games – Terra incognita an den Rändern der Populärkultur? In: Medien – Diskurse – Deutungen. Marburg: Schüren.

Jahn-Sudmann, Andreas, 2006: Kulturindustrielle Repräsentationsstrategien der ‚Political Incorrectness‘ in Computerspielen am Beispiel von GTA San Andreas. In: Jahn-Sudmann, Andreas; Hißnauer, Christian: Medien – Zeit – Zeichen. Marburg: Schüren.

Jahn-Sudmann, Andreas; Hißnauer, Christian, 2007: Medien – Zeit – Zeichen. Marburg: Schüren.

---

### EXPERTE/EXPERTIN

**Kücklich, Julian**

M. A.

### KONTAKTDATEN

Katzbachstr. 4  
10965 Berlin  
Deutschland

Mobil: (+49) 176-22714127

E-Mail: [julian@kuecklich.de](mailto:julian@kuecklich.de)

<http://www.playabilit.de>

### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Politische, gesellschaftliche und ästhetische Aspekte von Computerspielen

### VERÖFFENTLICHUNGEN

Kücklich, Julian, 2005: Soziale Experimentierräume. Fünf Fragen an Julian Kücklich.

Bundeszentrale für politische Bildung. Online: [http://www.bpb.de/themen/PX8PWQ,0,Soziale\\_Experimentier%20raume.html](http://www.bpb.de/themen/PX8PWQ,0,Soziale_Experimentier%20raume.html)

Kücklich, Julian, 2007: Das Spiel vom Tod – Videospiele als Vernichtungs- und Utopiemaschinen. In: Spengler, Tilman (Hg.): kursbuch 167 („Kampfmaschinen“). S. 138–141.

Kücklich, Julian, 2006: game studies 2.0, column for the digra hard core series.

Kücklich, Julian, 2007: Online-Rollenspiele als soziale Experimentierräume. In: Bevc, Tobias (Hg.): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen (= Studien zur visuellen Politik, Vol. 5). Münster: Lit-Verlag.

Kücklich, Julian, 2004: Wie viele Polygone hat die Wirklichkeit? Zum Realismus von

Egoshooterspielen. In: Scheffer, Bernd; Jahraus Oliver: Wie im Film. Zur Analyse populärer Medienereignisse. Bielefeld: Aisthesis-Verlag. S. 219–232.

---

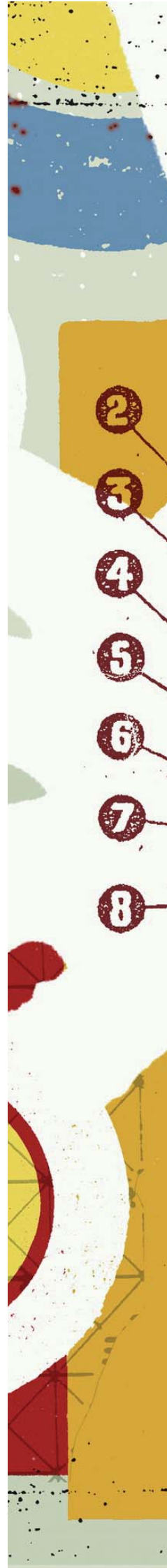
### EXPERTE/EXPERTIN

**Neitzel, Britta**

Dr.

### KONTAKTDATEN

Spach-, Literatur-, Medienwissenschaften  
Universität Siegen  
Adolf-Reichwein-Straße 2  
57076 Siegen  
Deutschland



Tel.: (beruflich) (+49) 271-7402048  
Fax: (+49) 271-7402733  
E-Mail: neitzel@medien-peb.uni-siegen.de  
<http://www.fb3.uni-siegen.de/?seite=1>

#### VERÖFFENTLICHUNGEN

Neitzel, Britta, 2007: Point of View und Point of Action – eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In: Bartels, Klaus; Thon, Jan Noel (Hg.): Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. Hamburger Hefte zur Medienkultur, Sonderheft Tiefenschärfe, Heft 9, 2007.  
Neitzel, Britta, 2006: Gespielte Geschichten. Narration und visueller Diskurs in Computerspielen, Münster: Lit-Verlag.  
Neitzel, Britta; Nohr, Rolf F., 2006: Das Spiel mit dem Medium. Immersion – Interaktion Partizipation. Marburg: Schüren-Verlag. (= Band 14 der Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft)  
Neitzel, Britta; Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F., 2005: „See? I’m real ...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill“. Münster: Lit-Verlag.  
Neitzel, Britta, 2005: Wer bin ich? Zur Avatar-Spieler-Bindung. In: Neitzel, Britta; Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F. (Hg.): „See? I’m real ...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill“. Münster: Lit-Verlag. S. 193–209.

---

#### EXPERTE/EXPERTIN

**Nohr, Rolf F.**

Prof. Dr.

#### KONTAKTDATEN

HBK Braunschweig Institut für Medienforschung  
Studiengang Medienwissenschaften; HBK & TU Braunschweig  
Johannes-Selenka-Platz 1  
38015 Braunschweig  
Deutschland

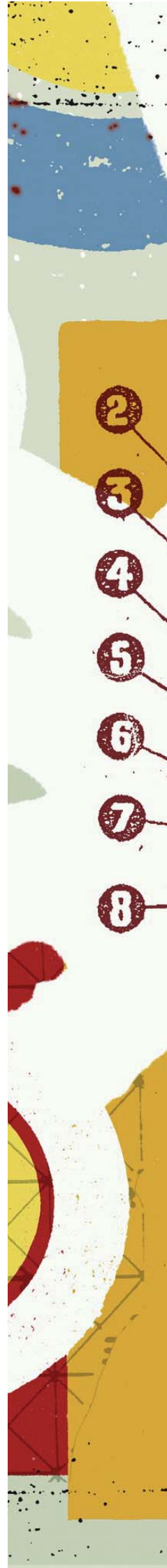
Tel.: (beruflich) (+49) 531-2810719  
Tel.: (privat) (+49) 234-3241550  
Fax: (+49) 531-2810719  
Mobil: (+49) 163-2782426  
E-Mail: [r.nohr@hbk-bs.de](mailto:r.nohr@hbk-bs.de)  
[www.nuetzliche-bilder.de](http://www.nuetzliche-bilder.de)  
[www.strategiespielen.de](http://www.strategiespielen.de)  
<http://mewi.hbk-bs.de>

#### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Raumkonzepte des Computerspiels; Spiel-Medien in der Kultur; Transparenztheorie; Qualitative Medienwirkung; Diskurstheorie

#### VERÖFFENTLICHUNGEN

Nohr, Rolf F., 2007 (in Vorbereitung): Die schwarze Hornbrille des Freiheitskampfs. Half Life, Ideologie und Dissidenz. In: Bopp, Matthias; Wiemer, Serjoscha; Krell, Peter C. (Hg.): Shoot me! I’m unreal. (A.T.) Berlin: suct.  
Nohr, Rolf F., 2007 (in Druck): Raumfetischismus. Topografien des Spiels. In: Thon, Jan-Noel; Bartels, Klaus (Hg.): Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. Sonderheft Tiefenschärfe – Hamburger Hefte zur Medienkultur  
Nohr, Rolf F., 2007 (in Druck): Computer als evokatives „Objekt“. Überlegungen am Beispiel des Spiels. In: Segeberg, Harro (Hg.): Digitales Wissen in der Wissensgesellschaft. Literatur – Computerspiel – Digitale Wissenschaft. Neumünster (= Schriften des Graduiertenkollegs Kunst und Technik, H. 1).  
Nohr, Rolf F.; Neitzel, Britta, 2006: Das Spiel mit dem Medium – Immersion, Interaktivität, Interface. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren-Verlag (= Band 14 der Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft).



Nohr, Rolf F., 2005: Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie des Games. In: Neitzel, Britta; Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F. (Hg.): „See, I'm real ...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill“. Münster: Lit-Verlag.

---

#### EXPERTE/EXPERTIN

**Rautzenberg, Markus**

Dr.

#### KONTAKTDATEN

Interationales Graduiertenkolleg: InterArt Studies  
Freie Universität Berlin  
Grunewaldstr. 35  
12165 Berlin  
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 030-83850314

Fax: (+49) 030-83850311

E-Mail: [interart@zedat.fu-berlin.de](mailto:interart@zedat.fu-berlin.de)

#### VERÖFFENTLICHUNGEN

Rautzenberger, Markus, 2007: Mit nur einem Auge ... . In: Rautzenberg, Markus; Cha, Kyung-Ho (Hg.): Anamorphosis. München: Fink-Verlag.

Rautzenberg, Markus, 2005: Vom Rausch(en) des Realen. Zur Geburt des Unheimlichen aus dem Geist des Mediums in „Silent Hill 2“. In: Neitzel, Britta; Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F. (Hg.): „See, I'm real ...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill“. Münster: Lit-Verlag.

Rautzenberg, Markus, 2002: Spiegelwelt. Elemente einer Ästhetik des Bildschirmspiels, Logos Verlag Berlin.

---

#### EXPERTE/EXPERTIN

**Sorg, Jürgen**

Dipl.-Medienwirt

#### KONTAKTDATEN

Forschungskolleg 615: Medienumbrüche; Teilprojekt: Mediennarrationen und Medienspiele  
Universität Siegen  
57068 Siegen  
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 271-7404916

Tel.: (privat) (+49) 221-3014077

Fax: (+49) 271-7404924

E-Mail: [kontakt@medienmorphologie.de](mailto:kontakt@medienmorphologie.de)

[www.medienmorphologie.de](http://www.medienmorphologie.de)

[www.fk615.uni-siegen.de](http://www.fk615.uni-siegen.de)

#### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

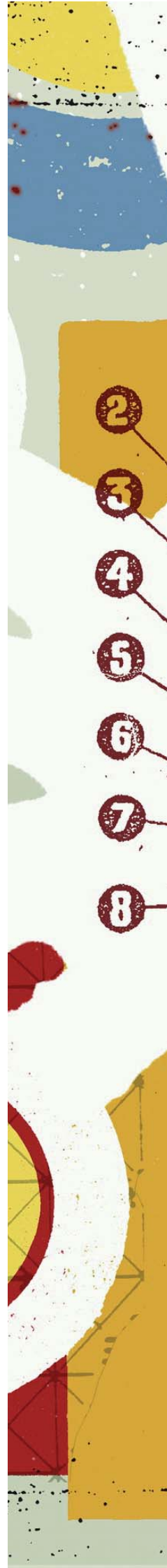
Form-Ästhetik und Logik des Computerspiels; Wechselbeziehungen zwischen Computerspiel und Spielfilm

#### VERÖFFENTLICHUNGEN

Sorg, Jürgen, 2006: Guckst Du noch oder spielst Du schon? Zu (Computer-)Spielformen im Spielfilm. 4players.de. In: Spielkultur. URL: <http://www.4players.de>

Sorg, Jürgen; Eichhorn, Stefan, 2005: „Playwatch – Mapping Cutscenes“. In: Schröter, Jens; Schwering, Gregor (Hg.): Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften, 5. Jg., H. 1/2. Siegen. S. 225–240.

---



## EXPERTE/EXPERTIN

**Wiemer, Serjoscha**

## KONTAKTDATEN

Institut für Medienforschung (IMF)  
Hochschule für Bildende Künste Braunschweig  
Frankfurter Straße 3c  
38015 Braunschweig  
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 531-3919032

E-Mail: [s.wiemer@hbk-bs.de](mailto:s.wiemer@hbk-bs.de)

<http://www.hbk-bs.de/home/IMF.html>

## FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Ästhetik und Medientheorie von Video- und Computerspielen; Strategiespiele

## VERÖFFENTLICHUNGEN

Wiemer, Serjoscha; Nohr, Rolf F. (Hg.), 2008 (in Vorbereitung): Strategie Spielen. Zur Logik des strategischen Diskurses im Spiel, Münster: Lit-Verlag (= Medienwelten, Braunschweiger Schriften zur Medienkultur; Bd. 10).

Wiemer, Serjoscha; Krause-Wahl, Antje; Oehlschlägel, Heike, 2006: Affekte. Analysen ästhetisch-medialer Prozesse. Transcript.

Wiemer, Serjoscha, 2005: Horror, Ekel und Affekt – „Silent Hill 2“ als somatisches Erlebnisangebot. In: Bopp, Matthias; Neitzel, Britta; Nohr, Rolf F. (Hg.): „See I'm real ...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill“. Münster: Lit-Verlag.

---

2

3

4

5

6

7

8

FACHGEBIET  
**MULTIMEDIA/KUNST**

EXPERTE/EXPERTIN

**Gutleber, Richard**

KONTAKTDATEN

ZKM – Institut für Bildmedien  
ZKM – Zentrum für Kunst und Medientechnologie  
Lorenzstraße 19  
76135 Karlsruhe  
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 721-81001200  
Fax: (+49) 721-81001139  
Mobil: (+49) 177-2927930  
E-Mail: info@zkm.de  
www.susigames.com  
http://www.zkm.de

FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Ästhetik, Ein- und Ausgabemedien; Neue Spielformen; 3-D-/2-D-Rendering-Techniken

VERÖFFENTLICHUNGEN

Gutleber, Richard, 2006: In 16 ms durch die Xbox-Pipeline. Universität Karlsruhe (IBDS)/Neon Studios.

---

EXPERTE/EXPERTIN

**Wagner, Michael**

Univ.-Prof. Dr.

KONTAKTDATEN

Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien  
Donau-Universität Krems  
Dr.-Karl-Dorrek-Straße 30  
3500 Krems  
Österreich

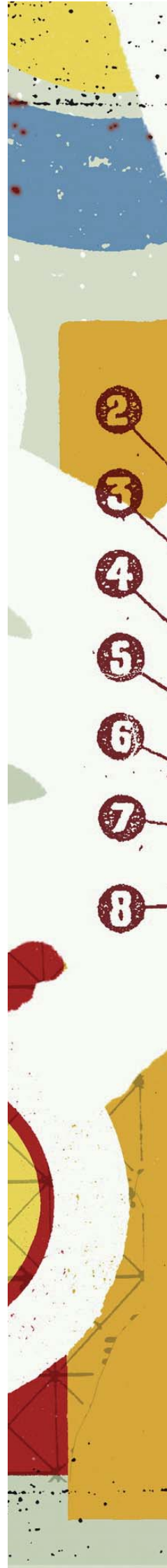
Tel.: (beruflich) (+43) 27328932340  
Tel.: (privat) (+43) 69-95509857  
Fax: (+43) 273-8934340  
E-Mail: michael.wagner@donau-uni.ac.at  
http://michael.wagner.cc

FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Digital Game Based Learning; Instructional Design; Computerspieltheorie

VERÖFFENTLICHUNGEN

Wagner, M.G., 2007 (in Druck): Die verspielte Wissenschaft – Zur medienpädagogischen Bedeutung der Computerspielforschung. In: Blaschitz, E.; Seibt, M. (Hg.): Medienbildung in Österreich. Münster: Lit-Verlag.  
Wagner, M.G., 2007 (in Druck): Competing in Metagame Space – eSports as the first professionalized computer metagame. In: von Borries, F.; Walz, St.; Brinkmann, U.; Böttger, M. (Hg.): Space Time Play – Games, Architecture, and Urbanism. Birkhäuser.  
Wagner, M.G., 2006: Ich spiele, also bin ich! – Reflexionen zur Bedeutung hypermedialer Jugendkulturen im pädagogischen Alltag. Medienimpulse, vol. 56. S. 41–45.  
Wagner, M.G., 2006: Computer Games and the Three Dimensions of Reading Literacy. Proceedings of the 2006 ACM SIGGRAPH Symposium on Videogames, Boston, MA, Juli 2006. S. 139–142.



## EXPERTE/EXPERTIN

**Zaremba, Jutta**

Dr.

## KONTAKTDATEN

Institut für Kunstpädagogik, Neue Medien  
Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt  
Sophienstraße 1-3  
60487 Frankfurt am Main  
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 69-79822508

Tel.: (privat) (+49) 69-95509857

Fax: (+49) 69-79823558

E-Mail: zarembaj@web.de

www.kunstpaed.uni-frankfurt.de

## FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Gender und Games

## VERÖFFENTLICHUNGEN

Zaremba, Jutta, 2006: Gender & Games. Weibliche Spielfiguren und ihre Fankulturen. In: Froelich, Margit (Hg.): Computerspiele. Faszination & Irritation. Brandes & Apsel.

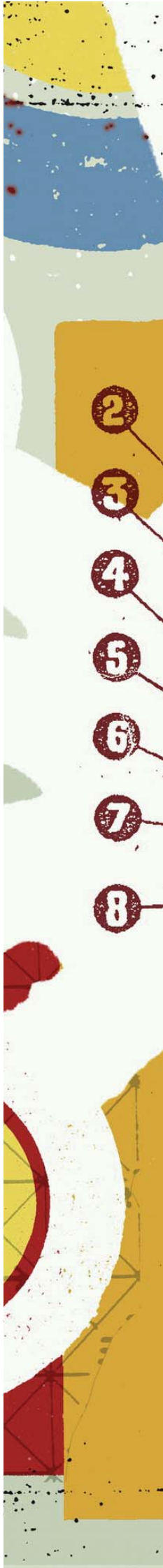
Zaremba, Jutta; Richard, Birgit, 2007: Hülle und Container. Medizinische Weiblichkeitsbilder im Internet. München: Fink Verlag.

Zaremba, Jutta; Richard, Birgit, 2005: Gaming with Grrls: Looking for sheroes in Computer Games. In: Raessens, Joost; Goldstein, Jeffrey (Hg.): Handbook of Computer game studies. MIT-Press Cambridge Mass. S. 283-300.

Zaremba, Jutta; Richard, Birgit, 2004: Skins, Body Doubles und Lookalikes. Virtuelle Weiblichkeitsmodelle. In: Peez, Georg; Richter, Heidi (Hg.): Kind – Kunst – Kunstpädagogik. Beiträge zur ästhetischen Erziehung. Festschrift für Adelheid Sievert. Frankfurt am Main/Norderstedt (Books on Demand).

Zaremba, Jutta; Richard, Birgit: Lonesome Raider Lara Croft. In: Ziesche, Angela; Marr, Stefanie (Hg.): Rahmen aufs Spiel setzen. FrauenKunstPädagogik 2000. Ulrike Helmer Verlag. S. 192-203.

---



FACHGEBIET  
**PHILOSOPHIE**

EXPERTE/EXPERTIN

**Pias, Claus**

Dr.

KONTAKTDATEN

Fakultät für Philosophie und Bildungswissenschaft

Universität Wien

Universitätsstraße 7

A-1010 Wien

Österreich

Tel.: (beruflich) (+43) 1-427747450

E-Mail: [claus.pias@univie.ac.at](mailto:claus.pias@univie.ac.at)

<http://homehobel.phl.univie.ac.at/emile/>

VERÖFFENTLICHUNGEN

Pias, Claus, 2007: Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Böhlau.

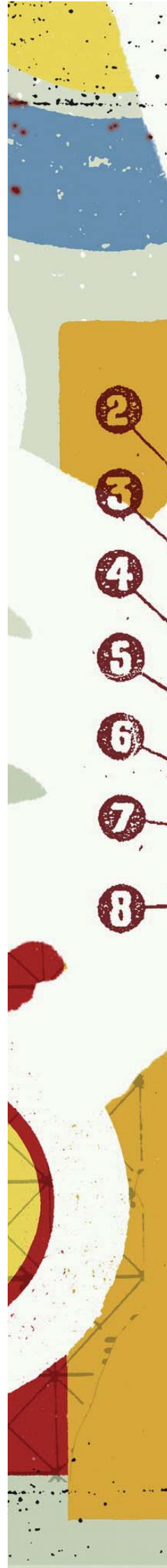
Pias, Claus, 2004: Die Pflichten des Spielers. Der User als Gestalt der Anschlüsse. In: Warnke, M.; Tholen, G.C.; Coy, W. (Hg.): Hyperkult II. Zur Ortsbestimmung analoger und digitaler Medien. Bielefeld: transcript 2004. S. 313–342.

Pias, Claus, 2002: ComputerSpielWelten. München: sequenzia-Verlag.

Pias, Claus (Hg.), 2004: Die Zukünfte des Computers. Zürich/Berlin: diaphanes-Verlag.

Pias, Claus, 2000: „Noisy, narrow-band devices“. Prolegomena zur Animationsgeschichte des Computerspiel(er)s. In: Hemken, K.-U. (Hg.): Bilder in Bewegung. Traditionen digitaler Ästhetik. Köln: DuMont. S. 222–235.

---



**FACHGEBIET  
PSYCHOLOGIE**

**EXPERTE/EXPERTIN**

**Grüsser-Sinopoli, Sabine Miriam**

PD Dr. rer. nat.

**KONTAKTDATEN**

Interdisziplinäre Suchtforschungsgruppe Berlin (ISFB)  
Institut für Medizinische Psychologie  
Charité Zentrum 1 für Human- und  
Gesundheitswissenschaften (ZHGB)  
Charité-Universitätsmedizin Berlin  
(seit Juni 2007: Johannes Gutenberg-Universität Mainz)

Tucholskystraße 2  
10117 Berlin  
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 30-450529521  
Fax: (+49) 30-450529923  
E-Mail: sabine.gruesser@charite.de  
www.isfb.org  
www.verhaltenssucht.de

**FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE**

Psychophysiologie; Epidemiologie; Therapieevaluationen; Entwicklung von Therapiema-  
nualen

**VERÖFFENTLICHUNGEN**

Thalemann, R.; Wölfling, K.; Grüsser, S.M., 2007: Specific cue-reactivity on computer game related cues in excessive gamers. In: Behavioral Neuroscience. 2007 Juni, 121 (3). S. 614–8.  
Grüsser, S.M.; Thalemann, R., 2006: Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe für Eltern. Bern: Hans Huber Verlag.  
Grüsser, S.M.; Thalemann, R., 2006: Exzessives Computerspielen – eine Verhaltenssucht. In: Medizinische Welt, 3. S. 1–5.

**EXPERTE/EXPERTIN**

**Mathiak, Klaus**

Univ.-Prof. Dr. med., Dr. rer. nat.

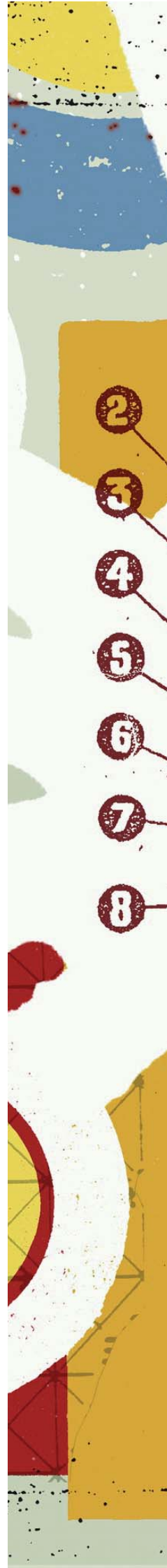
**KONTAKTDATEN**

Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie  
RWTH Aachen  
Pauwelsstraße 30  
52074 Aachen  
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 241-8089647  
Fax: (+49) 241-8084201  
E-Mail: kmathiak@ukaachen.de  
www.psychiatrie.ukaachen.de

**FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE**

Neuronale Korrelate während Computerspielen; Mediennutzung bei psychischen  
Erkrankungen



## VERÖFFENTLICHUNGEN

Weber, R.; Sherry, J.; Mathiak, K., 2007 (in press): The neurophysiological perspective in mass communication research: Theoretical rational, methods, and applications. In: Beatty, M. J. ; McCroskey, J. C.; Floyd, K. (Hg.): Biological dimensions of communication: Perspectives, methods, and research. Cresskill, NJ: Hampton Press.

Weber, R.; Ritterfeld, U.; Mathiak, K., 2006: Does playing violent video games induce aggression? Empirical evidence of a functional magnetic resonance imaging study. In: Media Psychology 2006, 8. S. 39–60.

Mathiak, Klaus, 2006: Machen Computerspiele gewalttätig? Interview by Dr. Thomas Bisswanger-Heim. In: MMW Fortschr Med 2006, 148. S. 15.

Mathiak, K.; Weber, R., 2006: Toward brain correlates of natural behavior: fMRI during violent video games. Hum Brain Mapp. 2006 Dec, 27 (12). S. 948–56.

---

## EXPERTE/EXPERTIN

**Vorderer, Peter**

Prof. Dr.

## KONTAKTDATEN

Unit Faculteit der Sociale Wetenschappen, Afdeling Communicatiewetenschap  
Vrij Universiteit Amsterdam  
De Boelelaan 1081  
1081 HV Amsterdam  
Niederlande

Tel.: (beruflich) (+31) 2059-82782

Fax: (+31) 2059-86820

E-Mail: p.vorderer@fsw.vu.nl

E-Mail: vorderer@gmail.com

## VERÖFFENTLICHUNGEN

Vorderer, Peter; Hefner, Dorothée; Klimmt, Christoph, 2007: Identification with the Player Character as Determinant of Video Game Enjoyment. Buchreihen Lecture Notes in Computer Science. Berlin/Heidelberg: Verlag Springer. S. 39–48.

Vorderer, Peter; Nakatsu, Ryohei; Rauterberg, Matthias, 2005: A New Framework for Entertainment Computing: From Passive to Active Experience. Buchreihen Lecture Notes in Computer Science. Volume 3711/2005.

Vorderer, Peter; Klimmt, Christoph; Hartmann, Tilo, 2005: Macht der Neuen Medien? „Überwältigung“ und kritische Rezeptionshaltung in virtuellen Medienumgebungen. In: Zeitschrift Publizistik, Heft Volume 50, Number 4/Dezember 2005.

Vorderer, Peter, 2006: Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences and Psychology of Entertainment. Lawrence Erlbaum Associates.

Vorderer, Peter, 2006: Warum sind Computerspiele attraktiv? In: Kaminski, Winfred; Lorber, Martin (Hg.): Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: Kopäd-Verlag. S. 55–63.

---

## EXPERTE/EXPERTIN

**Mayer, Monika**

Bel. Psic. (UFRGS)

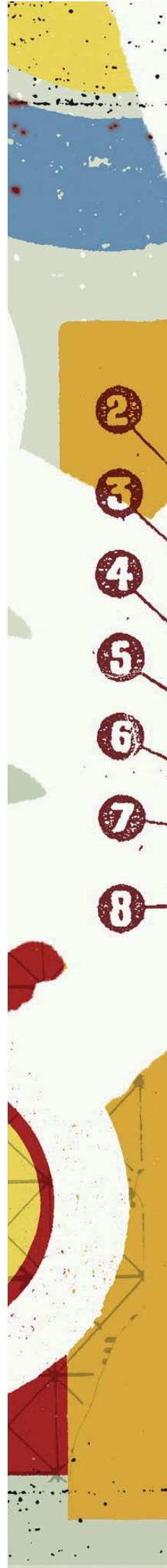
## KONTAKTDATEN

Institut für Theoretische Psychologie (LS Allgemeine Psychologie)  
Universität Bamberg  
Kapuzinerstraße 16  
96045 Bamberg

Tel.: (beruflich) (+49) 951-8631006

Tel.: (privat) (+49) 911-93755900

Mobil: (+49) 162-4436255



Fax: (+49) 951-863 4022  
E-Mail: [monica.mayer@ppp.uni-bamberg.de](mailto:monica.mayer@ppp.uni-bamberg.de)  
<http://www.uni-bamberg.de/fakultaeten/ppp/faecher/psychologie/iftp/>

#### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Motivation; Emotion; Kognition

#### VERÖFFENTLICHUNGEN

Mayer, Monica, 2006: Im Spiel verliebt. *Gamestar* 01/2007.  
Mayer, Monica (im Druck): Killerspiele und Spiele für Killer.

---

#### EXPERTE/EXPERTIN

**Moeller, Ingrid**

Dr.

#### KONTAKTDATEN

Universität Potsdam  
Sozialpsychologie  
Karl-Liebknecht-Straße 24/25  
14476 Potsdam, OT Golm  
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 331-9772822  
E-Mail: [ingrid.moeller@uni-potsdam.de](mailto:ingrid.moeller@uni-potsdam.de)  
Fax: (+49) 331-9772795  
<http://www.uni-bamberg.de/fakultaeten/ppp/faecher/psychologie/iftp/>

#### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Aggression im Kindes- und Jugendalter; Mediengewalt

#### VERÖFFENTLICHUNGEN

Möller, Ingrid, 2006: Mediengewalt und Aggression: Eine längsschnittliche Betrachtung der Kausalzusammenhänge am Beispiel des Konsums gewalthaltiger Bildschirmspiele. *Phil. Diss. Potsdam*. Online: <http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2006/773/>  
Möller, Ingrid, 2006: Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression-related norms in German adolescents. In: *Journal of Adolescence*, 2004, vol 27. S. 53–69. Online: <http://www.psych.uni-potsdam.de/social/projects/files/playing-violent-games.pdf>  
Kahé, Barbara; Moeller, Ingrid; Berger, Anja (2006): Aktuelle Forschungsprojekte zum Thema Mediengewalt. Online: <http://www.psych.uni-potsdam.de/social/projects/files/ForschungThema-Mediengewalt.pdf>

---

#### EXPERTE/EXPERTIN

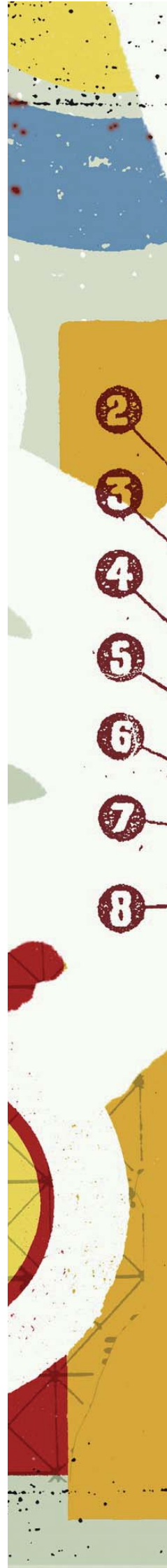
**Von Salisch, Maria**

Prof. Dr.  
Entwicklungspsychologin

#### KONTAKTDATEN

Leuphana Universität Lüneburg  
Scharnhorststr. 1  
21335 Lüneburg  
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 04131-6771704  
E-Mail: [salisch@uni-lueneburg.de](mailto:salisch@uni-lueneburg.de)  
<http://www.ewi-psy.fu-berlin.de/>



### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Helden im Cyberspace–Zusammenhang von Aggressivität und dem Konsum gewalthaltiger Computerspiele

### VERÖFFENTLICHUNGEN

- Salisch, Maria von; Oppl, Caroline; Kristen, Astrid, 2006: Computerspiele mit und ohne Gewalt. Auswahl und Wirkung bei Kindern. Kohlhammer Verlag.
- Salisch, Maria von (unter Begutachtung): Beschäftigung mit nicht altersgerechten Computerspielen und schulischer Leistungsstand. Eine Längsschnittstudie mit Kindern.
- Salisch, M. v.; Kristen, A.; Oppl, C., 2007: Computerspiele mit und ohne Gewalt? In: Kind, Jugend und Gesellschaft, 52. S. 46–48.
- Salisch, M. v.; Oppl, C.; Kristen, A., 2006: What attracts children? In: Vorderer, P.; Bryant, J. (Hg.): Playing Video Games – Motives, Responses, and Consequences. Mahwah, N.Y.: Erlbaum. S. 147–164.
- Salisch, M. v.; Kristen, A.; Oppl, C., 2005: Aggressives Verhalten und (neue) Medien. In: Seiffge-Krenke, I. (Hg.): Aggressionsentwicklung zwischen Normalität und Pathologie. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht. S. 198–237.

---

### EXPERTE/EXPERTIN

#### **Spitzer, Manfred**

Prof. Dr. Dr.

### KONTAKTDATEN

Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie III München  
Leimgrubenweg 12–14  
89075 Ulm  
Deutschland

Tel.: [beruflich] (+49) 731-50061400  
E-Mail: manfred.spitzer@uni-ulm.de  
<http://www.uni-ulm.de/klinik/psychiatrie3/index.html>

### VERÖFFENTLICHUNGEN

- Spitzer, Manfred, 2006: Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. München: dtv.
- Spitzer Manfred, 2006: Vorsicht Bildschirm! Welche Auswirkungen haben das Fernsehen und der Computer auf die Entwicklung unserer Kinder? Schwarzach a. Main: Auditorium Verlag. DVD (Bestell-Nr. 782D)
- Dörner, D.; Hüther, G.; Spitzer, M., 2002: Vernunft-Gehirn-Computer: Was bleibt vom Menschen? Bamberg: Universitäts-Verlag.
- Spitzer, Manfred, 2005: Influence of violent media on children and adolescents. In: The Lancet 365. S. 1387–1388.

### EXPERTE/EXPERTIN

#### **Steckel, Rita**

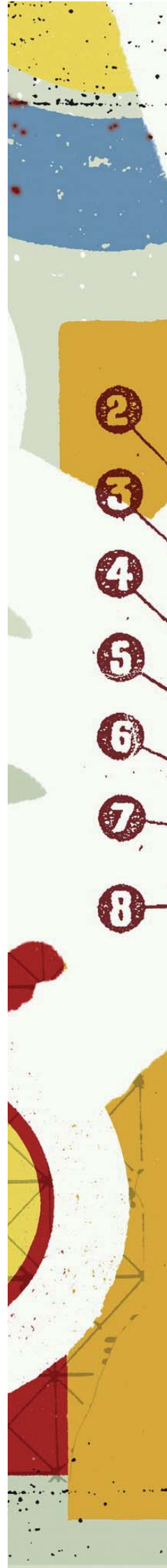
### KONTAKTDATEN

Westfälische Klinik Marl-Sinsen  
- Haardklinik -  
Kinder- und Jugendpsychiatrie und -psychotherapie  
Halterner Straße 525  
45770 Marl  
Deutschland

Tel.: 023658020  
E-Mail: rita.steckel@wkp-lwl.org

### VERÖFFENTLICHUNGEN

Steckel, Rita; Trudewind, Clemens, 2003: Effekte gewaltorientierter Computerspiele bei Kindern: Wirkmechanismen, Moderatoren und Entwicklungsfolgen. In: Zeitschrift für Fa-



milienforschung, Heft 3/2003. S. 238–271.

Steckel, Rita, 1997: Aggression in Videospiele: Gibt es Auswirkungen auf die Spieler? In:

Fritz, Jürgen: Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn:

Bundeszentrale für politische Bildung.

---

#### EXPERTE/EXPERTIN

##### **Trudewind, Clemens**

Dr.

Psychologe

#### KONTAKTDATEN

Lehrstuhl für Energiesysteme und Energiewirtschaft

Ruhr-Universität Bochum

Universitätsstraße 150

44780 Bochum

Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 234-3225794

Fax: (+49) 234-3214158

E-Mail: [trudewind@lee.ruhr-uni-bochum.de](mailto:trudewind@lee.ruhr-uni-bochum.de)

<http://www.lee.rub.de>

#### VERÖFFENTLICHUNGEN

Steckel, Rita; Trudewind, Clemens, 2003: Effekte gewaltorientierter Computerspiele bei Kindern: Wirkmechanismen, Moderatoren und Entwicklungsfolgen. In: Zeitschrift für Familienforschung, Heft 3/2003. S. 238–271.

---

#### EXPERTE/EXPERTIN

##### **Bouncken, Ricarda**

Prof. Dr.

#### KONTAKTDATEN

Rechtswissenschaften, Rechts- und Staatswissenschaftliche Fakultät

Universität Greifswald

Friedrich-Loeffler-Straße 70

1747 Greifswald

Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 3834-862462

Fax: (+49) 3834-862413

E-Mail: [bouncken@uni-greifswald.de](mailto:bouncken@uni-greifswald.de)

<http://www.rsf.uni-greifswald.de/bwl/personal/index.html>

#### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Strukturen und Prozesse

bei Kooperationen zwischen Unternehmen; Interkulturelles Innovationsmanagement;

Zusammenarbeit von Dienstleistungsunternehmen

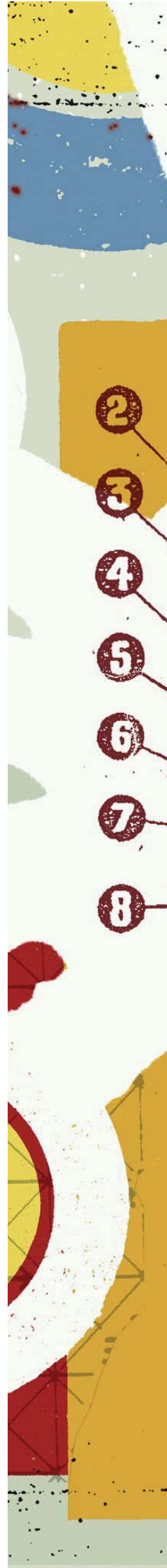
#### VERÖFFENTLICHUNGEN

Bouncken, R. B.; Müller-Lietzkow, J., 2007: Machtumkehr in Projektnetzwerken der Computer- und Videospieleindustrie. Kooperation, Macht, Projektnetzwerke, Strukturierungstheorie. In: Schreyögg, G.; Conrad, P.; Sydow, J. (Hg.): Managementforschung 17: Kooperation und Konkurrenz. Wiesbaden. S. 75–120.

Müller-Lietzkow, J.; Bouncken, R. B.; Seufert, W., 2006: Gegenwart und Zukunft der Computer- und Videospieleindustrie. Dornach.

Müller-Lietzkow, J.; Bouncken, R. B., 2006: Vertikale Erweiterung der Wertschöpfungskette: Das zweischneidige Schwert der Zusammenarbeit der Filmwirtschaft mit der Computer- und Videospieleindustrie. In: Die Medienwirtschaft, 02/2006. S. 6–19.

---



## FACHGEBIET WIRTSCHAFTSWISSENSCHAFTEN

### EXPERTE/EXPERTIN

**Dollinger, Vivien**

Dipl.-Inf. (FH)

### KONTAKTDATEN

Lehrstuhl für Information, Organisation und Management, Prof. Reichwald

TU München

Leopoldstraße 139

80804 München

Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 89-28924812

E-Mail: [dollinger@wi.tum.de](mailto:dollinger@wi.tum.de)

<http://game-research.net/>

(Blog, ganz neu)

[www.prof-reichwald.de](http://www.prof-reichwald.de)

### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Akzeptanz- und Motivationsfaktoren digitaler Spiele im Altersgruppenvergleich (Fokus: 50+)

### VERÖFFENTLICHUNGEN

Reichwald; Dollinger; Müller, 2007: Technology Acceptance of digital games – Model development and comparison of different age groups. Paper. Vorgestellt auf der 2007 Marketing Science Conference (Juni, Singapur).

---

### EXPERTE/EXPERTIN

**Goldhammer, Klaus**

Prof. Dr.

### KONTAKTDATEN

IGoldmedia GmbH Media Consulting & Research

Oranienburgerstr. 27

10117 Berlin

Deutschland

Tel.: (+49) 302462660

E-Mail: [info@Goldmedia.de](mailto:info@Goldmedia.de)

[www.Goldmedia.de](http://www.Goldmedia.de)

### VERÖFFENTLICHUNGEN

Goldhammer, K., 2002: Ein Blick zurück nach vorn: Die Internet-Ökonomie. Ökonomisches Handeln im Internet. In: Münker, Stefan (Hg.): Praxis Internet. Frankfurt/Main: Suhrkamp. S. 102–119.

Goldhammer, K.; Lessig, M., 2001: Interaktive Medien müssen sich dem Nutzer anpassen. Ist alles anders in Digitalien? In: tendenz, Nr. 3/2001. S. 34–35.

---

### EXPERTE/EXPERTIN

**Klimmt, Christoph**

Dr.

### KONTAKTDATEN

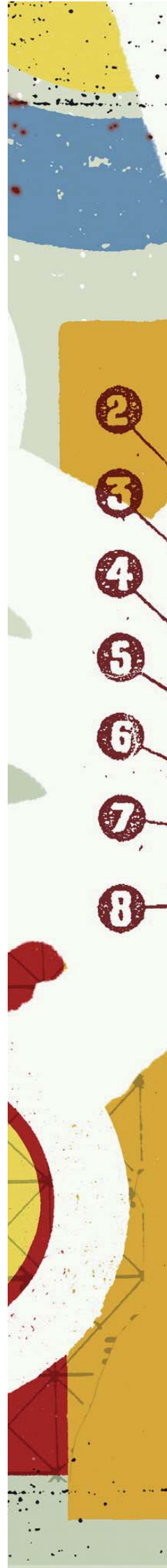
Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung

Hochschule für Musik und Theater Hannover

Expo Plaza 12

30539 Hannover

Deutschland



Tel.: (beruflich) (+49) 511-3100497  
Fax: (+49) 511-3100400  
E-Mail: christoph.klimmt@ijk.hmt-hannover.de  
<http://www.ijk.hmt-hannover.de>

#### VERÖFFENTLICHUNGEN

Klimmt, C.; Schmid, H.; Nosper, A.; Hartmann, T.; Vorderer, P. (in Druck): Moral management: Dealing with moral concerns to maintain enjoyment of violent video games. In: Sudmann-Jahn, A.; Stockmann, R. (Hg.): Games without frontiers – wars without tears. Hampshire, UK: Palgrave.

Klimmt, Christoph, 2006: Zur Rekonstruktion des Unterhaltungserlebens beim Computerspielen. In: Kaminski, Winfred; Lorber, Martin (Hg.): Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: Kopäd-Verlag. S. 65–79.

Hartmann, T., Klimmt, C., 2006: Gender and computer games: Exploring females' dislikes. In: Journal of Computer-Mediated Communication, 11 (4), Artikel 2. Online: <http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue4/hartmann.html>

Klimmt, C.; Hartmann, T., 2006: Effectance, self-efficacy, and the motivation to play video games. In: Vorderer, P.; Bryant, J. (Hg.): Playing video games: Motives, responses, and consequences. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates. S. 132–145.

Klimmt, C.; Fischer, T.; Kuhrcke, T., 2005: Mittendrin statt nur dabei: Kriegsdarstellungen in Computerspielen. In: Knieper, T.; Müller, M. (Hg.): War Visions: Bildkommunikation und Krieg. Köln: von Halem. S. 276–292.

---

#### EXPERTE/EXPERTIN

**Müller-Lietzkow, Jörg**

Dr.

#### KONTAKTDATEN

Medienwissenschaften  
Friedrich-Schiller-Universität Jena  
Ernst-Abbe-Platz 8  
07743 Jena  
Deutschland

Tel.: (beruflich) (+49) 3641-944954  
Fax: (+49) 3641-944952  
E-Mail: [j.mueller-lietzkow@uni-jena.de](mailto:j.mueller-lietzkow@uni-jena.de)  
[www.uni-jena.de/medien](http://www.uni-jena.de/medien)

#### FORSCHUNGSSCHWERPUNKTE

Digitales Enter- und Edutainment (Computer Games, Edutainment Games, Infotainment, Web-Content)

#### VERÖFFENTLICHUNGEN

Bouncken, R. B.; Müller-Lietzkow, J., 2007: Machtumkehr in Projektnetzwerken der Computer- und Videospieldindustrie. Kooperation, Macht, Projektnetzwerke, Strukturierungstheorie. In: Schreyögg, G.; Conrad, P.; Sydow, J. (Hg.): Managementforschung. Wiesbaden.

Müller-Lietzkow, J., 2005: Blood sells – Von Shockern, Shootern und Pixelblut. In: Nohr, R.F.; Neitzel, B.; Bopp, M., (Hg.) 2005: „See? I'm real ...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill“, Münster: Lit-Verlag. S. 227–243.

Müller-Lietzkow, J., 2004: Wertschöpfung – Warum gute Spiele auch nach Jahren Geld wert sind. In: Game Face, Ausgabe 4, Januar 2004. S. 74–76.

Müller-Lietzkow, J., 2003: Medienökonomie: Blockbuster = Blockbuster? In: game Face, Ausgabe 3, Oktober/November 2003. S. 62–64.

---

