

SIMON SCHREIBER

Formen des Spiels / Das Medium Spiel

Literaturverzeichnis

- aerztezeitung.de (2008): Psychologen entdecken Computerspiele.
www.aerztezeitung.de/praxis_wirtschaft/praxis_edv/article/520512/psychologen-entdecken-computerspiele.html (20.07.2013)
- Bergmann, W., Hüther, G. (2006): Computerspielsüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien. Düsseldorf: Patmos
- Drogen- und Suchtbericht 2013: http://drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/Service/Publikationen/BMG_Drogen-_und_Suchtbericht_2013_WEB_Gesamt.pdf
- dsm5.org. (2013): Gaming Disorder.
www.dsm5.org/Documents/Internet%20Gaming%20Disorder%20Fact%20Sheet.pdf (10.10.13)
- fas.org – Federation of American Scientists (2006): Harnessing the power of video games for learning.
www.fas.org/gamesummit/Resources/Summit%20on%20Educational%20Games.pdf (14.07.2013)
- Fritz, J., Fehr, W. (1997) (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Theorien, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung
- Frölich, J., Lehmkuhl, G. (2012): Computer und Internet erobern die Kindheit. Vom normalen Spielverhalten bis zur Sucht und deren Behandlung. 2. Aufl. Stuttgart: Schattauer
- GamesCoop (2012): Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hamburg: Junius Verlag
- Horx, M. (2007): Die Reise mit den Söhnen. In: Psychologie Heute Heft 12/07. Weinheim: Beltz Verlag.
www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/horx_reise/horx_reise.pdf (17.05.2013)
- Juul, J. (2005): Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: The MIT Press
- Köhn, W. (2008): Heilpädagogische Erziehungshilfe und Entwicklungsförderung (HpE). Ein Handlungskonzept. 3. Aufl. Heidelberg: Universitätsverlag Winter.
- kulturrat.de (2012): Aktuelle Diskurse im Kulturbereich IV: Computerspiele www.kulturrat.de/detail.php?detail=2270&rubrik=5 (05.08.2013)
- Kunczik, M., Zipfel, A. (2010a): Medien und Gewalt (Kurzfassung).
www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/Medien-und-Gewalt-Befunde-der-Forschung-Kurzfassung,property=pdf,bereich=bmfsfj,rwb=true.pdf (30.05.2013)
- Kunczik, M., Zipfel, A. (2010): Medien und Gewalt (Langfassung).
www.bundespruefstelle.de/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/medien-gewalt-befunde-der-forschung-sachbericht-langfassung,property=pdf,bereich=bpjm,sprache=de,rwb=true.pdf (30.05.2013)
- Kunczik, M., Zipfel, A. (2010b) Computerspielsucht (Kurzfassung).
www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/Computerspielsucht-Befunde-der-Forschung-Kurzfassung,property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf (25.06.2013)
- Rosentingl, H., Mitgutsch, K. (2010): Computerspiele zwischen Kult und Kultur
www.medienimpulse.at/articles/view/274 (26.04.2013)
- Rosentingl, H. & Mitgutsch, K. (2009): Schauplatz Computerspiele. Wien: Lesethek.
- Steiner, O. (2008): Nutzung und Wirkung von Computerspielen – Die wichtigsten Befunde.
www.pegi.info/ch/index/id/1376/media/pdf/256.pdf (23.07.2013)

