

Unsystematisierte Bibliographie zur Computerspielforschung

- Aarseth, Espen (2006): Warum Game Studies? In: Winfred Kaminski (Hg.): Clash of realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: Kopaed (EA-Studie, 5), S. 17–24.
- Aarseth, Espen (2011): "Define Real, Moron!". Some Remarks on Game Ontologies. In: Espen Aarseth, Lev Manovich, Frans Mäyrä, Katie Salen und Mark J. P. Wolf (Hg.): DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 06), S. 50–69.
- Aarseth, Espen (2019): Ludoforming. Changing Actual, Historical or Fictional Tophographies into Ludic Topologies. In: Espen Aarseth und Stephan Günzel (Hg.): Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games. Bielefeld: transcript (Media studies), S. 127–140.
- Aarseth, Espen; Günzel, Stephan (Hg.) (2019): Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games. Bielefeld: transcript (Media studies).
- Aarseth, Espen; Manovich, Lev; Mäyrä, Frans; Salen, Katie; Wolf, Mark J. P. (Hg.) (2011): DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 06). Online verfügbar unter <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:kobv:517-opus-49780>.
- Ablinger, Franz (2019): Homecomputer. Zur Technik- und frühen Computerspielkultur anhand einer Zeitschrift der Jahre 1983 und 1984. 1. Auflage.
- Ackermann, Judith (Hg.) (2017): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Neue Perspektiven der Medienästhetik).
- Ackermann, Judith (2018): Gemeinschaft. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 301–312.
- Ackermann, Judith; Juchems, Marc (2017): Twitch plays Pokemon als kollektive Let's Play-Performance. In: Judith Ackermann (Hg.): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 119–132.
- Adamowsky, Natascha (2008): Medialisierte Umgebungen. Medienästhetische Überlegungen zu Kunst- und Computerspielen im urbanen Raum. In: Winfred Kaminski und Martin Lorber (Hg.): Clash of realities 2008. Spielen in digitalen Welten. München: Kopaed, S. 47–60.
- Adamowsky, Natascha (2008): Multimediale Spiele. Verschränkungen von virtuellen und realen Spielräumen am Beispiel moderner Vergnügungsarrangements. In: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl (Hg.): Faszination Computerspielen. Theorie, Kultur, Erleben. Wien: Braumüller, S. 105–116.
- Adamowsky, Natascha (2015): Game Studies und Kulturwissenschaft. In: Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noel Thon (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 342–372.
- Adamowsky, Natascha (Hg.) (2018): Digitale Moderne. Die Modellwelten von Matthias Zimmermann. München: Hirmer.
- Adamowsky, Natascha (2018): Digitale Moderne. In: Natascha Adamowsky (Hg.): Digitale Moderne. Die Modellwelten von Matthias Zimmermann. München: Hirmer, S. 14–33.

Adamowsky, Natascha (2018): Spiel/en. In: Daniel Martin Feige, Sebastian Ostritsch und Markus Rautzenberg (Hg.): Philosophie des Computerspiels. Theorie - Praxis - Ästhetik. 1. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 27–41.

Adams, Ernest W. (2007): Dogma 2001' (2001). In: Karin Bruns und Ramón Reichert (Hg.): Reader neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation. Bielefeld: transcript (Cultural Studies, 18), S. 420–421.

Adams, Meghan Blythe; Rambukkana, Nathan (2018): "Why do I have to make a choice? Maybe the three of us could, uh...": Non-Monogamy in Videogame Narratives. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (2). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1802/articles/adams_rambukkana, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Adamus, Tanja (2010): E-Sport. Computerspiele im Spannungsfeld von Sport und (digitaler) Jugendkultur. In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): Digitale Spielkultur. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 203–218.

AK Enter- Control - Escape (Hamburg) (2010): Computerspielnutzung als Herausforderung und Aufgabe der Suchtprävention und Medienpädagogik. In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): Digitale Spielkultur. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 21–30.

Akkermann, Miriam; Hessler, Daniel (2019): Vom Rhythmus zur Regel zum Raum und zurück – Über Rhythmus und Entrainment im Gameplay von Donkey Konga, Vib-Ribbon und Rayman Legends. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/vom-rhythmus-zur-regel-zum-raum/>, zuletzt geprüft am 27.09.2020.

Alhutter, Doris (2010): Der "Mainstream-Spieler" als Kreativitätshindernis. Was Geschlechterdiskurse mit der Qualität von Computerspielen zu tun haben. In: Petra Grimm und Rafael Capurro (Hg.): Computerspiele - neue Herausforderungen für die Ethik? Stuttgart: Franz Steiner (Medienethik, 8), S. 93–108.

Allen, Johnie J.; Anderson, Craig A. (2019): Does Avatar Identification Make Unjustified Video Game Violence More Morally Consequential? In: *Media Psychology*, S. 1–23. DOI: 10.1080/15213269.2019.1683030.

Alloway, Tracy Packiam; Carpenter, Rachel (2019): "Gotta Catch 'Em All" - Can Playing Pokémon Go Influence Mood and Empathy? In: *game studies - the international journal of computer game research* 19 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1902/articles/allowaycarpenter>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Alvarez Igarzábal, Federico (2019): Time and Space in Video Games. A Cognitive-Formalist Approach. 1. Aufl. Bielefeld: transcript (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, 9). Online verfügbar unter <http://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-4713-6>.

Anable, Aubrey (2018): Playing with Feelings. Video Games and Affect. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Anderie, Lutz (2016): Games Industry Management. Gründung, Strategie und Leadership - Theoretische Grundlagen. Berlin, Heidelberg: Springer Gabler. Online verfügbar unter <http://gbv.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=4612992>.

Anderle, Michaela (2014): Gamepaddle. Games zur Schlüsselkompetenzförderung nutzen. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 173–180.

Andersen, Carrie (2015): "There Has To Be More To It": Diegetic Violence and the Uncertainty of President Kennedy's Death. In: *game studies - the international journal of computer game research* 15 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1502/articles/andersen>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Anderson, Dustin (2019): Hemingway's Console: Memory and Ethics in the Modernist Video Game. In: Scott Ortolando (Hg.): Popular Modernism and its Legacies. From Pop Literature to Video Games. New York: Bloomsbury Academic, S. 247–262.

Anderson, Sky LaReil (2017): Watching People Is Not a Game. Interactive Online Corporeality, Twitch.tv and Videogame Streams. In: *game studies - the international journal of computer game research* 17 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1701/articles/anderson>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Anhut, Svenja (2017): Warum Games? Über die Analyse und Entwicklung von Computerspielen im Unterricht. In: Wolfgang Zielinski, Sandra Aßmann, Kai Kaspar und Peter Moormann (Hg.): Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht. München: Kopaed (Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, 5), S. 171–178.

Anz, Thomas; Kaulen, Heinrich (Hg.) (2009): Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte. Deutscher Germanistentag. Berlin: de Gruyter (Spectrum Literaturwissenschaft, 22).

Appel, Daniel (Hg.) (2012): Welt|Kriegs|Shooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien? Boizenburg: Hülsbusch (Game studies).

Arjoranta, Jonne (2014): Game Definitions: A Wittgensteinian Approach. In: *game studies - the international journal of computer game research* 14 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Arjoranta, Jonne; Siitonen, Marko (2018): Why Do Players Misuse Emotes in Hearthstone? Negotiating the Use of Communicative Affordances in an Online Multiplayer Game. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (2). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1802/articles/arjoranta_siitonen, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Arnseth, Hans Christian (2006): Learning to Play or Playing to Learn. A Critical Account of the Models of Communication Informing Educational Research on Computer Gameplay. In: *game studies - the international journal of computer game research* 6 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0601/articles/arnseth>.

Ascher, Franziska (2011): Okami (Wii): Von Göttern und Menschen. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/okami-wii/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Ascher, Franziska (2011): Okamiden (DS) - Okamis kleiner Bruder. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/okamiden/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Ascher, Franziska (2012): Dear Esther – Wer hat die ganzen Kerzen angezündet? In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/dear-esther-schemen-oder-wer-hat-die-ganzen-kerzen-angezundet/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Ascher, Franziska (2012): Heldenkarrieren – Der Skyrim-Avatar und sein narratives Potential. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/heldenkarrieren/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Ascher, Franziska (2012): Immersion – Die Faszinationskraft virtueller Welten. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/immersion/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Ascher, Franziska (2012): Journey – Der Weg ist das Ziel. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/journey-ps3/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Ascher, Franziska (2014): Die Narration der Dinge Teil I – Items. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/die-narration-der-dinge-teil-i-2/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Ascher, Franziska (2014): Die Narration der Dinge Teil II – Environmental Storytelling. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/die-narration-der-dinge-teil-2/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Ascher, Franziska (2014): Feuerhüterinnen als Kristallisationspunkte des Begehrens. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/feuerhuterinnen-als-kristallisationspunkte-des-begehrens/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Ascher, Franziska (2016): Preis der Neutralität. Die Witcher-Reihe als Seismograf des Decision Turns. In: Franziska Ascher, Robert Baumgartner, Gebhard Grelczack, Maria Kutscherow, Marcel Schellong, Andreas Schöffmann und Tobias Unterhuber (Hg.): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Unter Mitarbeit von Tobias Eder. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies), S. 33–56.

Ascher, Franziska; Baumgartner, Robert; Grelczack, Gebhard; Kutscherow, Maria; Schellong, Marcel; Schöffmann, Andreas; Unterhuber, Tobias (Hg.) (2016): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Unter Mitarbeit von Tobias Eder. PAIDIA Verlag TAM media Buchservice GmbH. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies).

Ascher, Franziska; Müller, Thomas: Die Zirkulation ludonarrativer Logiken – Eine Einleitung. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung* (2018). Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/die-zirkulation-ludonarrativer-logiken-eine-einleitung/>, zuletzt geprüft am 25.09.2020.

Atkins, Barry (2010): Response. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möring (Hg.): *Logic and Structure of the Computer Game*. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 04), S. 162–165.

Atkins, Barry (2010): Response. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möring (Hg.): *Logic and Structure of the Computer Game*. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 04), S. 104–108.

Atkins, Barry (2010): Response. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möring (Hg.): *Logic and Structure of the Computer Game*. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 04), S. 232–236.

Aupers, Stef; Schaap, Julian; Wildt, Lars de (2018): Qualitative In-Depth Interviews. Studying Religious Meaning-Making in MMOs. In: Vit Sisler, Kerstin Radde-Antweiler und Xenia Zeiler (Hg.): *Methods for Studying Video Games and Religion*. New York: Routledge (Routledge studies in religion and digital culture, 3), S. 153–167.

Averbeck-Lietz, Stefanie; Meyen, Michael (Hg.) (2016): *Handbuch nicht standardisierte Methoden in der Kommunikationswissenschaft*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Aycock, John; Finn, Patrick (2019): Uncivil Engineering: A Textual Divide in Game Studies. In: *game studies - the international journal of computer game research* 19 (3). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1903/articles/aycockfinn>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Babarinow, Maxim (2014): *Computerspiele für Gamer mit Sehschwäche. Konzept für standardisierte Implementierung*. 1. Aufl. Hamburg: Diplomica Verlag.

Babayigit, Gökalp; Hage, Simon; Rotter, Timm; Schroeter, Sandra; Wolling, Jens (2009): Being Hoeneß, Calmud, Assauer... Die Nutzung des Online-Fußballmanager Comunio aus dynamisch-transaktionaler Perspektive. In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 279–296.

Bacalja, Alexander (20): "It's got that power over you": Negotiating Projective Identities in the English Classroom. In: *game studies - the international journal of computer game research* 20 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/2002/articles/bacalja>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Bacher, Monika; Wielebnowski, Ingrid (2000): Computerspiele und Geschlechtsrollenbilder. Bericht zu einem Unterrichtsprojekt. In: Ingo Bieringer, Walter Buchacher und Edgar J. Forster (Hg.): *Männlichkeit und Gewalt. Konzepte für die Jugendarbeit*. Opladen: Leske + Budrich, S. 96–103.

Backe, Hans-Joachim (2012): Das Computerspiel - ein literarisches Genre? In: Albert Drews (Hg.): *Kulturgut Computerspiel? Ein Mediengenre zwischen Schmuddelimage und Akzeptanz. Dokumentation einer Tagung der Evangelischen Akademie Loccum in Kooperation mit dem Deutschen Kulturrat vom 25. bis 27. Mai 2009*. Rehburg-Loccum: Evangelische Akad. Loccum (Loccumer Protokolle, [20]09,22), S. 45–60.

- Backe, Hans-Joachim (2012): Mit Gefühlen spielen. Emotionalität zwischen den Regel- und Zeichensystemen von Spiel und Erzählung. In: Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.): Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspielens. München: epodium, S. 47–60.
- Bailey, Wm. Ruffin (2008): Hacks, Mods, Easter Eggs, and Fossils. Intentionality and Digitalism in the Video Game. In: Zach Whalen und Laurie N. Taylor (Hg.): Playing the Past. History and nostalgia in video games. Nashville: Vanderbilt University Press, S. 69–90.
- Bainbridge, William Sims (2018): Surreal Impersonation. In: Vit Sisler, Kerstin Radde-Antweiler und Xenia Zeiler (Hg.): Methods for Studying Video Games and Religion. New York: Routledge (Routledge studies in religion and digital culture, 3), S. 65–80.
- Bankauf, Sabine; Biebl, Daniela; Ehrmann, Jennifer (2014): Circles. Digitale Stadtspielwelten. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), 203–208.
- Banks, Jaime; Cole, John G. (2016): Diversion Drives and Superlative Soldiers. Gaming as Coping Practice among Military Personnel and Veterans. In: *game studies - the international journal of computer game research* 16 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1602/articles/blankscole>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Bänsch, Jürgen (2020): PEGI, the European System of Harmonised Age Ratings for Video Games. In: Wilfried Elmenreich, Schalleger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): SAVEGAME. Agency, Design, Engineering. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 289–295.
- Bänsch, Jürgen; Mader, Katja (2008): Das PEGI-System (Pan European Game Information). Verfahren, Vorteile, Herausforderungen. In: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl (Hg.): Faszination Computerspielen. Theorie, Kultur, Erleben. Wien: Braumüller, S. 155–162.
- Bareither, Christoph (2012): Ego-Shooter-Spielkultur. Eine Online-Ethnographie. Tübingen: Tübinger Vereinigung für Volkskunde e. V (Studien & Materialien des Ludwig-Uhland-Instituts der Universität Tübingen, 45). Online verfügbar unter <http://www.tvv-verlag.de/tvv-03-02-bareither.html>.
- Bareither, Christoph (2016): Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens. Bielefeld: transcript Verlag. Online verfügbar unter <http://www.oapen.org/search?identifizier=634760>.
- Barlett, Christopher P.; Anderson, Craig (2009): Die Auswirkungen gewalthaltiger Videospiele. Über die Ergebnisse der empirischen Forschung und die Probleme, diese politisch umzusetzen. In: Tobias Bevc und Holger Zapf (Hg.): Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 227–240.
- Bartholdy, Björn; Breitlauch, Linda; Czauderna, André; Freyermuth, Gundolf S. (Hg.) (2018): Games studieren - was, wie, wo? Staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele. Bielefeld: transcript (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, Band 6).
- Bartle, Richard A. (2008): When Openness Closees. The Line between Play and Design. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), S. 44–55.
- Barton, Matt (2008): How's the Weather: Simulating Weather in Virtual Environments. In: *game studies - the international journal of computer game research* 8 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0801/articles/barton>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Barton, Matt; Hendrick, Arnold J. (2020): Arnold Hendrick on Darklands. In: Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Pat Cullum (Hg.): Historia ludens. The Playing Historian. Unter Mitarbeit von Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Patricia H. Cullum. First published. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group (Routledge Approaches to History, 30), S. 228–239.
- Bartsch, Anette (2008): „Ballern, klicken, zocken — Wie gefährlich sind Computerspiele?“. Eine Projektwoche mit Medienerfahrungen für Eltern und Lehrkräfte. In: Angelika Henschel, Rolf Krüger, Christof Schmitt und

Waldemar Stange (Hg.): Jugendhilfe und Schule. Handbuch für eine gelingende Kooperation. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 715–719.

Bateson, Gregory (2007): Eine Theorie des Spiels und der Phantasie. In: Claus Pias und Christian Holtorf (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln: Böhlau (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6), S. 193–207.

Batthyány, Dominik; Müller, Kai W.; Benker, Frank; Wölfling, Klaus (2009): Computerspielverhalten: Klinische Merkmale von Abhängigkeit und Missbrauch bei Jugendlichen. *Computer Game Playing: Clinical characteristics of dependence and abuser among adolescents*. In: *Wiener klinische Wochenschrift* 121 (15-16), S. 502–509. DOI: 10.1007/s00508-009-1198-3.

Bauer, Gerhild; Clemens, Fessler; Horvatic, Eva (2010): Zur bildungstheoretischen Perspektive sozialer Machtstrukturen in Browsergames. Der Spielerfahrungsraum im Online-Game "Die Stämme" als sozialer Lernraum. In: Christian Swertz und Michael Wagner (Hg.): *Game\Play\Society. Contributions to Contemporary Computer Game Studies*. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik), S. 67–82.

Bauer, René; Valderrama, Stefan Hofer-Krucker (2015): DiscriminationPong im Literaturunterricht – Wie ein Computerspiel das poetische Verstehen und die Aus-einander-setzung mit Diskriminierung entscheidend befördern kann. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/discriminationpong-im-literaturunterricht-wie-ein-computerspiel-das-poetische-verstehen-und-die-auseinandersetzung-mit-diskriminierung-entscheidend-befordern-kann/>.

Baumann, Michael (2016): Spieler vs. Spielfigur? Zu Entscheidungssituationen in *The Witcher*. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/spieler-vs-spielfigur-zu-entscheidungssituationen-in-the-witcher/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.

Baumgartner, Robert (2011): Becoming Shogun is hard work -.Shogun 2' und das japanische Mittelalter. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/becoming-shogun-is-hard-work-shogun-2-und-das-japanische-mittelalter/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Baumgartner, Robert (2011): Der Flaneur im Computerspiel. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/der-flaneur-im-computerspiel/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Baumgartner, Robert (2012): Anno 2070: Jeder Weltuntergang ist ein neuer Anfang. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/anno-2070-jeder-weltuntergang-ist-ein-neuer-anfang/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Baumgartner, Robert (2012): GSC Gameworld - Ein Nachruf aus der Zone. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/gsc-gameworld-ein-nachruf-aus-der-zone/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Baumgartner, Robert (2012): S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/retro-review-s-t-a-l-k-e-r-shadow-of-chernobyl/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Baumgartner, Robert (2013): Ein Erbe über den Tod hinaus – Die Rolle(n) von Kinderfiguren im Computerspiel. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/ein-erbe-uber-den-tod-hinaus-die-rollen-von-kinderfiguren-im-computerspiel/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Baumgartner, Robert (2013): Kinder in Computerspielen Teil II: Erbe erspielen. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/kinder-in-computerspielen-teil-ii-erbe-erspielen/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Baumgartner, Robert (2016): >>Alles, was Sie von nun an tun, kann und wird gegen Sie verwendet werden.<<. Prozedurale Entscheidungslogik im Computerspiel. In: Franziska Ascher, Robert Baumgartner, Gerhard Grelczack, Maria Kutscherow, Marcel Schellong, Andreas Schöffmann und Tobias Unterhuber (Hg.): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Unter Mitarbeit

von Tobias Eder. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies), S. 253–272.

Baumgartner, Robert (2016): „Totaler Krieg“ im Mittelalter: Die Umsetzung hochmittelalterlicher Kriegsführung durch Narration & Simulation in den Strategiespielen Medieval II und Crusader Kings II. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/totaler-krieg-im-mittelalter-die-umsetzung-hochmittelalterlicher-kriegsfuehrung-durch-narration-spielen-medieval-ii-und-crusader-king/>, zuletzt geprüft am 23.09.2020.

Baumgartner, Robert (2017): Erzählte und erfahrene Welt: Synergien und Spannungen multimodaler Vermittlung im Computerspiel. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/erzahlte-und-erfahrene-welt-synergien-und-spannungen-multimodaler-vermittlung-im-computerspiel/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.

Bayer, Martin (2006): Virtual Violence and Real War. In: Edward Halpin, Philippa Trevorow, Diana Webb und Steve Wright (Hg.): *Cyberwar, Netwar and the Revolution in Military Affairs*, Bd. 78. London: Palgrave Macmillan UK, S. 12–31.

Bean, Anthony M.; Nielsen, Rune K. L.; van Rooij, Antonius J.; Ferguson, Christopher J. (2017): Video Game Addiction: The Push to Pathologize Video Games. In: *Professional Psychology: Research and Practice* 48 (5), S. 378–389. DOI: 10.1037/pro0000150.

Becker, Florian (2019): Transhumanismus als Sinnbild des Status Quo. Ausblicke in Computerspielen. In: Christian Klager (Hg.): *Die Zukunft im Spiel. Wie Spielen unsere Welt verändert*. 1. Auflage. Göttingen: Cuvillier Verlag, S. 49–66.

Becker, Ulrike; Friedrichs, Henrike; Gross, Friederike von; Kaiser, Sabine (Hg.) (2016): *Ent-Grenzt es Heranwachsen*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Bedenk, Thomas (2020): Technologie & Innovation. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]*. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 236–239.

Begum, Farjana; Uddin, Muhammad Kamal; Parmita, Pritzia; Sultana, Momtaz (2019): Game Addiction Predicting Anger and Disruptive Behavior among Adolescents in Dhaka City. In: *Dhaka University Journal of Psychology* (41), S. 71–79.

Begy, Jason (2010): The History and Significance of Jumping in Games. In: Christian Swertz und Michael Wagner (Hg.): *Game\Play\Society. Contributions to Contemporary Computer Game Studies*. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik), S. 83–96.

Begy, Jason; Consalvo, Mia (2011): Achievements, Motivations and Rewards in Faunasphere. In: *game studies - the international journal of computer game research* 11 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1101/articles/begy_consalvo, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Behr, Katharina-Maria (2009): Kreative Spiel(weiter)entwicklung. In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 193–207.

Behr, Katharina-Maria (2010): *Kreativer Umgang mit Computerspielen. Die Entwicklung von Spielmodifikationen aus aneignungstheoretischer Sicht*. Zugl.: Zürich, Univ., Diss., 2009. Boizenburg: vwh Hülsbusch (Game studies).

Behr, Katharina-Maria; Klimmt, Christoph; Vorderer, Peter (2009): Leistungshandeln und Unterhaltungserleben im Computerspiel. In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 225–240.

Behr, Katharina-Maria; Schaedl, Ute (2009): Wirtschaft in Computerspielen. In: Tobias Bevc und Holger Zapf (Hg.): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 185–207.

Beil, Benjamin (2010): First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel. Münster: Lit (Medienwelten, 14).

Beil, Benjamin (2012): Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels. Bielefeld: transcript Verlag.

Beil, Benjamin (2012): Genrekonzepete des Computerspiels. In: Benjamin Beil, GamesCoop, Thomas Hensel und Britta Neitzel (Hg.): Theorien des Computerspiels zur Einführung. Unter Mitarbeit von Benjamin Beil, Philipp Bojahr, Thomas Hensel, Britta Neitzel, Timo Schemer-Reinhard und Jochen Venus. Hamburg: Junius (Zur Einführung, 391), S. 13–37.

Beil, Benjamin (2014): Modding/Leveleditoren/Editor-Games Skripte und Praktiken digitaler Partizipation. In: Ralf Biermann, Johannes Fromme und Dan Verständig (Hg.): Partizipative Medienkulturen. Positionen und Untersuchungen zu veränderten Formen öffentlicher Teilhabe. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 207–232.

Beil, Benjamin (2015): Game Studies und Genretheorie. In: Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noel Thon (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 29–69.

Beil, Benjamin (2017): Widerstandsbewegungen – Tendenzen der De-Mediatisierung des Computerspiel(en)s. In: Michaela Pfadenhauer und Tilo Grenz (Hg.): De-Mediatisierung. Diskontinuitäten, Non-Linearitäten und Ambivalenzen im Mediatisierungsprozess, Bd. 2. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 127–144.

Beil, Benjamin (2018): Partizipation. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 285–300.

Beil, Benjamin (2018): Zwischen Affekt und Distanz. Kriegsszenarien und andere Nischen des Massenmediums Computerspiel. In: Heinz-Peter Preußner (Hg.): Gewalt im Bild. Ein interdisziplinärer Diskurs. Marburg: Schüren Verlag (Schriftenreihe zur Textualität des Films, 10), S. 197–222.

Beil, Benjamin; Bonner, Marc; Hensel, Thomas (Hg.) (2014): Computer|Spiel|Bilder. Universität Siegen. Glückstadt: Hülsbusch (Game studies).

Beil, Benjamin; GamesCoop; Hensel, Thomas; Neitzel, Britta (Hg.) (2012): Theorien des Computerspiels zur Einführung. Unter Mitarbeit von Benjamin Beil, Philipp Bojahr, Thomas Hensel, Britta Neitzel, Timo Schemer-Reinhard und Jochen Venus. Hamburg: Junius (Zur Einführung, 391).

Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas (Hg.) (2018): Game Studies. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Beil, Benjamin; Rauscher, Andreas (2018): Avatar. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 201–218.

Beißwenger, Michael; Meyer, Lena (2020): Zum Lernen verlocken: Erfahrungen mit einem online-gestützten Planspiel zur Reflexion über Rechtschreibung und Grammatik in der Sekundarstufe 1. In: Markus Engels und Patrick Voßkamp (Hg.): Sprechende Pixel - Computerspielphilologie in Schule und Hochschule (Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie), S. 135–168.

Bektic, Emir (2020): Game Preservation. Current Issues, Methods and Necessities. In: Wilfried Elmenreich, Schalleger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): SAVEGAME. Agency, Design, Engineering. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 207–223.

Bendels, Thomas; Runzheimer, Bernhard; Strecker, Sabrina (Hg.) (2016): Playing in-between. Intermediale Aspekte zeitgenössischer Computerspielpraxis. Werner Hülsbusch. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies).

Bender, Steffen (2012): Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden. Weltkriegsshoooter als Simulation historischer Kriegserfahrung? In: Angela Schwarz (Hg.): "Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?". Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. 2., erweiterte Auflage. Münster: Lit (Medien Welten, 13), S. 123–148.

Bente, Gary; Breuer, Johannes (2009): Making the Implicit Explicit. Embedded Measurement in Serious Games. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): Serious Games. Mechanisms and Effects. New York: Routledge, S. 322–343.

Beranek, Angelika (2014): Games im Jugendtreff. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 91–96.

Beranek, Angelika; Cramer-Düncher, Jutta; Baier, Stefan (2009): Das Online-Rollenspiel >>World of Warcraft<< aus subjektiver Sicht jugendlicher Spieler. In: Jürgen Hardt, Jutta Cramer-Düncher und Matthias Ochs (Hg.): Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 68–86.

Berger, Florian; Marbach, Alexander (2008): Erkundungen im Spannungsfeld von Pädagogik, Spielspass und technischer Machbarkeit. Gedanken zur Konzeption und Entwicklung spielbasierter digitaler Lernumgebungen. In: Johannes Fromme und Dominik Petko (Hg.): Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten, S. 59–73.

Bergmann, Wolfgang (2000): Computer machen Kinder schlau. Was Kinder beim Computerspielen sehen und fühlen, denken und lernen. Mit Analysen und Bewertungen der besten Software. München: Beust (KidsWorld).

Bergmann, Wolfgang (2001): Was der Computer Gutes tut. Anmerkungen zum Einsatz von Computerspielen in Lern- und Verhaltenstherapie. In: Johannes Fromme und Norbert Meder (Hg.): Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen. Opladen: Leske + Budrich, S. 181–192.

Bergmann, Wolfgang (2006): Die spielerische Erschaffung von Welten. In: Winfred Kaminski (Hg.): Clash of realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: Kopaed (EA-Studie, 5), S. 25–32.

Bergmann, Wolfgang (2007): Im Tumult der digitalen Bilder - fasziniert bis an die Grenze der Sucht. In: Margrit Frölich, Michael Grunewald und Ursula Taplik (Hg.): Computerspiele. Faszination und Irritation. 1. Aufl. Frankfurt a. M.: Brandes & Apsel, S. 81–94.

Bergmann, Wolfgang (2009): Sie spielen Gott - verzückt und ganz allein. In: Tobias Bevc und Holger Zapf (Hg.): Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 293–300.

Berlemann, Dominic (2015): Simulation und Dokumentation der »Neuen Welt« in Dan Buntens Strategie-Klassiker ‚The Seven Cities of Gold‘. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/simulation-und-dokumentation-der-neuen-welt-in-dan-buntens-strategieklassiker-the-seven-cities-of-gold/>, zuletzt geprüft am 23.09.2020.

Berns, Anke; Palomo-Duarte, Manuel; Doderer, Juan Manuel; Valero-Franco, Concepción (2013): Using a 3D Online Game to Assess Students' Foreign Language Acquisition and Communicative Competence. In: Davinia Hernández-Leo, Tobias Ley, Ralf Klamma und Sabine Harrer (Hg.): Scaling up Learning for Sustained Impact. 8th European Conference on Technology Enhanced Learning, EC-TEL 2013, Paphos, Cyprus, September 17-21, 2013, Proceedings, Bd. 8095. Berlin/Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg (Lecture Notes in Computer Science / Programming and Software Engineering, v.8095), S. 19–31.

Beutel Manfred E.; Hoch, Julia; Müller, Kai W.; Quack, Anke; Wölfling, Klaus (2010): Computerspiel und Internetnutzung. Problematisches und süchtiges Verhalten: Diagnostik, Ursachen und Verbreitung. In: Clemens Bohrer und Bernadette Schwarz-Boenneke (Hg.): Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel. München: Kopaed, S. 17–28.

Bevc, Tobias (Hg.) (2007): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. Berlin: Lit (Studien zur visuellen Politik, 5).

Bevc, Tobias (2007): Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. In: Tobias Bevc (Hg.): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. Berlin: Lit (Studien zur visuellen Politik, 5), S. 25–54.

Bevc, Tobias (2009): Virtuelle Politik- und Gesellschaftsmodelle. In: Tobias Bevc und Holger Zapf (Hg.): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 141–160.

Bevc, Tobias (2010): Visuelle Kommunikation und Politik in Videospiele: Perspektiven für die politische Bildung? In: Caja Thimm (Hg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 169–190.

Bevc, Tobias; Zapf, Holger (Hg.) (2009): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

Beyer, Anja; Kreuzberger, Gunther (Hg.) (2009): *Digitale Spiele - Herausforderung und Chance. Beiträge der Tagungen LIT 2006 und 2007. Leipziger Informatik-Tage; Forschungsinstitut für Informationstechnologien; LIT. Boizenburg: vwh Hülsbusch (Game studies)*.

Beyvers, Sarah E. (2020): »Do you see it now? Do you see it like I do?«. Unreliability and the Unstable Narrating Mind in *Dear Esther* (2012) and *Layers of Fear* (2016). In: Arno Görgen und Stefan Heinrich Simond (Hg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*. 1. Auflage (Medical Humanities), S. 163–187.

Bickenbach, Matthias (2008): Der virtuelle Grafik-Raum oder "It's not a game.". Die Gesetze des Videospiele. In: Jan Distelmeyer, Christine Hanke und Dieter Mersch (Hg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld: transcript Verlag, S. 43–58.

Bieringer, Ingo; Buchacher, Walter; Forster, Edgar J. (Hg.) (2000): *Männlichkeit und Gewalt. Konzepte für die Jugendarbeit*. Opladen: Leske + Budrich.

Biermann, Ralf (2008): Video Game (Film-) Essays: Der (etwas andere) Einsatz von Computerspielen zur Unterstützung von Lernprozessen. In: Johannes Fromme und Dominik Petko (Hg.): *Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten*, S. 74–87.

Biermann, Ralf; Becker, Steven (2017): Faszination Let's Play-Videos: Rezeptionsmotive und -merkmale. Eine explorative quantitative Studie. In: Judith Ackermann (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 161–180.

Biermann, Ralf; Fromme, Johannes; Unger, Alexander (2010): Digitale Spiele und Spielkulturen im Wandel. Zur Entstehung und Entwicklung partizipativer und kreativ-produktiver Nutzungsformen. In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): *Digitale Spielkultur*. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 61–78.

Biermann, Ralf; Fromme, Johannes; Verständig, Dan (Hg.) (2014): *Partizipative Medienkulturen. Positionen und Untersuchungen zu veränderten Formen öffentlicher Teilhabe*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Bigl, Benjamin (2009): *Game over? - was vom Spielen übrig bleibt. Empirische Studie zu assoziativen Transfereffekten zwischen Spiel- und Alltagswelt*. München: AVM.

Birke, Valentina; Hahn, Tino (2020): Independent Games. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]*. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 240–243.

Bischoff, Sandra; Büsch, Andreas; Geiger, Gunther; Harles, Lothar; Holnick, Peter (Hg.) (2015): *Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020*. Opladen: Budrich.

Bitzer, Eva M.; Walter, Ulla; Lingner, Heidrun; Schwartz, Friedrich-Wilhelm (Hg.) (2009): *Kindergesundheit stärken. Vorschläge zur Optimierung von Prävention und Versorgung*. Berlin, Heidelberg: Springer.

Bliefernicht, Gerrit (2010): Vom Tellerwäscher zum Drachenjäger. Exzessives Computerspielverhalten als Ersatz-Ritualismus. In: Christian Swertz und Michael Wagner (Hg.): *Game\Play\Society. Contributions to Contemporary Computer Game Studies*. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik), S. 185–196.

- Blomberg, Johan (2018): The Semiotics of the Game Controller. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1802/articles/blomberg>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Blumberg, Fran C.; Ismail, Sabrina S. (2009): What Do Children Learn from Playing Digital Games? In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): *Serious Games. Mechanisms and Effects*. New York: Routledge, S. 131–142.
- Bodmer, Marc (2010): When the Fun Stops, It Could Be Art. In: Christian Swertz und Michael Wagner (Hg.): *Game\Play\Society. Contributions to Contemporary Computer Game Studies*. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik), S. 197–204.
- Boelmann, Jan M. (2010): Literarisches Lernen mit narrativen Computerspielen. In: *merz (medien und erziehung) Zeitschrift für Medienpädagogik* 54 (2), S. 49–54.
- Boelmann, Jan M. (2010): Narrative Computerspiele als Gegenstand des Literaturunterrichts. Computer-spielbasiertes literarisches Lernen mit dem Adventure-Spiel Ceville. In: Gerhard Rupp, Jan Boelmann und Daniela A. Frickel (Hg.): *Aspekte literarischen Lernens. Junge Forschung in der Deutschdidaktik*. Berlin, Münster: Lit Verlag Dr. W. Hopf (Lese-forschung, Band 2), S. 61–76.
- Boelmann, Jan M. (2012): Gewaltübertragung durch Ego-Shooter. Computerspiele mit gewalthaltigem Inhalt und ihre Auswirkungen auf Jugendliche. In: Christof Breitsameter (Hg.): *Notfallseelsorge. Ein Handbuch*. Münster: Aschendorff, S. 335–345.
- Boelmann, Jan M. (2014): Digitale Interaktions- und Handlungsmedien im Deutschunterricht. In: Winfried Ulrich (Hg.): *Digitale Medien im Deutschunterricht*. Baltmannsweiler: Schneider Verl. Hohengehren (Deutschunterricht in Theorie und Praxis), S. 313–333.
- Boelmann, Jan M. (2014): Fantastische Literatur mit Computerspielen verstehen. In: *Deutschunterricht* (4), S. 48–52.
- Boelmann, Jan M. (2014): Literarische Kompetenz und narrative Computerspiele. Empirische Ergebnisse. In: Jan M. Boelmann und Andreas Seidler (Hg.): *Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts*. Frankfurt a. M.: Peter Lang, S. 85–102.
- Boelmann, Jan M. (2014): Literarisches Lernen spielend realisieren. In: *kjl&m 14.1 – Achtung Spoiler! Rezeption und Ästhetik aktueller Fernsehserien* 66, S. 69–78.
- Boelmann, Jan M. (2014): Narrative Computerspiele im Literaturunterricht. The book of unwirren tales als Gegenstand literarischen Lernens. In: Roland Jost und Axel Krommer (Hg.): *Comics und Computerspiele im Deutschunterricht. Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Aspekte*. 2., unveränd. Aufl. Baltmannsweiler: Schneider Verl. Hohengehren, S. 120–136.
- Boelmann, Jan M. (2015): Literarisches Verstehen mit narrativen Computerspielen. Eine empirische Studie zu den Potenzialen der Vermittlung von literarischer Bildung und literarischer Kompetenz mit einem schüleraffinen Medium. München: Kopaed (Medien im Deutschunterricht, 13).
- Boelmann, Jan M. (2015): Märchen verstehen mit Computerspielen. In: *Deutschunterricht* (4), S. 48–52.
- Boelmann, Jan M. (2016): Computerspiele und Theater – ein überbrückbarer Gegensatz. In: Anne Steiner und Florian Radvan (Hg.): *Grenzspiele. Theaterdidaktische Perspektiven auf Normen und Normbrüche im Drama und auf der Bühne*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, S. 161–176.
- Boelmann, Jan M. (2016): Und wenn sie nicht gespeichert sind... Märchenadaptionen und Märchenelemente in aktuellen Computerspielen. In: *kjl&m* (2), S. 33–44.
- Boelmann, Jan M. (2016): World of Classcraft als Modell der Zukunft auch für die Primarstufe? In: Julia Knopf und Ulf Abraham (Hg.): *Deutsch Digital. Band 2 Praxis*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren (Deutschdidaktik für die Primarstufe), S. 128–131.

- Boelmann, Jan M. (2019): Computerspiele. In: Tilman von Brand, Florian Radvan und Oliver Bidlo (Hg.): Handbuch Lehr- und Lernmittel für den Deutschunterricht. Bestandsaufnahmen, Analysen und didaktische Reflexionen. 1. Auflage. Hannover: Kallmeyer (Praxis Deutsch), S. 270–282.
- Boelmann, Jan M. (2020): Das Unfassbare greifen – Handlungsstrukturen von nicht-linearen Computerspielen im Unterricht analysieren. In: Markus Engelns und Patrick Voßkamp (Hg.): Sprechende Pixel - Computerspielphilologie in Schule und Hochschule (Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie), S. 35–56.
- Boelmann, Jan M.; König, Lisa; Stechel, Janek (2020 [in Druck]): Genug gespielt. Warum Computerspiele eine eigene Didaktik brauchen. In: *Literatur im Unterricht* 21 (4).
- Boelmann, Jan M.; Seidler, Andreas (Hg.) (2014): Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts. Frankfurt a. M.: Peter Lang.
- Boelmann, Jan M.; Stechel, Janek (2020): Erfahrungsbasiertes Lernen mit Computerspielen in formalen Bildungskontexten. In: *Informationen zur Deutschdidaktik* (2), S. 9–21.
- Bogost, Ian (2006): Unit operations. An approach to videogame criticism. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Bogost, Ian (2008): The Phenomenology of Videogames. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), S. 22–43.
- Bogost, Ian (2010): Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames. Cambridge, Mass: MIT Press. Online verfügbar unter <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&AN=190964>.
- Böhle, Fritz (2007): Computerspiele - nicht zu viel, sondern eher zu wenig Spiel. Eine Betrachtung aus kultur- und arbeitssoziologischer Sicht. In: Claus Pias und Christian Holtorf (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln: Böhlau (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6), S. 107–127.
- Böhme, Stefan (2009): Normality in Video Games and the 'Avalanche of Numbers'. In: Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.): DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage ; Quo Vadis 2008 und 2009. Potsdam: Univ.-Verl. Potsdam (DIGAREC Series, 02), S. 116–127.
- Bohnert, Marcel (2014): Fiktionale Gewalt und reale Aggression. Zur Wirkung gewalthaltiger Computerspiele. Hamburg: Bachelor + Master Publishing.
- Bohrer, Clemens; Schwarz-Boenneke, Bernadette (Hg.) (2010): Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel. München: Kopaed.
- Bojahr, Philipp (2012): Störungen des Computerspielens. In: Benjamin Beil, GamesCoop, Thomas Hensel und Britta Neitzel (Hg.): Theorien des Computerspiels zur Einführung. Unter Mitarbeit von Benjamin Beil, Philipp Bojahr, Thomas Hensel, Britta Neitzel, Timo Schemer-Reinhard und Jochen Venus. Hamburg: Junius (Zur Einführung, 391), S. 147–178.
- Bojahr, Philipp; Herte, Michelle (2018): Spielmechanik. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 235–250.
- Bonner, Marc (2018): Welt. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 129–154.
- Boom, Krijn H.J.; Ariese, Csilla E.; van den Hout, Bram; Mol, Angus A.A.; Politopoulos, Aris (2020): Teaching through Play: Using Video Games as a Platform to Teach about the Past. In: Sebastian Hageneuer (Hg.): Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12th-13th October 2018): Ubiquity Press, S. 27–44.
- Bopp, Matthias (2006): Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen. Ein handlungstheoretischer Ansatz. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion,

- Interaktion. Marburg: Schüren Verlag (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, 14), S. 170–186.
- Bopp, Matthias (2008): Storytelling und parasoziales Design als Motivationshilfen in Computerspielen. In: Johannes Fromme und Dominik Petko (Hg.): *Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten*, S. 16–35.
- Bopp, Matthias (2010): Didaktische Methoden in Silent Hill 2. Das Computerspiel als arrangierte Lernumgebung. In: Britta Neitzel, Matthias Bopp und Rolf F. Nohr (Hg.): "See? I'm real ..." - multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'. 3., unveränd. Aufl. Münster: Lit (Medien Welten, 4), S. 74–95.
- Bopp, Matthias (2011): Erfahrungswissen durch Computerspielen. In: Andrea Winter (Hg.): *Spielen und Erleben mit digitalen Medien. Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen*. 1. Aufl. München: Ernst Reinhardt Verlag, S. 45–61.
- Börchers, Fabian (2018): Handeln. In: Daniel Martin Feige, Sebastian Ostritsch und Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Computerspiels. Theorie - Praxis - Ästhetik*. 1. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 97–122.
- Borggreffe, Carmen (2018): eSport gehört nicht unter das Dach des organisierten Sports. In: *German Journal of Exercise and Sport Research* 48 (2), S. 447–450. DOI: 10.1007/s12662-018-0532-1.
- Bosančić, Saša; Keller, Reiner (Hg.) (2019): *Diskursive Konstruktionen. Kritik, Materialität und Subjektivierung in der wissenssoziologischen Diskursforschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Theorie und Praxis der Diskursforschung).
- Bösel, Bernd; Möring, Sebastian (2018): Affekt. In: Daniel Martin Feige, Sebastian Ostritsch und Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Computerspiels. Theorie - Praxis - Ästhetik*. 1. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 193–204.
- Bosman, Frank G. (2019): There Is No Solution!: "Wicked Problems" in Digital Games. In: *Games and Culture* 14 (5), S. 543–559. DOI: 10.1177/1555412017716603.
- Bothe, Nina J. N. (2009): *Im Namen des Volkes: Schuldig - das Computerspiel. Eine empirische Untersuchung zu den Auswirkungen gewalthaltiger Computerspiele auf Grundschüler der 3./4. Jahrgangsstufe*. 1. Aufl. Hamburg: Kovač (Schriften zur pädagogischen Psychologie, 40).
- Bradford, Wesley J. (2020): Exploring the Narrative Implications of Emerging Topics in The Legend of Zelda: Breath of the Wild. In: *Journal of Sound and Music in Games* 1 (4), S. 1–21. DOI: 10.1525/jsmg.2020.1.4.1.
- Brand, Dagmar; Fuhs, Burkhard; Schneider, Susanne (2014): Der pädagogische Blick auf Spielen und den Wandel der Spielformen. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): *Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven*. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 65–72.
- Brand, Tilman von; Radvan, Florian; Bidlo, Oliver (Hg.) (2019): *Handbuch Lehr- und Lernmittel für den Deutschunterricht. Bestandsaufnahmen, Analysen und didaktische Reflexionen*. 1. Auflage. Hannover: Kallmeyer (Praxis Deutsch).
- Braunmüller, Thomas (2006): Wildes "Rumballern" und gezieltes Töten - Erfahrungen eines Jugendlichen mit Killerspielen. In: Renate Hänsel und Rudolf Hänsel (Hg.): *Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von "Unterhaltungsgewalt" in Fernsehen, Video- und Computerspielen - und was man dagegen tun kann : eine Handreichung für Eltern und Lehrer*. 2. Aufl. Donauwörth: Auer, S. 62–66.
- Bredel, Heiko (2012): Historischer Determinismus und historische Tiefe - oder Spielspaß? Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive. In: Angela Schwarz (Hg.): "Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?". Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. 2., erweiterte Auflage. Münster: Lit (Medien Welten, 13), S. 95–122.
- Breiner, Tobias C. (2019): *Farb- und Formpsychologie*. Berlin: Springer.

- Breiner, Tobias C. (2019): *Psychologie des Geschichtenerzählens*. Berlin: Springer.
- Breiner, Tobias C.; Kolibius, Luca D. (2019): *Computerspiele. Grundlagen, Psychologie und Anwendungen*. Heidelberg: Springer.
- Breiner, Tobias C.; Kolibius, Luca D. (2019): *Computerspiele im Diskurs. Aggression, Amokläufe und Sucht*. Berlin, Heidelberg: Springer.
- Breitlauch, Linda (2015): *Familie 2020 - Computerspiele in der Lebenswirklichkeit*. In: Sandra Bischoff, Andreas Büsch, Gunther Geiger, Lothar Harles und Peter Holnick (Hg.): *Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020*. Opladen: Budrich, S. 37–44.
- Breitlauch, Linda (2019): *Spielend lernen – Digitale Spiele als Lernmedium des 21. Jahrhunderts*. In: Ingrid Stapf, Marlis Prinzing und Nina Köberer (Hg.): *Aufwachsen mit Medien. Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend*. 1. Aufl. Baden-Baden: Nomos (Kommunikations- und Medienethik, Band 9), 119–128.
- Breitsameter, Christof (Hg.) (2012): *Notfallseelsorge. Ein Handbuch*. Münster: Aschendorff.
- Brendel, Heiko (2020): *4X-Spiele in Geschichtswissenschaft, Geografie und Politikwissenschaft - Konzepte aus dem Computerspieldesign als didaktisches Instrument?* In: Heiko Christians, Nathanael Riemer, Jan Distelmeyer, Sebastian Möring, Manuela Pohl, Sebastian Ernst et al. (Hg.): *Videospiele als didaktische Herausforderung*. 1. Auflage. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam (DIGAREC Series, 8), S. 206–236.
- Breuer, Johannes (2017): *Non vitae, sed ludo discimus? Grenzen des Lernens mit Computerspielen*. In: Wolfgang Zielinski, Sandra Aßmann, Kai Kaspar und Peter Moormann (Hg.): *Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht*. München: Kopaed (Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, 5), S. 17–26.
- Breuer, Johannes; Elson, Malte (2015): *Lernwerkzeug, Suchtmittel oder doch nur ein Spiel? Über die Wirkung von Computer- und Videospielen auf ihre Nutzer/-innen*. In: Sandra Bischoff, Andreas Büsch, Gunther Geiger, Lothar Harles und Peter Holnick (Hg.): *Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020*. Opladen: Budrich, S. 45–68.
- Breuer, Markus (2011): *E-Sport. Eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse*. Glückstadt: vvh Hülsbusch (Game studies).
- Breuer, Markus (Hg.) (2012): *E-Sport - Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft*. Glückstadt: vvh Hülsbusch (Game studies).
- Breuer, Markus; Görlich, Daniel (2020): *E-Sport*. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]*. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, 165–170.
- Brezinka, Veronika (2009): *Computerspiele in der Verhaltenstherapie mit Kindern*. In: Silvia Schneider und Jürgen Margraf (Hg.): *Lehrbuch der Verhaltenstherapie. Störungen im Kindes- und Jugendalter*, Bd. 27. Berlin, Heidelberg: Springer, S. 233–241.
- Brincken, Jörg von (2012): *Die Lust am Schrecken. Zur Erfahrung des Erhabenen als ästhetische Dimension von Gewalt- und Horrorspielen*. In: Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.): *Emotional Gaming. Gefühlswelten des Computerspielens*. München: epodium, S. 219–238.
- Brincken, Jörg von (2012): *Viel Theater um Spiele. Eine theaterwissenschaftliche Perspektive auf Computerspielkultur*. In: Albert Drews (Hg.): *Kulturgut Computerspiel? Ein Mediengenre zwischen Schmuddelimage und Akzeptanz. Dokumentation einer Tagung der Evangelischen Akademie Loccum in Kooperation mit dem Deutschen Kulturrat vom 25. bis 27. Mai 2009*. Rehburg-Loccum: Evangelische Akad. Loccum (Loccumer Protokolle, [20]09,22), S. 61–74.
- Brincken, Jörg von (2020): *Gewalt*. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]*. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 91–96.
- Brincken, Jörg von; Konietzny, Horst (Hg.) (2012): *Emotional Gaming. Gefühlswelten des Computerspielens*. München: epodium.

Bringsjord, Selmer (2001): Is It Possible to Build Dramatically Compelling Interactive Digital Entertainment (in the form, e.g., of computer games)? In: *game studies - the international journal of computer game research* 1 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0101/bringsjord/index.html>.

Brisch, Karl Heinz (Hg.) (2013): Bindung und Sucht. 1. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta.

Bröckling, Ulrich; Krasmann, Susanne; Lemke, Thomas (Hg.) (2004): Glossar der Gegenwart. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag. Online verfügbar unter http://www.content-select.com/index.php?id=bib_view&ean=9783518747322.

Bruelhart, Stephan (2014): Können Computerspiele einen Beitrag zur Leseförderung bieten? Game Based Learning am Beispiel Der Fall Fox. In: Roland Jost und Axel Krommer (Hg.): Comics und Computerspiele im Deutschunterricht. Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Aspekte. 2., unveränd. Aufl. Baltmannsweiler: Schneider Verl. Hohengehren, S. 170–183.

Bruns, Karin (2010): Höchste Zeit für Mr. Hitchcock. Spiel als Wissenstechnik zwischen Zeitmanagement und Game-Engine. In: Caja Thimm (Hg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 151–168.

Bruns, Karin (2020): Negotiating Fun and Seriousness in Commercial Videogames. Serious Gaming and GTA V. In: Wilfried Elmenreich, Schalleger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): SAVEGAME. Agency, Design, Engineering. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 111–127.

Bruns, Karin; Reichert, Ramón (Hg.) (2007): Reader neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation. Bielefeld: transcript (Cultural Studies, 18).

Bryant, J. Alison; Akerman, Anna; Drell, Jordan (2010): Diminutive Subjects, Design Strategy, and Driving Sales: Preschoolers and the Nintendo DS. In: *game studies - the international journal of computer game research* 10 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1001/articles/bryant_akerman_drell, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Bryant, Jennings; Fondren, Wes (2009): Psychological and Communicological Theories of Learning and Emotion Underlying Serious Games. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): Serious Games. Mechanisms and Effects. New York: Routledge, S. 103–116.

Buckingham, David; Willett, Rebekah (Hg.) (2013): Digital Generations. Children, Young People, and New Media. London: Routledge.

Buddemeier, Heinz (2011): Zwischen Wirklichkeit und virtuellem Wunderland. Über die problematischen Innenwirkungen von Computerspielen. 1. Aufl. Heidelberg: Menon (Beiträge zur Gegenwart).

Budian, Elisa (2020): Bedrohung oder Verheißung? Über Medienangst und Medieneuphorie bei digitalen Spielen. 1. Auflage. Glückstadt: Hülsbusch, W.

Bühl, Achim (Hg.) (2000): Cyberkids. Empirische Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen. Münster: Lit (Beiträge zur Computersoziologie, 1).

Bünger, Traudl (2005): Narrative Computerspiele. Struktur & Rezeption. München: Kopaed (Kopaed Hochschulschriften).

Bunnenberg, Christian (2017): Digitale Zeitreisen in die Vergangenheit? Computerspiele mit historischen Inhalten und geschichtskulturelles Lernen im Geschichtsunterricht. In: Wolfgang Zielinski, Sandra Aßmann, Kai Kaspar und Peter Moormann (Hg.): Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht. München: Kopaed (Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, 5), S. 117–126.

Burden, Michael; Gouglas, Sean (2012): The Algorithmic Experience: Portal as Art. In: *game studies - the international journal of computer game research* 12 (2). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1202/articles/the_algorithmic_experience, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

- Burgess, Jacqueline; Jones, Christian (2020): "I Harbour Strong Feelings for Tali Despite Her Being a Fictional Character": Investigating Videogame Players' Emotional Attachments to Non-Player Characters. In: *game studies - the international journal of computer game research* 20 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/2001/articles/burgessjones>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Burke, Timothy (2005): Can A Table Stand On One Leg? Critical and Ludological Thoughts on Star Wars: Galaxies. Timothy Burke reviews Star Wars: Galaxies. In: *game studies - the international journal of computer game research* 5 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0501/burke/>.
- Burkhardt, Armin; Unger, Thorsten (Hg.) (2018): Der Erste Weltkrieg. Interdisziplinäre Annäherungen. 1. Aufl. Hannover: Wehrhahn Verlag.
- Büsch, Andreas (2015): Spiel - Was ist das? Kulturanthropologische und medienpädagogische Anmerkungen. In: Sandra Bischoff, Andreas Büsch, Gunther Geiger, Lothar Harles und Peter Holnick (Hg.): Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020. Opladen: Budrich, S. 17–36.
- Busching, Robert (2016): Wie gefährlich sind gewalthaltige Computerspiele? In: Wolfgang Lenhard (Hg.): Psychische Störungen bei Jugendlichen. Ausgewählte Phänomene und Determinanten, Bd. 1. Berlin, Heidelberg: Springer, S. 19–32.
- Buß, Marcel (2019): Ohnmacht im Spiel. Überlegungen zur wirkungsvollen Umsetzung spielerischer Dystopien. In: Christian Klager (Hg.): Die Zukunft im Spiel. Wie Spielen unsere Welt verändert. 1. Auflage. Göttingen: Cuvillier Verlag, S. 67–78.
- Busse, Arne (2014): Politische Bildung und Computerspiele. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 165–172.
- Busse, Arne; Uzunoff, Matthias (2015): Politische Bildung und Computerspiele. In: Sandra Bischoff, Andreas Büsch, Gunther Geiger, Lothar Harles und Peter Holnick (Hg.): Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020. Opladen: Budrich, S. 81–92.
- Butler, Mark (2007): Zur Performativität des Computerspielens. Erfahrene Beobachtung beim digitalen Nervenkitzel. In: Claus Pias und Christian Holtorf (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln: Böhlau (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6), S. 65–83.
- Butler, Mark (2010): On Reality and Simulation in an Extra-Moral Sense. The Playful Logic of Life and Death in Liberty City. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möring (Hg.): Logic and Structure of the Computer Game. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 04), S. 212–231.
- Cade, Rochelle; Gates, Jasper (2017): Gamers and Video Game Culture. In: *The Family Journal* 25 (1), S. 70–75. DOI: 10.1177/1066480716679809.
- Callahan, David (2019): Don't Fear the Reapers, Fear Multiculturalism: Canadian Contexts and Ethnic Elisions in Mass Effect. In: *game studies - the international journal of computer game research* 19 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1902/articles/davidcallahan>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Calleja, Gordon (2010): Response. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möring (Hg.): Logic and Structure of the Computer Game. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 04), S. 192–195.
- Calleja, Gordon (2010): Response. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möring (Hg.): Logic and Structure of the Computer Game. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 04), S. 58–62.
- Calleja, Gordon (2010): Response. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möring (Hg.): Logic and Structure of the Computer Game. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 04), S. 128–129.
- Calleja, Gordon (2011): In-game. From Immersion to Incorporation. Cambridge, Mass: MIT Press. Online verfügbar unter <http://lib.myilibrary.com/detail.asp?id=330270>.

- Calvillo-Gámez, Eduardo H.; Cairns, Paul (2008): Pulling the Strings. A Theory of Puppetry for the Gaming Experience. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), S. 308–323.
- Cameron, Charles (2007): Die Mystery-Games der Antike (1996). In: Karin Bruns und Ramón Reichert (Hg.): Reader neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation. Bielefeld: transcript (Cultural Studies, 18), S. 393–397.
- Campbell, James (2008): Just Less than Total War. Simulating World War II as Ludic Nostalgia. In: Zach Whalen und Laurie N. Taylor (Hg.): Playing the Past. History and nostalgia in video games. Nashville: Vanderbilt University Press, S. 183–200.
- Cannellotto, Luca (2014): Digitale Spiele und Hybridkultur. Glückstadt: Hülsbusch (Game studies).
- Carr, Diane (2003): Play Dead. Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment. In: *game studies - the international journal of computer game research* 3 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0301/carr/>.
- Carr, Diane (2014): Ability, Disability and Dead Space. In: *game studies - the international journal of computer game research* 14 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1402/articles/carr>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Carter, Marcus; Gibbs, Martin; Arnold, Michael (2015): The Demarcation Problem in Multiplayer Games: Boundary-Work in EVE Online's eSport. In: *game studies - the international journal of computer game research* 15 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1501/articles/carter>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Castendyk, Oliver (2009): Rechtliche Probleme von Online-Spielen. Bis wohin muss der Staat die Autonomie des Spiels respektieren? In: Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.): DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Games-tage ; Quo Vadis 2008 und 2009. Potsdam: Univ.-Verl. Potsdam (DIGAREC Series, 02), S. 18–30.
- Castendyk, Oliver (2020): Marktdaten. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 226–229.
- Castronova, Edward (2003): On Virtual Economies. In: *game studies - the international journal of computer game research* 3 (2). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0302/castronova/>.
- Celeda, Claus (2018): (De-)Globalisierung durch Jugendschutz, Jugendschutzmechanismen und der Versuch ihrer Vereinheitlichung. In: Josef Köstlbauer, Eugen Pfister, Tobias Winnerling und Felix Zimmermann (Hg.): Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen. Wien: Mandelbaum Verlag (Expansion, Interaktion, Akkulturation, Band 33), S. 222–243.
- Cermak-Sassenrath, Daniel (2010): The Logic of Play in Everyday Human-Computer Interaction. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möring (Hg.): Logic and Structure of the Computer Game. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 04), S. 80–103.
- Chapman, Adam (2016): It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames. In: *game studies - the international journal of computer game research* 16 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Chapman, Adam (2020): Playing Against the Past? Representing the Play Element of Historical Cultures in Video Games. In: Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Pat Cullum (Hg.): *Historia ludens. The Playing Historian*. Unter Mitarbeit von Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Patricia H. Cullum. First published. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group (Routledge Approaches to History, 30), S. 134–154.
- Chapman, Adam; Foka, Anna; Westin, Jonathan (2017): Introduction: What Is Historical Game Studies? In: *Rethinking History* 21 (3), S. 358–371. DOI: 10.1080/13642529.2016.1256638.

Chen, Mark; Leary, Riley; Peterson, Jon; Simkins, David W. (2018): Multi-Player Online Role-Playing Games. In: José P. Zagal und Sebastian Deterding (Hg.): *Role-playing Game Studies*. Transmedia Foundations. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group, S. 130–158.

Christen, Markus; Katsarov, Johannes (2018): Serious Moral Games. Videospiele als Werkzeuge der Ethikbildung. In: Thorsten Junge, Claudia Schumacher und Dennis Clausen (Hg.): *Digitale Spiele im Diskurs*. Hagen.

Christians, Heiko (2020): Was bedeutet der alte Topos vom ‚spielerischen Lernen‘ für die neuen ‚Games‘ und Schule? In: Heiko Christians, Nathanael Riemer, Jan Distelmeyer, Sebastian Möring, Manuela Pohl, Sebastian Ernst et al. (Hg.): *Videospiele als didaktische Herausforderung*. 1. Auflage. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam (DIGAREC Series, 8), S. 14–40.

Christians, Heiko; Riemer, Nathanael; Distelmeyer, Jan; Möring, Sebastian; Pohl, Manuela; Ernst, Sebastian et al. (Hg.) (2020): *Videospiele als didaktische Herausforderung*. 1. Auflage. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam (DIGAREC Series, 8).

Ciesielski, Martin A.; Schutz, Thomas (Hg.) (2018): *Digitale Führungskräfteentwicklung. Konzepte, Impulse und Trainingsformate aus der Praxis*. Berlin, Heidelberg: Springer.

Claussen, Jan Torge (2017): Aus Spiel wird Ernst: Vom Verlassen des Zauberkreises, der Allgegenwärtigkeit digitaler Systeme und Musikvideospiele im Schulunterricht. In: Wolfgang Zielinski, Sandra Aßmann, Kai Kaspar und Peter Moormann (Hg.): *Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht*. München: Kopaed (Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, 5), S. 139–148.

Clüver, Claudius (2017): Klassische, moderne und erzählerische Spiele: Zur Serialität von Gesellschaftsspielen. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/klassische-moderne-und-erzählerische-spiele-zur-serialitat-von-gesellschaftsspielen/>, zuletzt geprüft am 23.09.2020.

Collins, Karen (2016): Game Sound in the Mechanical Arcades: An Audio Archaeology. In: *game studies - the international journal of computer game research* 16 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1601/articles/collins>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Conrad, Michael A. (2019): Zocken im retrotoischen Zeitalter: eine kurze Kulturgeschichte von Spiel als Utopie. In: Christian Klager (Hg.): *Die Zukunft im Spiel. Wie Spielen unsere Welt verändert*. 1. Auflage. Göttingen: Cuvillier Verlag, S. 21–47.

Consalvo, Mia (2003): Hot Dates and Fairy-Tale Romances. Studying Sexuality in Video Games. In: Mark J. P. Wolf (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York, NY: Routledge, S. 171–194.

Consalvo, Mia (2010): Rule Sets, Cheating, and Magic Circles. Studying Games and Ethics. In: Petra Grimm und Rafael Capurro (Hg.): *Computerspiele - neue Herausforderungen für die Ethik?* Stuttgart: Franz Steiner (Medienethik, 8), S. 23–30.

Consalvo, Mia; Dutton, Nathan (2006): Game Analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games. In: *game studies - the international journal of computer game research* 6 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Consalvo, Mia; Harper, Todd (2009): The Sexi(e)st of All. Avatars, Gender, and Online Games. In: Niki Panteli (Hg.): *Virtual Social Networks. Mediated, Massive and Multiplayer Sites*. Houndmills, Basingstoke: Palgrave Macmillan UK, S. 98–113.

Cook, Karen M. (2020): Canon Anxiety? In: *Journal of Sound and Music in Games* 1 (1), S. 95–99. DOI: 10.1525/jsmg.2020.1.1.95.

Cooke, Lauren; Hubbel, Gaines S. (2015): Working Out Memory with a Medal of Honor Complex. In: *game studies - the international journal of computer game research* 15 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1502/articles/cookehubbell>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Cornillie, Frederik; Clarebout, Geraldine; Desmet, Piet (2012): Between Learning and Playing? Exploring Learners' Perceptions of Corrective Feedback in an Immersive Game for English Pragmatics. In: *ReCALL* 24 (3), S. 257–278. DOI: 10.1017/S0958344012000146.

Cover, Rob (2006): Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth. In: *game studies - the international journal of computer game research* 6 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0601/articles/cover>.

Crawford, Chris (2003): Interactive Storytelling. In: Mark J. P. Wolf (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York, NY: Routledge, S. 259–274.

Croghan, Patrick (2003): Gametime. History, Narrative, and Temporality in *Combat Flight Simulator 2*. In: Mark J. P. Wolf (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York, NY: Routledge, S. 275–301.

Custodis, Michael (2013): Playing with Music - Featuring Sound in Games. In: Peter Moormann (Hg.): *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Musik und Medien), S. 159–170.

Czauderna, André (2020): Unvollständigkeit als didaktische Chance - Überlegungen zum Einsatz von DEMOCRACY 3 im Politikunterricht. In: Heiko Christians, Nathanael Riemer, Jan Distelmeyer, Sebastian Möring, Manuela Pohl, Sebastian Ernst et al. (Hg.): *Videospiele als didaktische Herausforderung*. 1. Auflage. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam (DIGAREC Series, 8), S. 266–291.

Davis, John P.; Steury, Keith; Pagulayan, Randy (2005): A Survey Method for Assessing Perceptions of a Game. The Consumer Playtest in Game Design. In: *game studies - the international journal of computer game research* 5 (1). Online verfügbar unter http://www.gamestudies.org/0501/davis_steury_pagulayan/.

Decker, Markus (1998): Kinder vor dem Computer. Die Herausforderung von Pädagogen und Eltern durch Bildschirmspiele und Lernsoftware. München: Kopaed (Reihe Multimedia, 2).

Decker, Markus (2005): Jugendschutz und neue Medien. Grundfragen des Jugendmedienschutzes in den Bereichen Bildschirmspiele und Internet. Münster: Waxmann.

Deen, Phillip D. (2011): Interactivity, Inhabitation and Pragmatist Aesthetics. In: *game studies - the international journal of computer game research* 11 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1102/articles/deen>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

DeGaetano, Gloria; Grossman, Dave (2003): Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht? Ein Aufruf gegen Gewalt in Fernsehen, Film und Computerspielen. 2. Aufl. Stuttgart: Verl. Freies Geistesleben.

Degler, Frank (2004): Vom Minotaurus zum Dungeon Keeper. Narrateme im Computerspiel. In: Walter Erhart (Hg.): *Grenzen der Germanistik. Rephilologisierung oder Erweiterung?*, Bd. 12. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 431–453.

Degler, Frank (2006): Partizipation und Destruktion. Sterbende Körper im Computer/Spiel/Film zwischen <reusurrectico> und <safe as>. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion*. Marburg: Schüren Verlag (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, 14), S. 348–364.

Degler, Frank (2009): A Willing Suspension of Misbelief. Fiktionsverträge in Computerspiel und Literatur. In: Thomas Anz und Heinrich Kaulen (Hg.): *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*. Berlin: de Gruyter (Spectrum Literaturwissenschaft, 22), S. 543–560.

Degler, Frank (2010): Erspielte Geschichten. Labyrinthisches Erzählen im Computerspiel. In: Britta Neitzel, Matthias Bopp und Rolf F. Nohr (Hg.): "See? I'm real ..." - multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'. 3., unveränd. Aufl. Münster: Lit (Medien Welten, 4), S. 58–73.

Demmler, Kathrin; Lutz, Klaus; Ring, Sebastian (Hg.) (2014): *Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven*. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11).

Deuber-Mankowsky, Astrid (2007): Das virtuelle Geschlecht. Gender und Computerspiele, eine diskursanalytische Annäherung. In: Claus Pias und Christian Holtorf (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln: Böhlau (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6), S. 86–104.

Diekmannshenke, Hajo (2020): Sprachliches Handeln in (Computer-)Spielen. In: Markus Engelns und Patrick Voßkamp (Hg.): *Sprechende Pixel - Computerspielphilologie in Schule und Hochschule* (Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie), S. 189–212.

Dietrich, Anton (2017): Welten schaffen: Das Buch als Konstruktions-element des Computerspiels – Teil 1. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/welten-schaffen-das-buch-als-konstruktionselement-des-computerspiels-teil-1/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.

Dietrich, Anton (2017): Welten schaffen: Das Buch als Konstruktions-element des Computerspiels – Teil 2. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/welten-schaffen-das-buch-als-konstruktionselement-des-computerspiels-teil-2/>, zuletzt geprüft am 23.09.2020.

Dimpel, Friedrich Michael (2018): Versuch einer quantitativen Analyse von Figurenaktivitäten in ‚Iwein‘, ‚Tristan‘, ‚Partonopier‘ und ‚Mauritius von Craun‘ in Analogie zu Computerspielen. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/versuch-einer-quantitativen-analyse-von-figurenaktivitaeten-in-iwein-tristan-partonopier-und-mauritius-von-craun-in-analogie-z/>, zuletzt geprüft am 25.09.2020.

Dippel, Anne (2018): Arbeit. In: Daniel Martin Feige, Sebastian Ostritsch und Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Computerspiels. Theorie - Praxis - Ästhetik*. 1. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 123–148.

Distelmeyer, Jan (2006): <<... unterwegs zur Abteilung Spieltheorie>>. Überlegungen zum Verhältnis zwischen Videospiele und dem populären Kino. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion*. Marburg: Schüren Verlag (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, 14), S. 187–207.

Distelmeyer, Jan (2008): Game-Mentalität. Auf dem Weg zur Räumlichkeit der Film-DVD. In: Jan Distelmeyer, Christine Hanke und Dieter Mersch (Hg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld: transcript Verlag, S. 133–156.

Distelmeyer, Jan (2020): Kontrollieren - (Inter) Aktivitäten in, mit und von Computerspielen. In: Heiko Christians, Nathanael Riemer, Jan Distelmeyer, Sebastian Möring, Manuela Pohl, Sebastian Ernst et al. (Hg.): *Videospiele als didaktische Herausforderung*. 1. Auflage. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam (DIGAREC Series, 8), S. 70–102.

Distelmeyer, Jan; Hanke, Christine; Mersch, Dieter (Hg.) (2008): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld: transcript Verlag.

Dittler, Ullrich (1993): *Software statt Teddybär. Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung*. München, Basel: E. Reinhardt.

Dittler, Ullrich (1996): *Von Computerspielen zu Lernprogrammen. Empirische Befunde und Folgerungen für die Förderung computergestützten Lernens*. Frankfurt a. M.: Lang (Europäische Hochschulschriften Reihe 11, Pädagogik, 689).

Dolkemeyer, Lars (2020): Menschen, Monster, Algorithmen: Interface-Inszenierungen im Survival-Horror von ‚Alien: Isolation‘ und ‚Outlast‘. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/menschen-monster-algorithmen/>, zuletzt geprüft am 28.09.2020.

Dolle-Weinkauff, Bernd (2006): Mit Janosch spielen und lernen. Zur multimedialen Inszenierung kinderliterarischer Stoffe. In: Winfried Kaminski (Hg.): *Clash of realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. München: Kopaed (EA-Studie, 5), S. 239–250.

Dolle-Weinkauff, Bernd; Ewers, Hans-Heino; Jaekel, Regina (Hg.) (2007): *Gewalt in aktuellen Kinder- und Jugendmedien. Von der Verherrlichung bis zur Ächtung eines gesellschaftlichen Phänomens*. Weinheim: Juventa Verlag (Jugendliteratur: Theorie und Praxis, 1).

- Domsch, Sebastian (2019): Space and Narrative in Computer Games. In: Espen Aarseth und Stephan Günzel (Hg.): *Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld: transcript (Media studies), S. 103–123.
- Doppler, Susanne; Höhm, Johanna (2016): Computerspiele als Destination Marketing Tool. In: Cornelia Zanger (Hg.): *Events und Tourismus. Stand und Perspektiven der Eventforschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 311–331.
- Dor, Simon (2014): The Heuristic Circle of Real-Time Strategy Process: A StarCraft: Brood War Case Study. In: *game studies - the international journal of computer game research* 14 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1401/articles/dor>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Dor, Simon (2018): Strategy in Games or Strategy Games: Dictionary and Encyclopaedic Definitions for Game Studies. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1801/articles/simon_dor, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Dormans, Joris (2006): On the Role of the Die. A Brief Ludologic Study of Pen-and-Paper Roleplaying Games and Their Rules. In: *game studies - the international journal of computer game research* 6 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Dörner, Dietrich (2010): "Killerspiele" und Gewalt. In: Winfred Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr ...*. München: Kopaed, S. 59–84.
- Dörr, Dieter; Klimmt, Christoph; Daschmann, Gregor; Roth, Franziska S.; Sowka, Alexandra; Zorn, Nicole (Hg.) (2011): *Werbung in Computerspielen. Herausforderungen für Regulierung und Medienpädagogik*. Unter Mitarbeit von Franziska S. Roth, Alexandra Sowka und Nicole Zorn. Düsseldorf, Berlin: LfM; Vistas (Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, 70).
- Drews, Albert (Hg.) (2012): *Kulturgut Computerspiel? Ein Mediengenre zwischen Schmuttelimage und Akzeptanz. Dokumentation einer Tagung der Evangelischen Akademie Loccum in Kooperation mit dem Deutschen Kulturrat vom 25. bis 27. Mai 2009*. Rehburg-Loccum: Evangelische Akad. Loccum (Loccumer Protokolle, [20]09,22).
- Drexler, Viktoria (2016): „Are you male or female?“ Von der Möglichkeit der Kritik an der Zwei-Geschlechter-Ordnung im digitalen Spiel. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/are-you-male-or-female-von-der-moeglichkeit-der-kritik-an-der-zwei-geschlechter-ordnung-im-digitalen-spiel/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.
- Dubbelman, Teun (2019): The Art of Being There. Artistic Practice of Presence in Narrative Media. In: Espen Aarseth und Stephan Günzel (Hg.): *Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld: transcript (Media studies), S. 75–101.
- Dubil, Janwillem (2018): Vom lebenden Leichnam zum Global Player. Der amerikanische (Alp-)Traum Plants vs. Zombies und die Amerikanisierung des Untoten. In: Josef Köstlbauer, Eugen Pfister, Tobias Winnerling und Felix Zimmermann (Hg.): *Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen*. Wien: Mandelbaum Verlag (Expansion, Interaktion, Akkulturation, Band 33), S. 77–99.
- Dubois, Raoul (2018): Pro Evolution Pilgrimage: On (a) Journey between ‚Sionpilger‘ and ‚Cyberpilger‘. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/pro-evolution-pilgrimage-on-a-journey-between-sionpilger-and-cyberpilger/>, zuletzt geprüft am 25.09.2020.
- Dym, Brianna; Brubaker, Jed; Fiesler; Casey (2018): "theyre all trans sharon": Authoring Gender in Video Game Fan Fiction. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (3). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1803/articles/brubaker_dym_fiesler, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Ebrahimzadeh, Mohsen; Alavi, Sepideh (2017): Readers, Players, and Watchers. Short and Long-term Vocabulary Retention through Digital Video Games. In: *Int. J. Appl. Linguist. Engl. Lit.* 6 (4), S. 52–62. DOI: 10.7575/aiac.ijalel.v.6n.4p.52.

Eder, Anna Maria (2020): Virtuality meets Reality. In: Wilfried Elmenreich, Schalleger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): SAVEGAME. Agency, Design, Engineering. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 327–335.

Eder, Tobias (2016): The (In)visible Hand. Entscheidungsstrukturen und Entscheidungsprozesse in neueren Strategiespielen. In: Franziska Ascher, Robert Baumgartner, Gebhard Grelczack, Maria Kutscherow, Marcel Schellong, Andreas Schöffmann und Tobias Unterhuber (Hg.): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Unter Mitarbeit von Tobias Eder. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies), S. 235–252.

Egenfeldt-Nielsen, Simon; Smith, Jonas Heide; Tosca, Susana Pajares (2013): Understanding Video Games. The Essential Introduction. 2. Aufl. New York: Routledge.

Eickers, Gen; Rath, Matthias (2020): Digital Change and the "Trust Deficit": Ethical and Pedagogical Implications. First Results of the German Research Project Digitaldialog21. In: Luis Gómez Chova, Agustín López Martínez und Ignacio Candel Torres (Hg.): INTED2020 Proceedings. 14th International Technology, Education and Development Conference. Valencia, Spain, 02.03.2020 - 04.03.2020: IATED (INTED Proceedings), S. 3043–3051.

Eilert, Melanie (2020): Inklusion. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 209–213.

Elender, Moritz (2016): What's up with all those Seniors? Der Typus der Immature Mentors und seine Funktion in Coming of Age-Werken am Beispiel von Gone Home und Life Is Strange. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/whats-up-with-all-those-seniors-der-typus-der-immature-mentors-und-seine-funktion-in-coming-of-age-werken-am-beispiel-von-gone-home-und-life-is-strange/>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Elliott, Andrew B.R. (2020): Charlemagne at the Battle of Gettysburg. Video Games and the Middle Ages. In: Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Pat Cullum (Hg.): *Historia ludens. The Playing Historian*. Unter Mitarbeit von Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Patricia H. Cullum. First published. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group (Routledge Approaches to History, 30), S. 170–185.

Elmenreich, Wilfried (2020): Short Games. Quickly Made, Quickly Played. In: Wilfried Elmenreich, Schalleger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): SAVEGAME. Agency, Design, Engineering. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 41–53.

Elmenreich, Wilfried; Schalleger René Reinhold; Schniz, Felix; Gabriel, Sonja; Pölsterl, Gerhard; Ruge, Wolfgang B. (Hg.) (2020): SAVEGAME. Agency, Design, Engineering. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Elmezeny, Ahmed; Wimmer, Jeffrey; Oliveira dos Santos, Manoella; Orlova, Ekaterina; Tribusean, Irina; Antonova, Anna (2018): Same but Different: A Comparative Content Analysis of Trolling in Russian and Brazilian Gaming Imageboards. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (2). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1802/articles/elmezeny_et_al, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

El-Nasr, Magy Seif; Niedenthal, Simon; Knez, Igor; Almeida, Priya; Zupko, Jopseph (2007): Dynamic Lighting for Tension in Games. In: *game studies - the international journal of computer game research* 7 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/0701/articles/elnasr_niedenthal_knez_almeida_zupko, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Emrich, Hinderk M. (2009): Internet- und Computerspielabhängigkeit. Kulturwissenschaftliche Anmerkungen und zwei Kasuistiken. In: Jürgen Hardt, Jutta Cramer-Düncher und Matthias Ochs (Hg.): *Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 114–119.

Enders, Christina; Menz, Julia (2015): Creative Gaming. Mehr als einfach nur spielen. In: Sandra Bischoff, Andreas Büsch, Gunther Geiger, Lothar Harles und Peter Holnick (Hg.): Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020. Opladen: Budrich, S. 109–116.

Endl, Andreas; Preisinger, Alexander (2018): Den Klimawandel spielbar machen – Diskursive Strategien der Darstellung von Umweltproblemen in Strategiespielen. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/den-klimawandel-spielbar-machen-diskursive-strategien-der-darstellung-von-umweltproblemen-in-strategiespielen/>, zuletzt geprüft am 23.09.2020.

Endl, Andreas; Preisinger, Alexander (2018): Vom Wissen der digitalen Spiele. Aktuelle Klimawandeldiskurse als simulierte Erfahrung. In: Josef Köstlbauer, Eugen Pfister, Tobias Winnerling und Felix Zimmermann (Hg.): Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen. Wien: Mandelbaum Verlag (Expansion, Interaktion, Akkulturation, Band 33), S. 202–221.

Engelns, Markus (2014): Didaktische Ansätze zur Integration narrativer und simulativer Elemente in Computerspielen oder: Warum Citizen Abel sterben musste. In: Jan M. Boelmann und Andreas Seidler (Hg.): Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts. Frankfurt a. M.: Peter Lang, S. 169–189.

Engelns, Markus (2015): »äußerst unzufrieden« – Entscheidungsstrukturen in Computerspielen als Produkte ›individualisierbaren‹ Konsums. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/auserst-unzufrieden-entscheidungsstrukturen-in-computerspielen-als-produkte-individualisierbaren-konsums/>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Engelns, Markus (2016): >>'I'll decide.<<. Videospiele zwischen Entscheidungsfreiheit und Konsumwünschen. In: Franziska Ascher, Robert Baumgartner, Gebhard Grelczack, Maria Kutscherow, Marcel Schellong, Andreas Schöffmann und Tobias Unterhuber (Hg.): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Unter Mitarbeit von Tobias Eder. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies), S. 291–310.

Engelns, Markus (2018): Verherrlichung, Reflexion oder Problematisierung? Zur Darstellung und Funktion medialer Gewalt in Videospiele. In: Heinz-Peter Preußner (Hg.): Gewalt im Bild. Ein interdisziplinärer Diskurs. Marburg: Schüren Verlag (Schriftenreihe zur Textualität des Films, 10), S. 223–240.

Engelns, Markus (2020): Cybertexte und Hidden Stories: Zur Funktion von Texten in digitalen Spielen. In: Markus Engelns und Patrick Voßkamp (Hg.): Sprechende Pixel - Computerspielphilologie in Schule und Hochschule (Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie), S. 79–97.

Engelns, Markus; Voßkamp, Patrick (Hg.) (2020): Sprechende Pixel - Computerspielphilologie in Schule und Hochschule (Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie).

Ennemoser, Marco (2009): Evaluating the Potential of Serious Games. What Can We Learn from Previous Research on Media Effects and Educational Intervention? In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): Serious Games. Mechanisms and Effects. New York: Routledge, S. 344–373.

Erbe, Marcus (2013): Mundane Sounds in Miraculous Realms: An Auditory Analysis of Fantastical Games. In: Peter Moormann (Hg.): Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Musik und Medien), S. 125–146.

Erhart, Walter (Hg.) (2004): Grenzen der Germanistik. Rephilologisierung oder Erweiterung? Stuttgart: J.B. Metzler.

Ermi, Laura; Mäyrä, Frans (2005): Player-Centred Game Design: Experiences in Using Scenario Study to Inform Mobile Game Design. In: *game studies - the international journal of computer game research* 5 (1). Online verfügbar unter http://www.gamestudies.org/0501/ermi_mayra/.

Ermi, Laura; Mäyrä, Frans (2011): Fundamental Components of the Gameplay Experience. Analysing Immersion. In: Espen Aarseth, Lev Manovich, Frans Mäyrä, Katie Salen und Mark J. P. Wolf (Hg.): DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 06), S. 88–115.

- Ernst, Sebastian (2020): S(t)imulated Moralities? Videospiele im LER- und Ethik-Unterricht. In: Heiko Christians, Nathanael Riemer, Jan Distelmeyer, Sebastian Möring, Manuela Pohl, Sebastian Ernst et al. (Hg.): Videospiele als didaktische Herausforderung. 1. Auflage. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam (DIGAREC Series, 8), S. 174–204.
- Esders, Karin (2006): Gender Games. Geschlecht und die ungleiche Lust am Spiel. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion. Marburg: Schüren Verlag (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, 14), S. 262–276.
- Eskelinen, Markku (2001): The Gaming Situation. In: *game studies - the international journal of computer game research* 1 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.
- Eskelinen, Markku; Tronstad, Ragnhild (2003): Video Games and Configurative Performances. In: Mark J. P. Wolf (Hg.): The Video Game Theory Reader. New York, NY: Routledge, S. 195–220.
- Evangelopoulou, Olympia; Xinogalos, Stelios (2018): MYTH TROUBLES: An Open-Source Educational Game in Scratch for Greek Mythology. In: *Simulation & Gaming* 49 (1), S. 71–91. DOI: 10.1177/1046878117748175.
- Fahle, Oliver (2006): Augmented Reality - Das partizipierende Auge. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion. Marburg: Schüren Verlag (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, 14), S. 91–103.
- Fahlenbach, Kathrin; Schröter, Felix (2015): Game Studies und Rezeptionsästhetik. In: Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noel Thon (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 165–209.
- Falk, Felix (2020): Förderung. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 182–185.
- Falkenhagen, Lena (2020): Literatur. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 74–79.
- Farca, Gerald (2018): Playing Dystopia. Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response. Bielefeld: transcript Verlag (Studies of Digital Media Culture, 8).
- Feige, Daniel Martin (2018): Einige Bemerkungen zum Computerspiel als ästhetischem Medium [2018]. In: Thorsten Junge, Claudia Schumacher und Dennis Clausen (Hg.): Digitale Spiele im Diskurs. Hagen.
- Feige, Daniel Martin (2018): Kunst. In: Daniel Martin Feige, Sebastian Ostritsch und Markus Rautzenberg (Hg.): Philosophie des Computerspiels. Theorie - Praxis - Ästhetik. 1. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 177–192.
- Feige, Daniel Martin (2020): Ästhetik. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 97–102.
- Feige, Daniel Martin; Ostritsch, Sebastian; Rautzenberg, Markus (Hg.) (2018): Philosophie des Computerspiels. Theorie - Praxis - Ästhetik. 1. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler.
- Felzmann, Sebastian (2010): Playing Yesterday. Mediennostalgie und Retrogaming. In: Christian Swertz und Michael Wagner (Hg.): *Game\Play\Society*. Contributions to Contemporary Computer Game Studies. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik), S. 97–113.
- Felzmann, Sebastian (2012): Playing Yesterday. Mediennostalgie im Computerspiel. Boizenburg: Hülsbusch.
- Fenty, Sara (2008): Why Old School Is "Cool". A Brief Analysis of Classic Video Game Nostalgia. In: Zach Whalen und Laurie N. Taylor (Hg.): *Playing the Past*. History and nostalgia in video games. Nashville: Vanderbilt University Press, S. 19–31.
- Fiadotau, Mikhail (2018): Phenomenological Hermeneutics as a Bridge Between Video Games and Religio-Aesthetics. In: Vit Sisler, Kerstin Radde-Antweiler und Xenia Zeiler (Hg.): *Methods for Studying Video Games and Religion*. New York: Routledge (Routledge studies in religion and digital culture, 3), S. 101–114.

- Figuroa-Flores, Jorge F. (2016): Gamification and Game-Based Learning: Two Strategies for the 21st Century Learner. In: *WJER* 3 (2), S. 507. DOI: 10.22158/wjer.v3n2p507.
- Fileccia, Marco; Fromme, Johannes; Wiemken, Jens (2010): Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht. Unter Mitarbeit von Marten Fütterer, Florian Kieferr und Tim Kirchner. LfM-Dokumentation. Düsseldorf.
- Fileccia, Marco; Schmidt, Ulrike (2006): Ein schwieriges Zusammenspiel. Computerspiele und Schule. In: Winfred Kaminski (Hg.): *Clash of realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. München: Kopaed (EA-Studie, 5), S. 225–238.
- Filiciak, Mirosław (2003): Hyperidentities. Postmodern Identity Patterns in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. In: Mark J. P. Wolf (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York, NY: Routledge, S. 87–102.
- Filipovic, Alexander (2015): Ethik des Computerspielens. Ein medienethischer Einordnungsversuch. In: Sandra Bischoff, Andreas Büsch, Gunther Geiger, Lothar Harles und Peter Holnick (Hg.): *Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020*. Opladen: Budrich, S. 69–80.
- Fischer, Jan (2020): Theater. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur*. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 69–73.
- Fishburn, Joshua (2012): Gaming the Network Poetic: Contextualizing Networked Videogames in Art. In: Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.): *Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspielens*. München: epodium, S. 289–302.
- Fleck, Jürgen (2008): Virtuelle Welten: ungenutzte Potentiale für Unternehmen. Gezeigt am Beispiel von Second Life. Hamburg: Diplomatica-Verl. Online verfügbar unter <http://www.diplomatica-verlag.de/>.
- Fletcher, Robert P. (2008): Of Puppets, Automatons, and Avatars. Automating the Reader-Player in Electronic Literature and Computer Games. In: Zach Whalen und Laurie N. Taylor (Hg.): *Playing the Past. History and nostalgia in video games*. Nashville: Vanderbilt University Press, S. 239–264.
- Ford, Dom (2016): "eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate": Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V. In: *game studies - the international journal of computer game research* 16 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1602/articles/ford>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Franz, Hans-Peter (2001): Computerspiele im Unterricht - spielerische Vermittlung von politischen Inhalten? In: Johannes Fromme und Norbert Meder (Hg.): *Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen*. Opladen: Leske + Budrich, S. 117–126.
- Frasca, Gonzalo (2001): The Sims. Grandmothers Are Cooler Than Trolls. In: *game studies - the international journal of computer game research* 1 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0101/frasca/>.
- Frasca, Gonzalo (2003): Sim Sin City. Some Thoughts About Grand Theft Auto 3. In: *game studies - the international journal of computer game research* 3 (2). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0302/frasca/>.
- Frasca, Gonzalo (2003): Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology. In: Mark J. P. Wolf (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York, NY: Routledge, S. 221–236.
- Freedman, Eric (2018): Engineering Queerness in the Game Development Pipeline. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (3). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1803/articles/ericfreedman>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Freyermuth, Gundolf S. (2010): Spiel // Film. Prolegomena zu einer Theorie digitaler Audiovisualität. In: Winfred Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr ...* München: Kopaed, S. 27–46.

- Freyermuth, Gundolf S. (2015): Game Studies und Game Design. In: Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noel Thon (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 70–103.
- Freyermuth, Gundolf S. (2020): Game Studies. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): Handbuch Gamekultur. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 29–33.
- Friedman, Ted (1999): The Semiotics of SimCity. In: *First Monday* 4 (4). DOI: 10.5210/fm.v4i4.660.
- Friedrich, Björn; Palme, Hans-Jürgen (2018): Mehr als nur Spielen: Über die pädagogische und kreative Medienarbeit mit Games [2016]. Ein Beitrag aus der Perspektive der Medienpädagogik. In: Thorsten Junge, Claudia Schumacher und Dennis Clausen (Hg.): Digitale Spiele im Diskurs. Hagen.
- Friedrich, Jörg (2020): Sozialadäquanz. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 116–119.
- Friedrichs, Henrike; Gross, Friederike von; Herde, Katharina (2016): Die Computerspielnutzung Heranwachsender aus Elternsicht unter dem Blickwinkel der Habitustheorie. In: Ulrike Becker, Henrike Friedrichs, Friederike von Gross und Sabine Kaiser (Hg.): Ent-Grenzt es Heranwachsen. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 271–290.
- Frieling, Jens: Virtuelle Güter in Computerspielen. Dissertation. Werner Hülsbusch.
- Fritsch, Melanie (2013): History of Video Game Music. In: Peter Moormann (Hg.): Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Musik und Medien), S. 11–40.
- Fritsch, Melanie (2018): Musik. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 87–108.
- Fritsch, Melanie (2020): Musik. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 85–90.
- Fritz, Jürgen (2007): Virtuell spielen - real erleben. In: Claus Pias und Christian Holtorf (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln: Böhlau (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6), S. 129–146.
- Fritz, Jürgen (2009): Spielen in virtuellen Gemeinschaften. In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 135–147.
- Fritz, Jürgen (2010): Virtuelle Spielwelten mit Kompetenz rahmen. In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): Digitale Spielkultur. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 105–114.
- Fritz, Jürgen (2014): Forge of Empires. Einblicke in eine digitale Spielwelt. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 227–236.
- Fritz, Jürgen (2014): Homo Ludens Virtualis. Der spielende Mensch im Zeitalter virtueller Räume. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 19–26.
- Fritz, Jürgen; Misk-Schneider, Karla (2006): Oh, what a game: >>OGAME<<. Zur Faszinationskraft von Online-Spielen. In: Winfried Kaminski (Hg.): Clash of realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: Kopaed (EA-Studie, 5), S. 113–132.
- Fritz, Jürgen; Rohde, Wiebke (2011): Mit Computerspielern ins Spiel kommen. Dokumentation von Fallanalysen. Berlin: Vistas (Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, 68).
- Fröhlich, Klaus (2001): Das Fantasieweb >>Interfantasonien<<. Schüler lernen, sich ihre eigene virtuelle Welt zu gestalten. In: Johannes Fromme und Norbert Meder (Hg.): Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen. Opladen: Leske + Budrich, S. 147–158.

- Frölich, Margrit; Grunewald, Michael; Taplik, Ursula (Hg.) (2007): *Computerspiele. Faszination und Irritation*. 1. Aufl. Frankfurt a. M.: Brandes & Apsel.
- Fromm, Rainer (2003): *Digital spielen - real morden? Shooter, Clans und Fragger ; Videospiele in der Jugendszene*. 2. Aufl. Marburg: Schüren Verlag.
- Fromm, Rainer (2017): *Computerspiele*. In: Bernd Schorb, Anja Hartung-Griemberg und Christine Dallmann (Hg.): *Grundbegriffe Medienpädagogik*. 6., neu verfasste Auflage. München: Kopaed, S. 66–73.
- Fromme, Johannes (2003): *Computer Games as a Part of Children's Culture*. In: *game studies - the international journal of computer game research* 3 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>.
- Fromme, Johannes (2006): *Zwischen Immersion und Distanz: Lern- und Bildungspotenziale von Computerspielen*. In: Winfried Kaminski (Hg.): *Clash of realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. München: Kopaed (EA-Studie, 5), S. 177–210.
- Fromme, Johannes (2015): *Game Studies und Medienpädagogik*. In: Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noel Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 279–315.
- Fromme, Johannes; Biermann, Ralf (2009): *Identitätsbildung und politische Sozialisation*. In: Tobias Bevc und Holger Zapf (Hg.): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 113–138.
- Fromme, Johannes; Biermann, Ralf; Kiefer, Florian (2014): *Computerspiele*. Weinheim: Beltz Juventa. Online verfügbar unter https://content-select.com/media/moz_viewer/53bcf17b-76d4-4b50-816f-1bd22efc1343/language:de, zuletzt geprüft am 18.11.2020.
- Fromme, Johannes; Iske, Stefan; Marotzki, Winfried (Hg.) (2011): *Medialität und Realität. Zur konstituiven Kraft der Medien*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Fromme, Johannes; Jörissen, Benjamin; Unger, Alexander (2008): *Bildungspotenziale digitaler Spiele und Spielkulturen*. In: Johannes Fromme und Dominik Petko (Hg.): *Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten*, S. 36–58.
- Fromme, Johannes; Könitz, Christopher (2014): *Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens*. In: Winfried Marotzki und Norbert Meder (Hg.): *Perspektiven der Medienbildung*, Bd. 54. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 235–286.
- Fromme, Johannes; Meder, Norbert (Hg.) (2001): *Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen*. Opladen: Leske + Budrich.
- Fromme, Johannes; Meder, Norbert; Vollmer, Nikolaus (2000): *Computerspiele in der Kinderkultur*. Opladen: Leske + Budrich (Virtuelle Welten, 1).
- Fromme, Johannes; Petko, Dominik (Hg.) (2008): *Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten*. *Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*.
- Froschauer, Adrian (2017): *„Sag mal, erzählst du die Geschichte oder ich?“ Erzählerstimmen im Computerspiel: Erscheinungsformen und Funktionen*. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/sag-mal-erzahlst-du-die-geschichte-oder-ich/>, zuletzt geprüft am 23.09.2020.
- Fuchs, Mathias (2017): *Interpassives Spielen*. In: Judith Ackermann (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 31–42.
- Fuchs, Mathias (2019): *Itineraria Picta. Itineraria Scripta*. In: Espen Aarseth und Stephan Günzel (Hg.): *Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld: transcript (Media studies), S. 215–230.

Fuchs, Thomas (2010): Der Schein des Anderen. Zur Phänomenologie virtueller Realitäten. In: Clemens Bohrer und Bernadette Schwarz-Boenneke (Hg.): Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel. München: Kopaed, S. 59–74.

Fullerton, Tracy (2008): Documentary Games. Putting the Player in the Path of History. In: Zach Whalen und Laurie N. Taylor (Hg.): Playing the Past. History and nostalgia in video games. Nashville: Vanderbilt University Press, S. 215–238.

Funiok, Rüdiger; Ring, Sebastian (2014): Moral im Spiel. Anforderungen und Rahmenbedingungen moralischen Urteilens. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 109–116.

Fürholzer, Katharina (2020): Vulnerabilität und Verantwortung. Ethische Implikationen der Produktion und Rezeption von Pathographien. In: Arno Görge und Stefan Heinrich Simond (Hg.): Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen. 1. Auflage (Medical Humanities), S. 75–95.

Furtwängler, Frank (2006): Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion. Marburg: Schüren Verlag (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, 14), S. 154–169.

Furtwängler, Frank (2008): Im Spiel unbegrenzter Möglichkeiten. Zu den Ambiguitäten der Videospieleforschung und -industrie. In: Jan Distelmeyer, Christine Hanke und Dieter Mersch (Hg.): Game over!? Perspektiven des Computerspiels. Bielefeld: transcript Verlag, S. 59–72.

Fust, Philipp: „Der Mensch ist ein spielendes Tier“ – Eine wissenssoziologisch-diskurs-analytische Betrachtung eines Serious-Games-Diskurses. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/der-mensch-ist-ein-spielendes-tier-eine-wissenssoziologisch-diskursanalytische-betrachtung-eines-serious-games-diskurses/>, zuletzt geprüft am 23.09.2020.

Fust, Philipp (2019): Wissenssoziologische Diskursanalyse und Computerspielanalyse: Ein semiotisches Problem. In: Saša Bosančić und Reiner Keller (Hg.): Diskursive Konstruktionen. Kritik, Materialität und Subjektivierung in der wissenssoziologischen Diskursforschung. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Theorie und Praxis der Diskursforschung), S. 245–263.

Gabriel, Sonja (2020): The Potential of Digital Games for Learning and Teaching. In: Wilfried Elmenreich, Schalleger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): SAVEGAME. Agency, Design, Engineering. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 9–30.

Gabriel, Sonja; Hütthaler, Matthias; Nader, Michael (2020): Zum Einsatz der Software Minecraft im technischen Werkunterricht der Volksschule. Sichtweisen von Studierenden der Primarstufe im sechsten Semester. In: Wilfried Elmenreich, Schalleger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): SAVEGAME. Agency, Design, Engineering. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 225–252.

Galbraith, Patrick W. (2011): Bishōjo Games: 'Techno-Intimacy' and the Virtually Human in Japan. In: *game studies - the international journal of computer game research* 11 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1102/articles/galbraith>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Gallagher, Rob (2018): Minecrafting Masculinities: Gamer Dads, Queer Childhoods and Father-Son Gameplay in A Boy Made of Blocks. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1802/articles/gallagher>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Galloway, Alexander R. (2004): Social Realism in Gaming. In: *game studies - the international journal of computer game research* 4 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0401/galloway/>.

Galloway, Alexander R. (2007): Den Code spielen. Allegorien der Kontrolle in Civilization. In: Claus Pias und Christian Holtorf (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln: Böhlau (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6), S. 271–286.

- Gandolfi, Enrico (2018): Empirical Triangulation. Applying Multiple Methods to Explore Religion and Myth Through Video Games. In: Vit Sisler, Kerstin Radde-Antweiler und Xenia Zeiler (Hg.): *Methods for Studying Video Games and Religion*. New York: Routledge (Routledge studies in religion and digital culture, 3), S. 117–131.
- Ganguin, Sonja (2010): Browsergames- die Spiele der Zukunft? In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): *Digitale Spielkultur*. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 93–104.
- Ganguin, Sonja (2010): *Computerspiele und lebenslanges Lernen. Eine Synthese von Gegensätzen*. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Medienbildung und Gesellschaft, 13).
- Ganguin, Sonja; Hoffmann, Bernward (Hg.) (2010): *Digitale Spielkultur*. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43).
- Garbe, Andreas (2020): Killerspiele. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur*. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 193–198.
- Garcia, Antero; Niemeyer, Greg (Hg.) (2018): *Alternate reality games and the cusp of digital gameplay*. New York: Bloomsbury Academic (Approaches to digital game studies, 5).
- Garda, Maria B.; Grabarczyk, Pawel (2015): Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game. In: *game studies - the international journal of computer game research* 15 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabczyk>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Garnitschnig, Karl; Mitgutsch, Konstantin (2008): Das Alter spielt eine Rolle. Altersstufen des Computerspielens. In: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl (Hg.): *Faszination Computerspielen. Theorie, Kultur, Erleben*. Wien: Braumüller, S. 19–32.
- Garris, Rosemary; Ahlers, Robert; Driskell, James E. (2002): Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model. In: *Simulation & Gaming* 33 (4), S. 441–467. DOI: 10.1177/1046878102238607.
- Gazzard, Alison (2011): Unlocking the Gameworld: The Rewards of Space and Time in Videogames. In: *game studies - the international journal of computer game research* 11 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1101/articles/gazzard_alison, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Gazzard, Alison (2013): The Platform and the Player: Exploring the (Hi)stories of Elite. In: *game studies - the international journal of computer game research* 13 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1302/articles/agazzard>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Gebel, christa (2009): Lernen und Kompetenzerwerb mit Computerspielen. In: Tobias Bevc und Holger Zapf (Hg.): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 77–94.
- Gee, James Paul (2007): *Good video games + good learning. Collected essays on video games, learning, and literacy*. New York: Lang (New literacies and digital epistemologies, v. 27).
- Gee, James Paul (2008): "Surmise the Possibilities". Portal to a Game-Based Theory of Learning for the 21st Century. In: Winfred Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of realities 2008. Spielen in digitalen Welten*. München: Kopaed, S. 79–98.
- Gee, James Paul (2009): Deep Learning Properties of Good Digital Games. How Far Can They Go? In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): *Serious Games. Mechanisms and Effects*. New York: Routledge, S. 67–82.
- Gehle, Tobias (2001): Spielwelten im Netz. Kreative Potenziale von World Wide Web, E-Mail und Chat. In: Johannes Fromme und Norbert Meder (Hg.): *Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen*. Opladen: Leske + Budrich, S. 159–168.
- Geisler, Martin (2009): *Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften*. Vollst. zugl.: Erfurt, Univ., Diss., 2008. Weinheim: Juventa-Verl. (Juventa Materialien).

- Geisler, Martin (2010): Medien sozial?! Formen und soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften. In: Winfred Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr ...* München: Kopaed, S. 99–110.
- Geisler, Martin (2010): Soziale Prozesse beim Computerspielen und in Computerspielgemeinschaften. In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): *Digitale Spielkultur*. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 167–178.
- Geisler, Martin (2018): Die Widersprüchlichkeit des freiheitlichen Wesens von Spiel und seiner Verwendung als Lernmittel [2016]. In: Thorsten Junge, Claudia Schumacher und Dennis Clausen (Hg.): *Digitale Spiele im Diskurs*. Hagen.
- Gelker, Nils (2019): Fantasy-Philologie - wie Dark Souls narrative Bedeutung erzeugt. In: Rudolf Thomas Inderst, Pascal Wagner und Christof Zurschmitten (Hg.): *Prepare to Die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne*. 1. Auflage. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft, S. 15–32.
- Gersic, Thomas E. (2008): Toward a New Sound for Games. In: Zach Whalen und Laurie N. Taylor (Hg.): *Playing the Past. History and nostalgia in video games*. Nashville: Vanderbilt University Press, S. 145–163.
- Gesmann, Stefan (2006): "Friendly fire" im Kinderzimmer. Was Kinder und Jugendliche an gewalthaltigen Computerspielen fasziniert: Motivation, Konsequenzen, Perspektiven. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.
- Geyer, Sabine (2006): *Computerspiele, Gewalt und Terror Management. Grundlagen, Theorie, Praxis*. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.
- Ghys, Thuur (2012): Technology Trees: Freedom and Determinism in Historical Strategy Games. In: *game studies - the international journal of computer game research* 12 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1201/articles/tuur_ghys, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Giappone, Krista Bonello Rutter (2015): Self-Reflexivity and Humor in Adventure Games. In: *game studies - the international journal of computer game research* 15 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1501/articles/bonello_k, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Gibbons, William (2011): Wrap Your Troubles in Dreams: Popular Music, Narrative, and Dystopia in Bioshock. In: *game studies - the international journal of computer game research* 11 (3). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1103/articles/gibbons>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Gibbons, William (2020): Rewritable Memory: Concerts, Canons, and Game Music History. In: *Journal of Sound and Music in Games* 1 (1), S. 75–81. DOI: 10.1525/jsmg.2020.1.1.75.
- Gibbs, Martin; Mori, Joji; Arnold, Michael; Kohn, Tamara (2012): Tombstones, Uncanny Monuments and Epic Quests: Memorials in World of Warcraft. In: *game studies - the international journal of computer game research* 12 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1201/articles/gibbs_martin, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Giere, Daniel (2018): Transparenz bei der Analyse digitaler Spielinhalte. Eine globalhistorische Perspektive auf die Boston Tea Party in Assassin's Creed III. In: Josef Köstlbauer, Eugen Pfister, Tobias Winnerling und Felix Zimmermann (Hg.): *Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen*. Wien: Mandelbaum Verlag (Expansion, Interaktion, Akkulturation, Band 33), S. 158–177.
- Giere, Daniel (2019): Computerspiele - Medienbildung - historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen. Frankfurt a. M.: Wochenschau Geschichte (Forum historisches Lernen).
- Gilbert, Lisa (2019): "Assassin's Creed reminds us that history is human experience": Students' senses of empathy while playing a narrative video game. In: *Theory & Research in Social Education* 47 (1), S. 108–137. DOI: 10.1080/00933104.2018.1560713.

Gingold, Chaim (2005): What WarioWare Can Teach Us about Game Design. Chaim Gingold Reviews WarioWare. In: *game studies - the international journal of computer game research* 5 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0501/gingold/>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Glas, René (2014): *Battlefields of Negotiation. Control, Agency, and Ownership in World of Warcraft*. Amsterdam: Amsterdam University Press (MediaMatters). Online verfügbar unter <https://ebookcentral.proquest.com/lib/gbv/detail.action?docID=3001924>.

Glashüttner, Robert (2008): The Perception of Video Games. From Visual Power to Immersive Interaction. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), S. 262–275.

Glashüttner, Robert (2009): Computerspiele-Journalismus. Formale, strukturelle und ideologische Entwicklungen. In: Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.): *DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage ; Quo Vadis 2008 und 2009*. Potsdam: Univ.-Verl. Potsdam (DIGAREC Series, 02), S. 128–146.

Göbel, Stefan (2020): Serious Games. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]*. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 105–109.

Goetz, Christopher (2018): Coin of Another Realm: Gaming's Queer Economy. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (3). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1803/articles/goetz>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Gómez Chova, Luis; López Martínez, Agustín; Candel Torres, Ignacio (Hg.) (2017): *ICERI2017 Proceedings. 10th annual International Conference of Education, Research and Innovation*. Seville, Spain, 16.11.2017 - 18.11.2017: IATED (ICERI Proceedings).

Gómez Chova, Luis; López Martínez, Agustín; Candel Torres, Ignacio (Hg.) (2017): *ICERI2017 Proceedings. 10th annual International Conference of Education, Research and Innovation*. Seville, Spain, 11/16/2017 - 11/18/2017: IATED (ICERI Proceedings).

Gómez Chova, Luis; López Martínez, Agustín; Candel Torres, Ignacio (Hg.) (2018): *INTED2018 Proceedings. 12th International Technology, Education and Development Conference*. Valencia, Spain, 05.03.2018 - 07.03.2018: IATED (INTED Proceedings).

Gómez Chova, Luis; López Martínez, Agustín; Candel Torres, Ignacio (Hg.) (2020): *INTED2020 Proceedings. 14th International Technology, Education and Development Conference*. Valencia, Spain, 02.03.2020 - 04.03.2020: IATED (INTED Proceedings).

Gonzalez, Cleotilde; Saner, Lelyn (2012): Thinking or Feeling? Effects of Decision Making Personality in Conflict Resolution. In: Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.): *Emotional Gaming. Gefühlswelten des Computerspielens*. München: epodium, S. 77–90.

Goppelsröder, Fabian; Rautzenberg, Markus (2018): Bateson und das Computerspiel [2016]. Ein Gespräch über das Phantasma der Berechenbarkeit. In: Thorsten Junge, Claudia Schumacher und Dennis Clausen (Hg.): *Digitale Spiele im Diskurs*. Hagen.

Görgen, Arno (2020): Zwischen Pathologisierung und Enhancement. Formen der Medikalisierung digitaler Spiele. In: Arno Görgen und Stefan Heinrich Simond (Hg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*. 1. Auflage (Medical Humanities), S. 17–49.

Görgen, Arno; Simond, Stefan Heinrich (Hg.) (2020): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*. 1. Auflage (Medical Humanities).

Götter, Christian; Salge, Christoph (2017): From Deep Blue to Blade Runner – The Portrayal of Artificial Intelligence in the Fallout Game Series. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/from-deep-blue-to-blade-runner-the-portrayal-of-artificial-intelligence-in-the-fallout-game-series/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.

- Gotterbarn, Don; Moor, James (2009): Virtual Decisions. Video Game Ethics, Just Consequentialism, and Ethics on the Fly. In: *SIGCAS Comput. Soc.* 39 (3), S. 27–42. DOI: 10.1145/1713066.1713068.
- Gottlieb, Owen (2018): Design-Based Research. Mobile Gaming for Learning Jewish History, Tikkun Olam, and Civics. In: Vit Sisler, Kerstin Radde-Antweiler und Xenia Zeiler (Hg.): *Methods for Studying Video Games and Religion*. New York: Routledge (Routledge studies in religion and digital culture, 3), S. 83–99.
- Götz, Ricarda (2020): Gaming aus Frauenperspektive. In: Wilfried Elmenreich, Schalleger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): *SAVEGAME. Agency, Design, Engineering*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 168–195.
- Götz, Ulrich (2018): Die Zwischengänge. Zugänge zu Zwischengängen - Konstruktion eines räumlichen Modells. In: Natascha Adamowsky (Hg.): *Digitale Moderne. Die Modellwelten von Matthias Zimmermann*. München: Hirmer, S. 228–251.
- Graesser, Arthur; Chipman, Patrick; Leeming, Frank; Biedenbach, Suzanne (2009): Deep Learning and Emotion in Serious Games. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): *Serious Games. Mechanisms and Effects*. New York: Routledge, S. 83–102.
- Graf, Michael (2020): Journalismus. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]*. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 136–141.
- Graf, Thomas (2009): Trendsetter Onlinegames - zwischen Spielmarkt und Sucht. In: Jürgen Hardt, Jutta Cramer-Düncher und Matthias Ochs (Hg.): *Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 21–43.
- Grampp, Sven (2017): Vom Computerspiel zur Serie zur Serie des Computer-spiels – Symbolische Formen intermedialer Serialität. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/vom-computerspiel-zur-serie-zur-serie-des-computerspiels-symbolische-formen-intermedialer-serialitat/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.
- Graphentin, Hella (2009): Geschlechterbilder in Computer- und Videospielen. In: Tobias Bevc und Holger Zapf (Hg.): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 161–184.
- Grasso, Julianne (2020): On Canons as Music and Muse. In: *Journal of Sound and Music in Games* 1 (1), S. 82–86. DOI: 10.1525/jsmg.2020.1.1.82.
- Grelczack, Gebhard (2014): „Retro-Spektive“: Com-puter-spiele und ihr Archiv. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/retro-spektive-computerspiele-und-ihr-archiv/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Grelczack, Gebhard (2015): „So Doku“? Realismus und die Formen des Dokumentarischen im Computerspiel. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/so-doku-realismus-und-die-formen-des-dokumentarischen-im-computerspiel/>, zuletzt geprüft am 23.09.2020.
- Grewal, Simran K.; Harris, Lisa (2009): Learning Virtually or Virtually Distracted? The Impact of Emerging Internet Technologies on Pedagogical Practice. In: Niki Panteli (Hg.): *Virtual Social Networks. Mediated, Massive and Multiplayer Sites*. Houndmills, Basingstoke: Palgrave Macmillan UK, S. 18–35.
- Griebel, Thaddeus (2006): Self-Portrayal in a Simulated Life. Projecting Personality and Values in The Sims 2. In: *game studies - the international journal of computer game research* 6 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0601/articles/griebel>.
- Griefahn, Monika (2010): Computerspiele als Kulturgut? In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): *Digitale Spielkultur*. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 31–36.
- Grieve, Gregory Price (2018): An Ethnographic Method for the Study of Religion in Video Game Environments. In: Vit Sisler, Kerstin Radde-Antweiler und Xenia Zeiler (Hg.): *Methods for Studying Video Games and Religion*. New York: Routledge (Routledge studies in religion and digital culture, 3), S. 51–63.

- Griffiths, Mark D. (2010): Online Gaming Addiction: Fact or Fiction? In: Winfred Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr ...* München: Kopaed, S. 191–204.
- Grimm, Petra; Capurro, Rafael (Hg.) (2010): *Computerspiele - neue Herausforderungen für die Ethik?* Stuttgart: Franz Steiner (Medienethik, 8).
- Grodal, Torben (2003): Stories for Eye, Ear, and Muscles. Video Games, Media, and Embodied Experiences. In: Mark J. P. Wolf (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York, NY: Routledge, S. 129–156.
- Groen, Maike (2014): Ladies <3 Gaming: E-Sport und die (Ent-)Dramatisierung von Geschlecht. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/ladies/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Grosch, Waldemar (2002): *Computerspiele im Geschichtsunterricht. Geschichte am Computer*. Schwalbach/Taunus: Wochenschau-Verlag (Geschichte am Computer, 2).
- Gröschner, Alexander (2010): Suchtkultur versus Lernkultur? Pragmatische Überlegungen zu den Risiken und Chancen von Computerspielen im Kindes- und Jugendalter. In: Clemens Bohrer und Bernadette Schwarz-Boenneke (Hg.): *Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel*. München: Kopaed, S. 83–102.
- Gross, Friederike von; Röllecke, Renate (Hg.) (2018): *Make, Create & Play. Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel*. München: Kopaed (Dieter Baacke Preis Handbuch, 13).
- Große-Loheide, Mike (2010): Was heißt hier "Mediensucht"? In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): *Digitale Spielkultur*. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 15–20.
- Grosser, Michelle (2020): Avatar/Player Subjectivity. An Agential Analysis of Crypt of the NecroDancer. In: *Journal of Sound and Music in Games* 1 (3), S. 1–14. DOI: 10.1525/jsmg.2020.1.3.1.
- Grünberger, Nina (2017): Narrative Konstruktion von Selbst und Sozialität. Auf der Suche nach Produktions- und Rezeptionsmotiven von Let's Play-Videos. In: Judith Ackermann (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 195–208.
- Grunewald, Michael (2007): Vorsicht: Computerspiel! In: Margrit Frölich, Michael Grunewald und Ursula Taplik (Hg.): *Computerspiele. Faszination und Irritation*. 1. Aufl. Frankfurt a. M.: Brandes & Apsel, S. 11–26.
- Grunewald, Michael (2009): Ausflüge in virtuelle Welten - eine Darstellung der Internet-Spielwelten von >>Second Life<<, >>World of Warcraft<< und >>Counter-Strike<<. In: Jürgen Hardt, Jutta Cramer-Düncher und Matthias Ochs (Hg.): *Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 44–67.
- Grüniger, Helmut; Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey (2009): Generation 35 Plus. Eine explorative Interviewstudie zu den Spezifika älterer Computerspieler. In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 113–147.
- Grünvogel Stefan M. (2005): Formal Models and Game Design. In: *game studies - the international journal of computer game research* 5 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0501/gruenvogel/>.
- Grüsser, Sabine M.; Thalemann, Ralf (2006): *Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe*. 1. Aufl. Bern: Huber.
- Grüter, Barbara (2012): What a Difference a Play Makes. On Players, Machines and Emotions. In: Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.): *Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspielens*. München: epodium, S. 61–76.
- Guanio-Uluru, Lykke (2016): War, Games, and the Ethics of Fiction. In: *game studies - the international journal of computer game research* 16 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1602/articles/guanio>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Guegan, Jérôme; Moliner, Pascal; Buisine, Stéphanie (2015): Why Are Online Games so Self-involving: A Social Identity Analysis of Massively Multiplayer Online Role-playing Games. In: *European Journal of Social Psychology* 45 (3), S. 349–355. DOI: 10.1002/ejsp.2103.

Gühnemann, Denise; Weßel, André (2017): "This action will have consequences" Moralische Reflexion am Beispiel von "Life is strange" und "This War of Mine". In: Wolfgang Zielinski, Sandra Aßmann, Kai Kaspar und Peter Moormann (Hg.): *Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht*. München: Kopaed (Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, 5), S. 75–84.

Günther, Silke (2014): Reading, Playing, Media (RePlayMe), eine Spielplattform zur Förderung der Lesekompetenz. In: Jan M. Boelmann und Andreas Seidler (Hg.): *Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts*. Frankfurt a. M.: Peter Lang, S. 217–224.

Günzel, Stephan (2008): Raum, Karte und Weg im Computerspiel. In: Jan Distelmeyer, Christine Hanke und Dieter Mersch (Hg.): *Game over!?! Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld: transcript Verlag, S. 115–132.

Günzel, Stephan (2008): The Space-Image. Interactivity and Spatiality of Computer Games. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), S. 170–189.

Günzel, Stephan (2011): „In Real Life“ – Zum Verhältnis von Computerspiel und Alltag. In: Johannes Fromme, Stefan Iske und Winfried Marotzki (Hg.): *Medialität und Realität. Zur konstituiven Kraft der Medien*, Bd. 2010. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 159–176.

Günzel, Stephan (2012): Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels. Zugl.: Potsdam, Univ., Habil.-Schr., 2010 u.d.T.: Günzel, Stephan: *Das Bild des Computerspiels. Räumlichkeit im Egoshooter*. Frankfurt am Main: Campus-Verl.

Günzel, Stephan (2018): Bild. In: Daniel Martin Feige, Sebastian Ostritsch und Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Computerspiels. Theorie - Praxis - Ästhetik*. 1. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 221–240.

Günzel, Stephan (2018): Der Levelmixer. Levelmixer- im Aggregatraum des Computerspiels. In: Natascha Adamowsky (Hg.): *Digitale Moderne. Die Modellwelten von Matthias Zimmermann*. München: Hirmer, S. 110–125.

Günzel, Stephan (2019): What Do They Represent? Computer Games as Spatial Concepts. In: Espen Aarseth und Stephan Günzel (Hg.): *Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld: transcript (Media studies), S. 13–40.

Günzel, Stephan (2020): Computerspiele im Kunstunterricht. In: Heiko Christians, Nathanael Riemer, Jan Distelmeyer, Sebastian Möring, Manuela Pohl, Sebastian Ernst et al. (Hg.): *Videospiele als didaktische Herausforderung*. 1. Auflage. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam (DIGAREC Series, 8), S. 292–306.

Günzel, Stephan; Liebe, Michael; Mersch, Dieter (Hg.) (2009): DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage ; Quo Vadis 2008 und 2009. Potsdam: Univ.-Verl. Potsdam (DIGAREC Series, 02). Online verfügbar unter <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:kobv:517-opus-33324>.

Günzel, Stephan; Liebe, Michael; Mersch, Dieter (2009): The Medial Form of Computer Games. In: Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.): DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage ; Quo Vadis 2008 und 2009. Potsdam: Univ.-Verl. Potsdam (DIGAREC Series, 02), S. 32–44.

Günzel, Stephan; Liebe, Michael; Mersch, Dieter (2010): Logic and Structure of the Computer Game. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möring (Hg.): *Logic and Structure of the Computer Game*. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 04), S. 16–35.

Günzel, Stephan; Liebe, Michael; Mersch, Dieter; Möhring, Sebastian (Hg.) (2008): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Philosophy of Computer Games Conference; Conference "The philosophy of Computer Games". Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01).

- Günzel, Stephan; Liebe, Michael; Mersch, Dieter; Möring, Sebastian (Hg.) (2010): *Logic and Structure of the Computer Game*. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 04). Online verfügbar unter <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:kobv:517-opus-42695>.
- Guo, Yue; Barnes, Stuart (2009): Virtual Item Purchase Behavior in Virtual Worlds: An Exploratory Investigation. In: *Electronic Commerce Research* 9 (1-2), S. 77–96. DOI: 10.1007/s10660-009-9032-6.
- Gutknecht, Sebastian (2010): Games and Rights. Rechtliche Aspekte rund um Computerspiele in der Jugendmedienarbeit. In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): *Digitale Spielkultur*. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 129–140.
- Haar, Rebecca (2019): *Simulation und virtuelle Welten. Theorie, Technik und mediale Darstellung von Virtualität in der Postmoderne*. 1. Aufl. Bielefeld: transcript Verlag (Edition Kulturwissenschaft).
- Haertl, Laura (2014): Queereinstiege. Zur Darstellung von Queerness in Computerspielen. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/queereinstiege-zur-darstellung-von-queerness-in-computerspielen/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Haffelder, Maximilian; Maisenhölder, Patrick (2019): Digitale Selbstgeißelung? Oder: Warum SpielerInnen Souls-like Spiele spielen. In: Rudolf Thomas Inderst, Pascal Wagner und Christof Zurschmitten (Hg.): *Prepare to Die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne*. 1. Auflage. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft, S. 33–47.
- Hafner, Volker; Merschnitz, Peter (2007): Systemtheoretisch-Konstruktivistische Überlegungen zur Darstellung von Politik in Computerspielen. In: Tobias Bevc (Hg.): *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*. Berlin: Lit (Studien zur visuellen Politik, 5), S. 193–218.
- Hagemann, Simon (2020): Das Spiel mit den Daten – Zur Rezeption und Simulation datenbasierter Überwachung in einigen zeitgenössischen Computerspielen. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/das-spiel-mit-den-daten/>, zuletzt geprüft am 27.09.2020.
- Hageneuer, Sebastian (Hg.) (2020): *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12th-13th October 2018)*: Ubiquity Press.
- Hahn, Sabine (2014): Frauen in der Games Industrie. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/frauen-in-der-games-industrie-2/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.
- Hahn, Sabine (2017): *Gender und Gaming. Frauen im Fokus der Games-Industrie*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Halbach, Wulf R. (1994): *Interfaces. Medien- und kommunikationstheoretische Elemente einer Interface-Theorie*. Zugl.: München, Diss. München: Fink.
- Hall, Richard; Baird, Kirsty (2008): Improving Computer Game Narrative Using Polti Ratios. In: *game studies - the international journal of computer game research* 8 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/0801/articles/hall_baird, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Halpin, Edward; Trevorrow, Philippa; Webb, Diana; Wright, Steve (Hg.) (2006): *Cyberwar, Netwar and the Revolution in Military Affairs*. London: Palgrave Macmillan UK.
- Ham, Ethan (2010): Rarity and Power: Balance in Collectible Object Games. In: *game studies - the international journal of computer game research* 10 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1001/articles/ham>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Hambleton, Elizabeth (2020): Gray Areas. Analyzing Navigable Narratives in the Not-So-Uncanny Valley Between Soundwalks, Video Games, and Literary Computer Games. In: *Journal of Sound and Music in Games* 1 (1), S. 20–43. DOI: 10.1525/jsmg.2020.1.1.20.
- Hammar, Emil Lundedal (2020): Playing Virtual Jim Crow in Mafia III - Prosthetic Memory via Historical Digital Games and the Limits of Mass Culture. In: *game studies - the international journal of computer game*

research 20 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/2001/articles/hammar>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Hammer, Jessica (2018): Online Freeform Role-Playing Games. In: José P. Zagal und Sebastian Deterding (Hg.): *Role-playing Game Studies*. Transmedia Foundations. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group, S. 159–171.

Hanappi-Egger, Edeltraud (2007): Computer Games: Playing Gender, Reflecting on Gender. In: Isabel Zorn, Susanne Maass, Els Rommes, Carola Schirmer und Heidi Schellhowe (Hg.): *Gender Designs IT. Construction and Deconstruction of Information Society Technology*, Bd. 43. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 149–159.

Hanke, Christine (2008): >Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung. In: Jan Distelmeyer, Christine Hanke und Dieter Mersch (Hg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld: transcript Verlag, S. 7–18.

Hänsel, Renate (2006): Sinn und Unsinn von Computerspielen - Diskussion und Erörterung im Deutschunterricht mit Schülern einer 10. Klasse. In: Renate Hänsel und Rudolf Hänsel (Hg.): *Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von "Unterhaltungsgewalt" in Fernsehen, Video- und Computerspielen - und was man dagegen tun kann : eine Handreichung für Eltern und Lehrer*. 2. Aufl. Donauwörth: Auer, S. 197–207.

Hänsel, Renate; Hänsel, Rudolf (Hg.) (2006): *Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von "Unterhaltungsgewalt" in Fernsehen, Video- und Computerspielen - und was man dagegen tun kann : eine Handreichung für Eltern und Lehrer*. 2. Aufl. Donauwörth: Auer.

Hänsemann, Matthias (2015): Doc Game oder Reenactment Game? Zur Bewertung des Dokumentarischen in „dokumentarischen Computerspielen“. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/doc-game-oder-reenactment-game-zur-bewertung-des-dokumentarischen-in-dokumentarischen-computerspielen/>, zuletzt geprüft am 21.09.2020.

Hardt, Jürgen; Cramer-Düncher, Jutta; Ochs, Matthias (Hg.) (2009): *Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Härig, Dominik (2014): Epistemic Games im Deutschunterricht. In: Jan M. Boelmann und Andreas Seidler (Hg.): *Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts*. Frankfurt a. M.: Peter Lang, S. 225–239.

Harpold, Terry (2007): Screw the Grue: Mediality, Metalepsis, Recapture. In: *game studies - the international journal of computer game research* 7 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0701/articles/harpold>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Harpold, Terry (2008): Screw the Grue. Mediality, Metalepsis, Recapture. In: Zach Whalen und Laurie N. Taylor (Hg.): *Playing the Past. History and nostalgia in video games*. Nashville: Vanderbilt University Press, 91–108.

Harrer, Dominik (2019): See-through-Augmented-Reality-Spiele. Eine Untersuchung im Anschluss an Harmut Rosas gesellschaftskritischer Resonanztheorie. In: Christian Klager (Hg.): *Die Zukunft im Spiel. Wie Spielen unsere Welt verändert*. 1. Auflage. Göttingen: Cuvillier Verlag, S. 79–101.

Harrer, Sabine (2010): The LARA-Formula. Textual Ambiguity and Commercial Success. In: Christian Swertz und Michael Wagner (Hg.): *Game\Play\Society. Contributions to Contemporary Computer Game Studies*. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik), S. 13–25.

Harrison, Brent; Ware, Stephen G.; Fendt, Matthew W.; Roberts, David L. (2015): A Survey and Analysis of Techniques for Player Behavior Prediction in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. In: *IEEE Transactions on Emerging Topics in Computing* 2 (2), S. 260–274. DOI: 10.1109/TETC.2014.2360463.

Hart, Casey (2017): Getting Into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars. In: *game studies - the international journal of computer game research* 17 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1702/articles/hart>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Harth, Jonathan (2014): Computergesteuerte Spielpartner. Formen der Medienpraxis zwischen Trivialität und Personalität. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Harth, Jonathan (2016): Zwischen Subjekt und Objekt – Überlegungen zum Status computergesteuerter Spielpartner. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/zwischen-subjekt-und-objekt-uberlegungen-zum-status-computergesteuerter-spielpartner/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.

Harth, Jonathan (2017): Save, Load & Reload – Über den Umgang mit Kontingenz und Serialität in der Praxis des Computerspielens. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/save-load-reload-uber-den-umgang-mit-kontingenz-und-serialitat-in-der-praxis-des-computerspielens/>, zuletzt geprüft am 23.09.2020.

Harth, Jonathan; Kempf, David (2018): Alles und ich. Buddhistische Reflexionen zum Verhältnis von Spielenden und Umwelt in Everything. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/alles-und-ich-buddhistische-reflexionen-zum-verhaeltnis-von-spielenden-und-umwelt-in-everything/>, zuletzt geprüft am 24.09.2020.

Hartmann, Tilo (2006): Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen. Struktur und Ursachen. Köln: Halem (Unterhaltungsforschung, 4).

Hartmann, Tilo (2006): Gewaltspiele und Aggression. Aktuelle Forschung und Implikationen. In: Winfried Kaminski (Hg.): *Clash of realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. München: Kopaed (EA-Studie, 5), S. 81–100.

Hartmann, Tilo (2009): Let's compete! In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 211–224.

Hartmann, Tilo (2017): The "Moral Disengagement in Violent Videogames" Model. In: *game studies - the international journal of computer game research* 17 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1702/articles/hartmann>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Hawlitshchek, Anja (2013): Spielend lernen. Didaktisches Design digitaler Lernspiele zwischen Spielmotivation und Cognitive Load. Berlin: Logos Verlag (Wissensprozesse und digitale Medien, 20).

Hayes, Elisabeth R.; King, Elizabeth M. (2008): Not Just a Dollhouse: What the Sims 2 Can Teach About Women's IT Learning. In: Winfried Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of realities 2008. Spielen in digitalen Welten*. München: Kopaed, S. 99–118.

Hayot, Eric (2009): Interview with Chris Lena. In: *game studies - the international journal of computer game research* 9 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/0901/articles/interview_lena, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Hayot, Eric; Wesp, Edward (9): Towards a Critical Aesthetic of Virtual-World Geographies. In: *game studies - the international journal of computer game research* 2009 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/0901/articles/hayot_wesp_space, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Hayot, Eric; Wesp, Edward (2009): Interview with Brad McQuaid and Kevin McPherson. In: *game studies - the international journal of computer game research* 9 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/0901/articles/interview_mcquaid_mcpherson, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Healey, Gareth (2016): Proving Grounds: Performing Masculine Identities in Call of Duty: Black Ops. In: *game studies - the international journal of computer game research* 16 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1602/articles/healey>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Hebel, Michael; Kühn, Guido; Andrade, Sebastian de (2019): Who Said Open World? Auswirkungen von Game-Taxonomien auf die SpielerInnen-Erwartungen am Fallbeispiel Dark Souls. In: Rudolf Thomas Inderst, Pascal Wagner und Christof Zurschmitt (Hg.): *Prepare to Die. Interdisziplinäre Perspektiven auf*

Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne. 1. Auflage. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft, S. 49–70.

Heberer, Claudia; Höhler, Jennifer; Müller, Holger (2007): Jugendgefährdung durch gewalthaltige Computerspiele? Typen und Konzepte aktueller Ego-Shooter und ihre Beurteilung. In: Bernd Dolle-Weinkauff, Hans-Heino Ewers und Regina Jaekel (Hg.): Gewalt in aktuellen Kinder- und Jugendmedien. Von der Verherrlichung bis zur Ächtung eines gesellschaftlichen Phänomens. Weinheim: Juventa Verlag (Jugendliteratur: Theorie und Praxis, 1), S. 147–168.

Hedrich, Andreas; Rodewald, Vera Marie; Schwinge, Christiane (2018): Creative Gaming im Raum und Code. Schwerpunkte in der medienpädagogischen Arbeit. In: Friederike von Gross und Renate Röllecke (Hg.): Make, Create & Play. Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel. München: Kopaed (Dieter Baacke Preis Handbuch, 13), S. 65–68.

Heidenreich, Susanne (2014): Computerspiele... Sind Medien gut oder schlecht? Verändern sie unsere Kultur? Verändern sie den Menschen? Schaden sie dem Menschen sogar, erst recht unseren Kindern? In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 117–134.

Heinrich, Karen (2020): Cosplay. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 156–159.

Heinz, Daniel; Kohring, Torben (2011): Silver Gamer- Daddeln auch im Alter. In: Andrea Winter (Hg.): Spielen und Erleben mit digitalen Medien. Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen. 1. Aufl. München: Ernst Reinhardt Verlag, S. 169–189.

Heinz, Daniel; Kohring, Torben (2014): Was Eltern über Computerspiele wissen wollen und müssen. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 209–215.

Heinz, Daniel; Kohring, Torben (2020): Erste Schritte. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 49–52.

Heinz, Daniel; Kohring, Torben; Poerschke, Dirk; Zils, Daniel (2016): Politik in Games. Können Computerspiele unser gesellschaftliches Handeln beeinflussen? In: Ida Pöttinger, Rüdiger Fries und Tanja Kalwar (Hg.): Doing politics. Politisch agieren in der digitalen Gesellschaft. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik / GMK, Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, 50), S. 179–190.

Heinz, Daniel; Welsch, Thomas (2017): Medienpädagogik und Schule: Herausforderungen und Chancen beim Einsatz digitaler Spiele im Unterricht. In: Wolfgang Zielinski, Sandra Aßmann, Kai Kaspar und Peter Moormann (Hg.): Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht. München: Kopaed (Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, 5), S. 65–74.

Heinze, Carl (2012): Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel. Bielefeld: transcript Verlag.

Hennig, Martin (2016): >>This game series adapts to the choices you make.<<. Eine raumsemantische Typologie von Entscheidungssituationen und die Funktionen seriellen Erzählens in aktuellen Episodenspielen. In: Franziska Ascher, Robert Baumgartner, Gebhard Grelczack, Maria Kutscherow, Marcel Schellong, Andreas Schöffmann und Tobias Unterhuber (Hg.): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Unter Mitarbeit von Tobias Eder. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies), S. 145–165.

Hennig, Martin (2020): ‚Watch Dogs‘ und die Heterotopie der Überwachung – Motive, Strukturen und Funktionen überwachter Welten in digitalen Spielen. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/heterotopie-der-ueberwachung/>, zuletzt geprüft am 27.09.2020.

Hennig, Martin; Krahl, Hans (Hg.) (2016): Spielzeichen. Werner Hülsbusch; Tagung: "Spielzeichen: Theorien, Analysen, Praktiken des zeitgenössischen Computerspiels". Glückstadt: vwh Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies).

- Hennig, Martin; Krah, Hans (Hg.) (2018): Spielzeichen II. Werner Hülsbusch. Glückstadt: vwh Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies).
- Hennig, Martin; Krah, Hans (2020): Spielzeichen III. Kulturen im Computerspiel/ Kulturen des Computerspiels. Glückstadt: vwh Hülsbusch (Game studies).
- Hennig, Martin; Kreknin, Innokentij (2016): Editorial: PAIDIA-Sonderausgabe „Das ludische Selbst“. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/editorial-paidia-sonderausgabe-das-ludische-selbst/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.
- Hennig, Martin; Schellong, Marcel (2020): Überwachung und Kontrolle im Computerspiel. PAIDIA-Sonderausgabe. Glückstadt: vwh Hülsbusch (Game studies).
- Henschel, Angelika; Krüger, Rolf; Schmitt, Christof; Stange, Waldemar (Hg.) (2008): Jugendhilfe und Schule. Handbuch für eine gelingende Kooperation. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Henschel, Claas (2018): Warum die Azteken nicht England unterwarfen. Die spielmechanische Umsetzung teleologischer Vorstellungen zur Geschichte der frühen Neuzeit in Europa Universalis IV. In: Josef Köstlbauer, Eugen Pfister, Tobias Winnerling und Felix Zimmermann (Hg.): *Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen*. Wien: Mandelbaum Verlag (Expansion, Interaktion, Akkulturation, Band 33), S. 141–157.
- Hensel, Thomas (2012): Das Computerspiel als Bildmedium. In: Benjamin Beil, GamesCoop, Thomas Hensel und Britta Neitzel (Hg.): *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Unter Mitarbeit von Benjamin Beil, Philipp Bojahr, Thomas Hensel, Britta Neitzel, Timo Schemer-Reinhard und Jochen Venus. Hamburg: Junius (Zur Einführung, 391), S. 128–146.
- Hensel, Thomas (2018): Bild. In: Daniel Martin Feige, Sebastian Ostritsch und Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Computerspiels. Theorie - Praxis - Ästhetik*. 1. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 205–219.
- Hensel, Thomas (2018): Bild. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 47–62.
- Hensel, Thomas (2018): Kunst. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 379–388.
- Hepp, Andreas; Höhn, Marco; Vogelgesang, Waldemar (Hg.) (2010): *Populäre Events. Medienevents, Spielevents, Spaßevents*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hepp, Andreas; Vogelgesang, Waldemar (2009): Die LAN-Szene. In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 97–112.
- Hernández-Leo, Davinia; Ley, Tobias; Klamma, Ralf; Harrer, Sabine (Hg.) (2013): *Scaling up Learning for Sustained Impact*. 8th European Conference on Technology Enhanced Learning, EC-TEL 2013, Paphos, Cyprus, September 17-21, 2013, Proceedings. Berlin/Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg (Lecture Notes in Computer Science / Programming and Software Engineering, v.8095). Online verfügbar unter <https://ebookcentral.proquest.com/lib/gbv/detail.action?docID=3093240>.
- Herrewijn, Laura; Poels, Karolien (2010): A Fun Game Brings More Fame. How Digital Game Experiences Influence the Effectiveness of In-Game Advertising. In: Christian Swertz und Michael Wagner (Hg.): *Game\Play\Society. Contributions to Contemporary Computer Game Studies*. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik), S. 205–219.
- Herrlich, Marc; Wenig, Dirk; Walther-Franks, Benjamin; Smeddinck, Jan D.; Malaka, Rainer (2014): „Raus aus dem Sessel“ – Computerspiele für mehr Gesundheit. In: *Informatik-Spektrum* 37 (6), S. 558–566. DOI: 10.1007/s00287-014-0825-1.
- Herte, Michelle (2017): „The end... or is it?“ – Das Verhältnis von Endlichkeit und Endlosigkeit in Computerspielerien. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter

<https://www.paidia.de/the-end-or-is-it-das-verhaltnis-von-endlichkeit-und-endlosigkeit-in-computerspielen/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.

Herzfeld, Gregor (2013): Atmospheres at Play: Aesthetical Considerations of Game Music. In: Peter Moormann (Hg.): *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Musik und Medien), S. 147–157.

Hessenberg, Tamina von (2018): Finales Erzählen in mittelalterlichen Heiligenlegenden und ‚What remains of Edith Finch‘. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/finales-erzaehlen-in-mittelalterlichen-heiligenlegenden-und-what-remains-of-edith-finch/>, zuletzt geprüft am 25.09.2020.

Hillgärtner, Harald (2007): Second Life als Partizipationsplattform? In: Margrit Frölich, Michael Grunewald und Ursula Taplik (Hg.): *Computerspiele. Faszination und Irritation*. 1. Aufl. Frankfurt a. M.: Brandes & Apsel, S. 41–52.

Hilse, Jürgen; Schulz, Christine (2008): Die Prüfung und Alterskennzeichnung von Computerspielen in Deutschland. In: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl (Hg.): *Faszination Computerspielen. Theorie, Kultur, Erleben*. Wien: Braumüller, S. 149–154.

Hitchens, Michael (2011): A Survey of First-person Shooters and their Avatars. In: *game studies - the international journal of computer game research* 11 (3). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1103/articles/michael_hitchens, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Hoblitz, Anna; Ganguin, Sonja (2014): Digitale Spiele im Schulunterricht? Game-based Learning in formalen Bildungskontexten. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): *Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven*. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 79–90.

Höckbert, Leonie (2018): Looten und Leveln: Gegenstände als narratives Werkzeug im Videospiel und in der Erzählliteratur des Mittelalters. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/looten-und-leveln-gegenstaende-als-narratives-werkzeug-im-videospiel-und-in-der-erzaehlliteratur-des-mittelalters/>, zuletzt geprüft am 23.09.2020.

Hofer, Stefan; Bauer, René (2014): Computerspiele im Deutschunterricht. In: Winfried Ulrich (Hg.): *Digitale Medien im Deutschunterricht*. Baltmannsweiler: Schneider Verl. Hohengehren (Deutschunterricht in Theorie und Praxis), S. 401–457.

Hofer, Stefan; Bauer, René (2014): Lektüre und/als (Computer-)Spiel. Intermediales Erzählen und Rezipieren als Gegenstand des Deutschunterrichts. In: Jan M. Boelmann und Andreas Seidler (Hg.): *Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts*. Frankfurt a. M.: Peter Lang, S. 103–129.

Hoffmann, Bernward (2010): "Da werden Sie geholfen". Computerspiele als Erziehungsthema und Tipps für Eltern. In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): *Digitale Spielkultur*. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 155–166.

Hoffmann, Dagmar; Krotz, Friedrich; Reißmann, Wolfgang (Hg.) (2017): *Mediatisierung und Mediensozialisation. Prozesse - Räume - Praktiken*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Hoffmann, Marko; Pietrass, Manuela; Eichenberg, Christiane; Hofmann, Julia; Karagkasidis, Alexandros; Küsel, Cornelia et al. (2020): Games for Health. Herausforderungen einer sachgerechten Entwicklung von Lernspielen am Beispiel von SanTrain. In: Arno Görge und Stefan Heinrich Simond (Hg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*. 1. Auflage (Medical Humanities), S. 387–416.

Hoffmann, Thomas (2014): Transformationsprozesse in Schülertexten zum Adventure Torins Passage. In: Jan M. Boelmann und Andreas Seidler (Hg.): *Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts*. Frankfurt a. M.: Peter Lang, S. 191–198.

Hoffstadt, Christian; Nagenborg, Michael (2008): The Concept of War in the World of Warcraft. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), S. 126–141.

- Hoffstadt, Christian; Roth, Christian (2010): DEFCON - The world's first genocide 'em up. In: Petra Grimm und Rafael Capurro (Hg.): *Computerspiele - neue Herausforderungen für die Ethik?* Stuttgart: Franz Steiner (Medienethik, 8), S. 127–148.
- Hofmann, Hans W. (2007): Führungsautomaten in Gefechtssimulationssystemen. Ansätze, Möglichkeiten und Grenzen. In: Claus Pias und Christian Holtorf (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln: Böhlau (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6), S. 225–253.
- Höglund, Johan (2008): Electronic Empire: Orientalism Revisited in the Military Shooter. In: *game studies - the international journal of computer game research* 8 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0801/articles/hoeglund>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Höglund, Johan (2014): Magic Nodes and Proleptic Warfare in the Multiplayer Component of Battlefield 3. In: *game studies - the international journal of computer game research* 14 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1401/articles/jhoeglund>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Holischka, Tobias (2019): Das Computerspiel als Zukunftsbild. Die Frage nach der Wirklichkeit im Angesicht virtueller Umgebungen. In: Christian Klager (Hg.): *Die Zukunft im Spiel. Wie Spielen unsere Welt verändert*. 1. Auflage. Göttingen: Cuvillier Verlag, S. 163–174.
- Holland, Walter; Jenkins, Henry; Squire, Kurt (2003): Theory by Design. In: Mark J. P. Wolf (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York, NY: Routledge, S. 25–46.
- Höltgen, Stefan (2017): Computerspiele (Computer(Spiele)) – Referenzen, Zitate und Rekursionen des Computers als Spiel. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/computerspiele-computerspiele-referenzen-zitate-und-rekursionen-des-computers-als-spiel/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.
- Höltgen, Stefan (2019): Sound Bits. Computerarchäologische(s) Spiele(n) mit historischen Sound-Prozessoren. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/computerarchaeologisches-spielen-mit-historischen-sound-prozessoren/>, zuletzt geprüft am 27.09.2020.
- Höltgen, Stefan (2020): Das magische Panoptikum: Technologien der Überwachung zum Zweck des Spiels — eine computerarchäologische Analyse. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/das-magische-panoptikum/>, zuletzt geprüft am 27.09.2020.
- Höltgen, Stefan (2020): GOTO MOON: Mondlandesimulationen als Computerspiele – Einblick und Eingriff ins Software-Archiv. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/goto-moon/>, zuletzt geprüft am 25.09.2020.
- Höltgen, Stefan (2020): Mit dem Computer spielen Analogien und Physiologien im Spiel mit der Spannung. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/mit-dem-computer-spielen-analogien-und-physiologien-im-spiel-mit-der-spannung/>, zuletzt geprüft am 26.09.2020.
- Höltgen, Stefan; van Treeck, Jan Claas (Hg.) (2016): *Time to play. Zeit und Computerspiel*. Werner Hülsbusch; *Time After Time - Zeit/Ge/Schichten des Computers*. Glückstadt: vwh Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies).
- Holtorf, Christian (2007): Lässt sich dem Spiel entkommen? Zur Pragmatik des Ernstfalls. In: Claus Pias und Christian Holtorf (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln: Böhlau (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6), S. 161–169.
- Hommedal, Silje (2010): Simulations of Shoot-'em-up Games. Female Positioning Strategies in Relation to Computer Games. In: Christian Swertz und Michael Wagner (Hg.): *Game\Play\Society. Contributions to Contemporary Computer Game Studies*. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik), S. 221–229.
- Hörn, Eva (2007): Den Krieg als Spiel denken: Boy Scouts und Wargames. In: Claus Pias und Christian Holtorf (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln: Böhlau (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6), S. 216–224.

Hornung, Antje; Lukesch, Helmut (2009): Die unheimlichen Miterzieher - Internet und Computerspiele und ihre Wirkungen auf Kinder und Jugendliche. In: Jürgen Hardt, Jutta Cramer-Düncher und Matthias Ochs (Hg.): Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 87–113.

Hörschen, Dirk (2006): "In jedem steckt ein Held" oder MMORPGs. In: Winfried Kaminski (Hg.): Clash of realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: Kopaed (EA-Studie, 5), S. 133–146.

Huberts, Christian (Hg.) (2014): Zwischen|Welten. Atmosphären im Computerspiel. Glückstadt: Hülsbusch (Game studies).

Huberts, Christian (2018): Pixelpolymorphie. Die Remedialisierung prozeduraler Atmosphäre zu statischen Gemälden. In: Natascha Adamowsky (Hg.): Digitale Moderne. Die Modellwelten von Matthias Zimmermann. München: Hirmer, S. 150–163.

Hübner, Tobias (2014): Gamifying Education - über die Kollision von Schule und Computerspiel. In: Jan M. Boelmann und Andreas Seidler (Hg.): Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts. Frankfurt a. M.: Peter Lang, S. 49–66.

Hugger, Kai-Uwe (Hg.) (2010): Digitale Jugendkulturen. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Huhtamo, Erkki (2007): Neues Spiel, neues Glück. Eine Archäologie des elektronischen Spiels. In: Claus Pias und Christian Holtorf (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln: Böhlau (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6), S. 15–44.

Humphreys, Sam (2009): Norrath: New Forms, Old Institutions. In: *game studies - the international journal of computer game research* 9 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0901/articles/humphreys>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Hunter, E. B. (2018): Building Video Game Adaptations of Dramatic and Literary Texts. In: Lewis Levenberg, Tai Neilson und David Rheams (Hg.): Research Methods for the Digital Humanities. Cham: Palgrave Macmillan, S. 173–194.

Huss, Jessica; Eichenberg, Christiane (2018): Serious Games und ihre Anwendung im E-Coaching. In: *Organisationsberatung, Supervision, Coaching* 25 (3), S. 321–335. DOI: 10.1007/s11613-018-0564-2.

Huss, Nicolas (20¹⁸): Ist das Mittelalter oder kann das weg? Zur Debatte um Authentizität in Kingdom Come: Deliverance. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/ist-das-mittelalter-oder-kann-das-weg-zur-debatte-um-authentizitaet-in-kingdome-come-deliverance/>, zuletzt geprüft am 26.09.2020.

Hutchings, Tim (2019): "The Light of a Thousand Stories". Design, Play and Community in the Christian Videogame *Guardians of Ancora*. In: *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* (14), 159-178. DOI: 10.17885/heup.rel.2019.0.23952.

Hutchinson, Andrew (2008): Making the Water Move: Techno-Historic Limits in the Game Aesthetics of *Myst* and *Doom*. In: *game studies - the international journal of computer game research* 8 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0801/articles/hutch>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Igarzábal, Federico Alvarez (2014): Video Games as an Art Form – Thoughts on a Recurring Debate and the Elusive Nature of Art. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/video-games-as-an-art-form-thoughts-on-a-recurring-debate-and-the-elusive-nature-of-art-2/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Illger, Daniel (2019): Das Leben mitten im Tod. *Dark Souls* und die Sehnsucht nach Gegenwärtigkeit. In: Rudolf Thomas Inderst, Pascal Wagner und Christof Zurschmitten (Hg.): Prepare to Die. Interdisziplinäre Perspektiven auf *Demon's Souls*, *Dark Souls* und *Bloodborne*. 1. Auflage. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft, S. 71–88.

Illger, Daniel (2020): Der ohnmächtige Held – Die Fantasy-Welt als Kontrollgesellschaft in ‚The Banner Saga‘. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/der-ohnmaechtige-held/>, zuletzt geprüft am 27.09.2020.

Inderst, Rudolf (2014): Spielejournalismus. Gefangen zwischen Stiftung Warentest und Feuilleton? In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): *Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven*. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 47–54.

Inderst, Rudolf; Schollas, Sabine (2020): »Let peace be upon you«. Von posttraumatischen Belastungsstörungen, Virtual Reality und eigensinnigen KIs in *Call of Duty: Black Ops III*. In: Arno Görge und Stefan Heinrich Simond (Hg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*. 1. Auflage (Medical Humanities), S. 211–229.

Inderst, Rudolf Thomas (2009): *Vergemeinschaftung in MMORPGs*. Zugl.: München, Univ., Diss., 2009. Boizenburg: vwh Verl. Werner Hülsbusch (Game studies).

Inderst, Rudolf Thomas (Hg.) (2011): *Contact - Conflict - Combat. Zur Tradition des Konfliktes in digitalen Spielen*. Boizenburg: Hülsbusch (Game studies).

Inderst, Rudolf Thomas (2012): Von der Sehnsucht nach der Möglichkeit der besten aller Welten. Gemeinschaftsbildung in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games-Gilden. In: Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.): *Emotional Gaming. Gefühlswelt des Computerspielens*. München: epodium, S. 107–118.

Inderst, Rudolf Thomas (2018): *Die Darstellung von Wissenschaft im digitalen Spiel*. Glückstadt: vwh Hülsbusch.

Inderst, Rudolf Thomas; Just, Peter (Hg.) (2013): *Build 'em up - shoot 'em down. Körperlichkeit in digitalen Spielen*. Glückstadt: vwh Hülsbusch (Game studies).

Inderst, Rudolf Thomas; Wagner, Pascal; Zurschmitt, Christof (Hg.) (2019): *Prepare to Die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne*. 1. Auflage. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft.

Inderst, Rudolf Thomas; Wüllner, Daniel (2009): *10 Fragen zu Videospielen*. Boizenburg: vwh Verl. Werner Hülsbusch (Game studies).

Iversen, Sara Mosberg (2012): In the Double Grip of the Game: Challenge and *Fallout 3*. In: *game studies - the international journal of computer game research* 12 (2). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1202/articles/in_the_double_grip_of_the_game, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Jäger, Solveigh (2013): *Erfolgreiches Charakterdesign für Computer- und Videospiele. Ein medienpsychologischer Ansatz*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Research).

Jahrmann, Margarete (2018): Die Raummaschine. *Game Design - Forschung im Quellcode: Die >>Zimmermann-Methode<<*. In: Natascha Adamowsky (Hg.): *Digitale Moderne. Die Modellwelten von Matthias Zimmermann*. München: Hirmer, S. 126–149.

Jakobsson, Mikael (2011): The Achievement Machine: Understanding Xbox 360 Achievements in Gaming Practices. In: *game studies - the international journal of computer game research* 11 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1101/articles/jakobsson>, zuletzt geprüft am 18.09.2020.

James, Ewic Andrew (2018): Queer Easter Eggs and their Hierarchies of Play. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (3). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1803/articles/james>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Jankowich, Andrew E. (2008): Visions and Revisions of the Hollywood Golden Age and America in the Thirties and Forties. *Prince of Persia and Crimson Skies*. In: Zach Whalen und Laurie N. Taylor (Hg.): *Playing the Past. History and nostalgia in video games*. Nashville: Vanderbilt University Press, S. 126–144.

- Jansen, Henning (2020): Das Spiel mit der Psychose. Das Erleben geistiger Krankheit in What Remains of Edith Finch. In: Arno Görgen und Stefan Heinrich Simond (Hg.): Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen. 1. Auflage (Medical Humanities), S. 231–249.
- Jansz, Jeroen; Vosmeer, Mirjam (2009): Girls as Serious Gamers. Pitfalls and Possibilities. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): Serious Games. Mechanisms and Effects. New York: Routledge, S. 236–247.
- Järvinen, Aki (2002): Halo and the Anatomy of the FPS. In: *game studies - the international journal of computer game research* 2 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0102/jarvinen/>.
- Järvinen, Aki (2004): A Meaningful Read: Rules of Play reviewed. Katie Salen and Eric Zimmerman: Rules of Play. Game Design Fundamentals. In: *game studies - the international journal of computer game research* 4 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0401/jarvinen/>.
- Jenderek, Bastian (2009): Echtzeitabenteuer ohne Grafik und Sound. Die Nutzung von Multi-User-Domains. In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 313–332.
- Jenkins, Henry (2013): The War Between Effects and Meaning: Rethinking the Video game Violence Debate. In: David Buckingham und Rebekah Willett (Hg.): Digital Generations. Children, Young People, and New Media. London: Routledge, S. 19–32.
- Jenkins, Henry; Camper, Brett; Chisholm, Alex; Grigsby, Neal; Klopfer, Eric; Osterweil, Scot et al. (2009): From Serious Games to Serious Gaming. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): Serious Games. Mechanisms and Effects. New York: Routledge, S. 448–468.
- Jennett, Charlene; Cox, Anna L.; Cairns, Paul (2008): Being "In the Game". In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), S. 210–227.
- Jerreat-Poole, Adan (2020): Sick, Slow, Cyborg: Crip Futurity in Mass Effect. In: *game studies - the international journal of computer game research* 20 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/2001/articles/jerreatpoole>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- JFF-Institut für Medienpädagogik in Forschung u. Praxis, München (Hg.) (2017): Medien Pädagogik Gesellschaft. Der politische Mensch in der Medienpädagogik. München: Kopaed (Interdisziplinäre Diskurse, 9).
- Jo, Dongwon (2020): "Bursting Circuit Boards": Infrastructures and Technical Practices of Copying in Early Korean Video Game Industry. In: *game studies - the international journal of computer game research* 20 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/2002/articles/jo>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Jöckel, Sven (2018): Computerspiele. Nutzung, Wirkung und Bedeutung. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Medienwissen kompakt). Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-658-16017-3>.
- Jöckel, Sven; Dogruel, Leyla (2009): The Appeal of Unsuitable Video Games. An Explanatory Study on Video Game Regulations in an International Context and Media Preferences of Children in Germany. In: Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.): DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage ; Quo Vadis 2008 und 2009. Potsdam: Univ.-Verl. Potsdam (DIGAREC Series, 02), S. 148–178.
- Jöckel, Sven; Hohmann, Florian; Reichenbach, Anne (2010): Utopische und dystopische Diskurse über Computerspiele - das Beispiel World of Warcraft. Digitale Eingeborene oder dick, dumm und gewaltbereit? In: Winfried Kaminski und Martin Lorber (Hg.): Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr ... München: Kopaed, S. 111–128.
- Johannes Fromme; Biermann, Ralf (2018): Der Erste Weltkrieg im Computerspiel. In: Armin Burkhardt und Thorsten Unger (Hg.): Der Erste Weltkrieg. Interdisziplinäre Annäherungen. 1. Aufl. Hannover: Wehrhahn Verlag, S. 259–299.

- Jonas, Kristina; Jonas, Marten (2014): My Video Game – Erstellung Digitaler Spiele in der Schule unter Berücksichtigung partizipativer Produktionsströmungen. In: Ralf Biermann, Johannes Fromme und Dan Verständig (Hg.): Partizipative Medienkulturen. Positionen und Untersuchungen zu veränderten Formen öffentlicher Teilhabe. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 233–259.
- Jones, Sigrid (2008): Medien bilden. Schlüsselkonzepte zu Media Literacy und Computerspielen. In: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl (Hg.): Faszination Computerspielen. Theorie, Kultur, Erleben. Wien: Braumüller, S. 137–148.
- Jørgensen, Kristine (2016): The Positive Discomfort of Spec Ops: The Line. In: *game studies - the international journal of computer game research* 16 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1602/articles/jorgensenkristine>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Jost, Roland; Krommer, Axel (Hg.) (2014): Comics und Computerspiele im Deutschunterricht. Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Aspekte. 2., unveränd. Aufl. Baltmannsweiler: Schneider Verl. Hohengehren.
- Jukschat, Nadine (2017): (Sehn-)Sucht Computerspiel. Bedingungen der Entstehung und Verstetigung abhängiger Computerspielpraxis: ein rekonstruktiver Ansatz. 1. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz Juventa.
- Jung, Younbo; Yeh, Shih-Ching; McLaughlin, Margaret; Rizzo, Albert A.; Winstein, Carolee (2009): Three-Dimensional Game Environments for Recovery from Stroke. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): Serious Games. Mechanisms and Effects. New York: Routledge, S. 413–428.
- Junge, Jens (2020): Spielen. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 23–28.
- Junge, Thorsten; Schumacher, Claudia; Clausen, Dennis (Hg.) (2018): Digitale Spiele im Diskurs. Fernuniversität Hagen. Hagen. Online verfügbar unter <https://www.fernuni-hagen.de/bildungswissenschaft/bildungsmedien/medien-im-diskurs/digitale-spiele.shtml>.
- Jürgen, Fritz (1995): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim: Juventa Verlag.
- Juul, Jesper (2001): Game Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives. In: *game studies - the international journal of computer game research* 1 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
- Juul, Jesper (2001): The Repeatedly Lost Art of Studying Games. Review of Elliott M. Avedon & Brian Sutton-Smith (ed.): The Study of Games New York: John Wiley & Sons, Inc. 1971. 530 pages. In: *game studies - the international journal of computer game research* 1 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0101/juul-review/>.
- Juul, Jesper (2008): The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In: Winfred Kaminski und Martin Lorber (Hg.): Clash of realities 2008. Spielen in digitalen Welten. München: Kopaed, S. 25–46.
- Juul, Jesper (2008): The Magic Circle and the Puzzle Piece. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), 56-67.
- Kaczmarek, Joël (2010): Gegnerschaft im Computerspiel. Formen des Agonalen in digitalen Spielen. Potsdam: Univ.-Verl. Potsdam (DIGAREC Series, 03). Online verfügbar unter <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:kobv:517-opus-33917>.
- Kafai, Yasmin B. (2009): Serious Games for Girls? Considering Gender in Learning with Digital Games. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): Serious Games. Mechanisms and Effects. New York: Routledge, S. 221–235.
- Kagen, Melissa (2018): Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1802/articles/kagen>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Kaindel, Christoph (2010): Pesants, Nobles, Hooligans. The Fight for Honor in history and games. In: Christian Swertz und Michael Wagner (Hg.): *Game\Play\Society. Contributions to Contemporary Computer Game Studies*. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik), S. 231–239.

Kaindel, Christoph (2020): TextSpielReisen. Praktische Medienarbeit mit interaktiven Texten. In: Wilfried Elmenreich, Schalleger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): *SAVEGAME. Agency, Design, Engineering*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 253–261.

Kaminski, Winfred (Hg.) (2006): Clash of realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. 1. International Computer Game Conference Cologne, 22. - 24.3.2006. München: Kopaed (EA-Studie, 5).

Kaminski, Winfred (2008): Computerspiele zwischen Verbot und Vergnügen. Rahmungskonzept als Ziel der Medienpädagogik? Wie Jugendliche Computerspiele rezipieren - Blicke auf einen bedeutsamen Aspekt der zeitgenössischen Jugendkultur. In: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl (Hg.): *Faszination Computerspielen. Theorie, Kultur, Erleben*. Wien: Braumüller, S. 83–94.

Kaminski, Winfred (2010): Spielerischer Ernst oder ernste Gefahr? Funktionen und Dysfunktionen digitaler Spiele. In: Clemens Bohrer und Bernadette Schwarz-Boenneke (Hg.): *Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel*. München: Kopaed, S. 29–38.

Kaminski, Winfred (2010): Wenn Computerspiele und Spieler aufeinander treffen. Oder: die Veränderung des Spiels durch die Spieler. In: Caja Thimm (Hg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, Bd. 78. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 215–242.

Kaminski, Winfred; Lorber, Martin (Hg.) (2008): *Clash of realities 2008. Spielen in digitalen Welten*. München: Kopaed.

Kaminski, Winfred; Lorber, Martin (Hg.) (2010): *Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr ...* 3. International Computer Game Conference "Clash of Realities" (vom 21. 4. bis 23. 4. 2010). München: Kopaed.

Kaminski, Winfred; Witting, Tanja (Hg.) (2007): *Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele*. Unter Mitarbeit von Jürgen Fritz, Bernd Ohnemüller, Horst Pohlmann, Jürgen Slegers und Tanja Witting. München: Kopaed (Digitale Spielräume).

Kammerl, Rudolf (Hg.) (2000): *Computerunterstütztes Lernen*. München: Oldenbourg Verlag (Hand- und Lehrbücher der Pädagogik). Online verfügbar unter <http://gbv.eblib.com/patron/FullRecord.aspx?p=4009241>.

Kampf, Ronit (2012): Running Head. Digital Natives and Video Games about the Israeli-Palestinian conflict. The case of PeaceMaker. In: Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.): *Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspielens*. München: epodium, S. 119–136.

Karhulahti, Veli-Matti (2013): A Kinesthetic Theory of Videogames: Time-Critical Challenge and Aporetic Rhematic. In: *game studies - the international journal of computer game research* 13 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1301/articles/karhulahti_kinesthetic_theory_of_the_videogame, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Karhulahti, Veli-Matti (2015): Defining the Videogame. In: *game studies - the international journal of computer game research* 15 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1502/articles/karhulahti>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Karlsen, Faltin (2008): Quests in Context: A Comparative Analysis of Discworld and World of Warcraft. In: *game studies - the international journal of computer game research* 8 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0801/articles/karlsen>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Karlsen, Faltin (2011): Entrapment and Near Miss: A Comparative Analysis of Psycho-Structural Elements in Gambling Games and Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. In: *International Journal of Mental Health and Addiction* 9 (2), S. 193–207. DOI: 10.1007/s11469-010-9275-4.

Kaspar, Kai (2017): Lernen durch Computerspielen: Erwünschte und unerwünschte Nebeneffekte. In: Wolfgang Zielinski, Sandra Aßmann, Kai Kaspar und Peter Moormann (Hg.): Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht. München: Kopaed (Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, 5), S. 27–38.

Kato, Hiloko; Bauer, René (2016): Der Spieler als Marionette? Sichtbar gemachte Entscheidungen als Herausforderung für Computerspiele. In: Franziska Ascher, Robert Baumgartner, Gebhard Grelczack, Maria Kutschrow, Marcel Schellong, Andreas Schöffmann und Tobias Unterhuber (Hg.): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Unter Mitarbeit von Tobias Eder. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies), S. 167–192.

Kayali, Fares; Schwarz, Vera; Götzenbrucker, Gerit; Purgathofer, Peter (2017): "Sparkling Games": Die Gestaltung von Lernspielen zu Themen aus Informatik und Gesellschaft. In: Wolfgang Zielinski, Sandra Aßmann, Kai Kaspar und Peter Moormann (Hg.): Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht. München: Kopaed (Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, 5), S. 159–170.

Keazor, Henry; Bonner, Marc (2018): Modellwelten. Zwischen Transparenz und Opazität: Die doppelten Bilder der digitalen Moderne. In: Natascha Adamowsky (Hg.): Digitale Moderne. Die Modellwelten von Matthias Zimmermann. München: Hirmer, S. 72–109.

Kempf, David (2017): lay the Game. Know the Game – Rekursive Wissens-transfers zwischen Football Manager und Fußball. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/play-the-game-know-the-game-rekursive-wissenstransfers-zwischen-football-manager-und-fusball/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.

Kempshall, Chris (2020): Modern Warfare. Call of Duty, Battlefield, and the World Wars. In: Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Pat Cullum (Hg.): *Historia ludens. The Playing Historian*. Unter Mitarbeit von Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Patricia H. Cullum. First published. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group (Routledge Approaches to History, 30), S. 255–266.

Kennedy, Helen W. (2002): Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. In: *game studies - the international journal of computer game research* 2 (2). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>.

Kepser, Matthias (2014): Computerspielbildung. Auf dem Weg zu einer kompetenzorientierten Didaktik des Computerspiels. In: Jan M. Boelmann und Andreas Seidler (Hg.): *Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts*. Frankfurt a. M.: Peter Lang, S. 13–48.

Kerschbaumer, Florian (2018): (Post-)Koloniale Narrative in Computerspielen. Globalhistorische Forschungsperspektiven und -potenziale. In: Josef Köstlbauer, Eugen Pfister, Tobias Winnerling und Felix Zimmermann (Hg.): *Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen*. Wien: Mandelbaum Verlag (Expansion, Interaktion, Akkulturation, Band 33), S. 124–138.

Khoo, Angeline (2012): Video Games as Moral Educators? In: *Asia Pacific Journal of Education* 32 (4), S. 416–429. DOI: 10.1080/02188791.2012.738638.

Kiel, Nina (2020): Diversität. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur*. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 203–208.

Kindt, Sophie (2018): Machen Computerspiele süchtig? [2019]. Eine klinisch-psychologische Perspektive zur Aufnahme der „Gaming Disorder“ in die Neuauflage des Internationalen Klassifikationssystems der Krankheiten (ICD-11) der WHO. In: Thorsten Junge, Claudia Schumacher und Dennis Clausen (Hg.): *Digitale Spiele im Diskurs*. Hagen.

Kirk, Susanne (2001): Aus der virtuellen Welt in die surplus reality. In: Johannes Fromme und Norbert Meder (Hg.): *Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen*. Opladen: Leske + Budrich, S. 99–116.

- Kirkpatrick, Graeme (2012): Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995. In: *game studies - the international journal of computer game research* 12 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Kirschner, Heiko; Eisewicht, Paul (2017): Spielende und ihr Publikum - unterhaltungsorientierte Darstellungen des Spielens auf Online-Videoplattformen. In: Judith Ackermann (Hg.): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 133–146.
- Kissel, Andrew (2020): Free Will, the Self, and Video Game Actions. In: *Ethics Inf Technol*. DOI: 10.1007/s10676-020-09542-2.
- Klaas, Marcel; Flügel, Alexandra; Hoffmann, Rebecca; Bernasconi, Bernadette (Hg.) (2011): Kinderkultur(en). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Klager, Christian (Hg.) (2019): Die Zukunft im Spiel. Wie Spielen unsere Welt verändert. 1. Auflage. Göttingen: Cuvillier Verlag.
- Klastrup, Lisbeth (2009): The Worldness of EverQuest: Exploring a 21st Century Fiction. In: *game studies - the international journal of computer game research* 9 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0901/articles/klastrup>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Klatt, Jöran (2016): „Gamers aren't an audience, gamers are players“ – Identitätskonstruktion, Abwehrmechanismen und politische Willensbildung in der Gaming-Szene. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/gamers-arent-an-audience-gamers-are-players-identitatskonstruktion-abwehrmechanismen-und-politische-willensbildung-in-der-gaming-szene/>, zuletzt geprüft am 30.09.2020.
- Klein, Michael (2007): Konstruktionen virtueller Realitäten durch Neue Medien. In: Margrit Frölich, Michael Grunewald und Ursula Taplik (Hg.): Computerspiele. Faszination und Irritation. 1. Aufl. Frankfurt a. M.: Brandes & Apsel, S. 27–40.
- Kleiner, Marcus S.; Rappe, Michael (Hg.) (2012): Methoden der Populärkulturforschung. Interdisziplinäre Perspektiven auf Film, Fernsehen, Musik, Internet und Computerspiele. Berlin: Lit (Populäre Kultur und Medien, 3).
- Klevjer, Rune (2010): Response. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möring (Hg.): Logic and Structure of the Computer Game. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 04), S. 208–211.
- Klevjer, Rune (2010): Response. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möring (Hg.): Logic and Structure of the Computer Game. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 04), S. 144–145.
- Klevjer, Rune (2010): Response. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möring (Hg.): Logic and Structure of the Computer Game. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 04), S. 76–79.
- Klevjer, Rune; Hovden, Jan Fredrik (2017): The Structure of Videogame Preference. In: *game studies - the international journal of computer game research* 17 (2). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1702/articles/klevjer_hovden, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Klimmt, Christoph (2004): Die Nutzung von Computer- und Videospielen - aktives Spielen am Bildschirm. In: Patrick Rössler und Reinhard Fischer (Hg.): Nutzung von Medienspielen - Spiele der Mediennutzer. München: Fischer (Reihe Rezeptionsforschung, 6), S. 135–165.
- Klimmt, Christoph (2006): Zur Rekonstruktion des Unterhaltungserlebens beim Computerspielen. In: Winfred Kaminski (Hg.): Clash of realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: Kopaed (EA-Studie, 5), S. 65–80.

Klimmt, Christoph (2007): Positive Wirkungen von Computerspielen. In: Margrit Frölich, Michael Grunewald und Ursula Taplik (Hg.): *Computerspiele. Faszination und Irritation*. 1. Aufl. Frankfurt a. M.: Brandes & Apsel, S. 55–68.

Klimmt, Christoph (2008): Unterhaltungserleben beim Computerspielen. Theorie, Experimente, (pädagogische) Anwendungsperspektiven. In: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl (Hg.): *Faszination Computerspielen. Theorie, Kultur, Erleben*. Wien: Braumüller, S. 7–18.

Klimmt, Christoph (2009): Die Nutzung von Computerspielen. In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 57–72.

Klimmt, Christoph (2009): Empirische Medienforschung: Kommunikationswissenschaftliche Perspektiven auf Computerspiele. In: Tobias Bevc und Holger Zapf (Hg.): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 65–74.

Klimmt, Christoph (2009): Serious Games and Social Change. Why They (Should) Work. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): *Serious Games. Mechanisms and Effects*. New York: Routledge, S. 248–270.

Klimmt, Christoph (2010): Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln: von Halem (Unterhaltungsforschung, 2).

Klimmt, Christoph (2010): Das Medium der Spaßgesellschaft: Offene Fragen der Unterhaltungsforschung über Computerspiele. In: Caja Thimm (Hg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 127–150.

Klimmt, Christoph; Trepte, Sabine (2003): Theoretisch-methodische Desiderata der medienpsychologischen Forschung über die aggressionsfördernde Wirkung gewalthaltiger Computer- und Videospiele. In: *Zeitschrift für Medienpsychologie* 15 (4), S. 114–121. DOI: 10.1026//1617-6383.15.4.114.

Klimmt, Christoph; Vorderer, Peter (Hg.) (2002): *Empirische Perspektiven der Rezeptionsforschung*. München: Fischer (Angewandte Medienforschung, 23).

Klimmt, Christoph; Vorderer, Peter (2002): "Lara ist mein Medium.". Parasoziale Interaktionen mit Lara Croft im Vergleich zur Lieblingsfigur aus Film und Fernsehen. In: Christoph Klimmt und Peter Vorderer (Hg.): *Empirische Perspektiven der Rezeptionsforschung*. München: Fischer (Angewandte Medienforschung, 23), S. 177–192.

Klink, Alice; Marcolesco, Michel; Siemens, Sönke; Wolling, Jens (2009): Sport in virtuellen und realen Welten. Eine Befragung unter Jugendlichen. In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 263–277.

Klose, Joachim (Hg.) (2013): *Heimatschichten. Anthropologische Grundlegung eines Weltverhältnisses*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

Kneer, Julia (2010): Unreal Tournament? Der Einfluss von Spielererfahrung auf die Wahrnehmung von First Person Shooter Spielern. In: Winfred Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr ...* München: Kopaed, S. 85–98.

Knoll-Jung, Sebastian (2012): Geschlecht, Geschichte und Computerspiele. Die Kategorie "Geschlecht" und die Darstellung von Frauen in Historienspielen. In: Angela Schwarz (Hg.): *"Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?". Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. 2., erweiterte Auflage. Münster: Lit (Medien Welten, 13), S. 171–198.

Knopf, Julia; Abraham, Ulf (Hg.) (2016): *Deutsch Digital. Band 2 Praxis*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren (Deutschdidaktik für die Primarstufe).

Knutson, Matt (2018): Backtrack, Pause, Rewind, Reset: Queering Chrononormativity in Gaming. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (3). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1803/articles/knutson>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Köberer, Nina; Maisenhölder, Patrick; Rath, Matthias (2014): "It is a man's world... but it will be nothing without a woman or a girl!" Weibliche Charaktere in digitalen Spielen. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/it-is-a-mans-world-but-it-will-be-nothing-without-a-woman-or-a-girl/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Köberer, Nina; Maisenhölder, Patrick; Rath, Matthias (2016): Der homo narrans und ethisch-moralische Entscheidungssituationen in digitalen Spielen. In: Franziska Ascher, Robert Baumgartner, Gebhard Grelczack, Maria Kutscherow, Marcel Schellong, Andreas Schöffmann und Tobias Unterhuber (Hg.): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Unter Mitarbeit von Tobias Eder. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies), S. 193–213.

Koberg, Harald (2020): Virtual Rebellions. In: Wilfried Elmenreich, Schalleger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): SAVEGAME. Agency, Design, Engineering. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 95–109.

Kocher, Mela (2006): Der ludoliterarische Typenkreis. Analyse und Kategorisierung von Cybertexten. In: Winfried Kaminski (Hg.): Clash of realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: Kopaed (EA-Studie, 5), S. 33–54.

Kocurek, Carly A. (2012): The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race. In: *game studies - the international journal of computer game research* 12 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Köhler, Esther (2008): Computerspiele und Gewalt. Eine psychologische Entwarnung. Heidelberg: Spektrum.

Köhler, Stefan (2020): Modding. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, 160-164.

Kohring, Torben; Heinz, Daniel (2010): Quest in Mittelmülheim. Helden mit Zahnsparren. In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): Digitale Spielkultur. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 251–262.

Kohring, Torben; Miller, Tobias (2010): Pädagogische Beurteilung von Computerspielen am Beispiel gegenwärtiger Fragestellungen. In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): Digitale Spielkultur. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 141–154.

Kohring, Torben; Sindermann, Markus (2017): Einmal so wie Gronkh sein - Let's Play-Videos in der offenen Kinder- und Jugendarbeit. In: Judith Ackermann (Hg.): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 241–256.

Kohring, Torben; Sindermann, Markus (2018): Digitale Spiele weitergedacht. Der kreative Einsatz von Games in der Kinder- und Jugendarbeit. In: Friederike von Gross und Renate Röllecke (Hg.): Make, Create & Play. Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel. München: Kopaed (Dieter Baacke Preis Handbuch, 13), S. 59–64.

Kolo, Castulus; Baur, Timo (2004): Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming. In: *game studies - the international journal of computer game research* 4 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0401/kolo/>.

Kolo, Castulus; Müller, Juliane (2010): Sind Spielerinnen anders? Eskapismus und andere Motivationskomponenten in verschiedenen Games und sozialen Kontexten im Geschlechtervergleich. In: Christian Swertz und Michael Wagner (Hg.): Game\Play\Society. Contributions to Contemporary Computer Game Studies. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik), S. 115–134.

König, Lisa (2019): Lernspiele. In: Tilman von Brand, Florian Radvan und Oliver Bidlo (Hg.): Handbuch Lehr- und Lernmittel für den Deutschunterricht. Bestandsaufnahmen, Analysen und didaktische Reflexionen. 1. Auflage. Hannover: Kallmeyer (Praxis Deutsch), S. 70–81.

König, Lisa (2019): Sterben oder Sterben lassen? Immersives Spielerleben als Ausgangspunkt literarischer Perspektivübernahme am Beispiel von "This War of Mine". In: *Literatur im Unterricht* 20 (1), S. 45–58.

Konijn, Elly A.; Bijvank, Marije Nije (2009): Doors to Another Me. Identity Construction Through Digital Game Play. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): *Serious Games. Mechanisms and Effects*. New York: Routledge, S. 179–203.

Kortebusch, Daniela (2017): Digitale Spiele im Kontext von schulischen Lehr- und Lernprozessen - Eine kunstpädagogische Perspektive. In: Wolfgang Zielinski, Sandra Aßmann, Kai Kaspar und Peter Moormann (Hg.): *Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht*. München: Kopaed (Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, 5), S. 127–138.

Köstlbauer, Josef; Pfister, Eugen; Winnerling, Tobias; Zimmermann, Felix (2018): Einleitung: Welt(weit) spielen. In: Josef Köstlbauer, Eugen Pfister, Tobias Winnerling und Felix Zimmermann (Hg.): *Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen*. Wien: Mandelbaum Verlag (Expansion, Interaktion, Akkulturation, Band 33), S. 7–23.

Köstlbauer, Josef; Pfister, Eugen; Winnerling, Tobias; Zimmermann, Felix (Hg.) (2018): *Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen*. Mandelbaum Verlag Michael Baiculescu. Wien: Mandelbaum Verlag (Expansion, Interaktion, Akkulturation, Band 33).

Koubek, Jochen (2015): Geschichten, die das Spielen schreibt. Werteerziehung mit Clash of Clans. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/geschichten-die-das-spielen-schreibt-werteerziehung-mit-clash-of-clans/>, zuletzt geprüft am 25.09.2020.

Koubek, Jochen (2018): Historiographie. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 363–379.

Koubek, Jochen (2020): Gamebegriffe. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]*. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 34–38.

Koubek, Jochen; Mosel, Michael; Werning, Stefan (Hg.) (2013): *Spielkulturen. Funktionen und Bedeutungen des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs*. 1. Aufl. Glückstadt: Hülsbusch, W (Game studies).

Kramer, Birgit (2010): L2P N00b. The language of MMORPG. In: Christian Swertz und Michael Wagner (Hg.): *Game\Play\Society. Contributions to Contemporary Computer Game Studies*. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik), S. 135–146.

Krampe, Theresa (2018): No Straight Answers: Queering Hegemonic Masculinity in BioWare's Mass Effect. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1802/articles/krampe>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Kratzer, Silvia (2008): Pathologische Internetnutzung als Begleiterscheinung psychischer Störungen. Eine klinische Studie. In: Winfried Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of realities 2008. Spielen in digitalen Welten*. München: Kopaed, S. 133–148.

Krause, Melanie (2011): Weibliche Nutzer von Computerspielen. Differenzierte Betrachtung und Erklärung der Motive und Verhaltensweisen weiblicher Nutzer von Computerspielen. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Kremser, Nina (2015): Let's Play! Eine theoretische Annäherung im Rahmen von Participatory Culture und die Frage nach der verlorenen Interaktivität. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/lets-play-eine-theoretische-annäherung-im-rahmen-von-participatory-culture-und-die-frage-nach-der-verlorenen-interaktivitat/>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

- Kringiel, Danny (2009): *Computerspielanalyse konkret. Methoden und Instrumente - erprobt an Max Payne 2*. München: Kopaed.
- Kringiel, Danny (2010): Spielen lernen. Dimensionen und Wege zur Förderung einer Computerspiellesefähigkeit. In: Winfried Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr ...* München: Kopaed, S. 237–252.
- Krishnaswami, Ravi (2020): Playing Songwriter. Creating Songs for the Fictional Worlds of Video Games. In: *Journal of Sound and Music in Games* 1 (2), S. 68–83. DOI: 10.1525/jsmg.2020.1.2.68.
- Kröger, Sonja; Breuer, Johannes (2011): Der Einsatz von Unterhaltungsspielen in der Schule: Moonbase Alpha im Physikunterricht. In: Andrea Winter (Hg.): *Spielen und Erleben mit digitalen Medien. Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen*. 1. Aufl. München: Ernst Reinhardt Verlag, S. 123–143.
- Kronenberg, Felix Arnulf (2012): Selection Criteria for Commercial Off-the-Shelf (COTS) Video Games for Language Learning. In: *IALLT Journal* 42 (2), S. 52–78. DOI: 10.17161/iallt.v42i2.8512.
- Krotz, Friedrich (2009): Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 25–40.
- Kubetzky, Thomas (2012): Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von CIVILIZATION III. In: Angela Schwarz (Hg.): "Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?". Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. 2., erweiterte Auflage. Münster: Lit (Medien Welten, 13), S. 63–94.
- Kübler, Hans-Dieter (Hg.) (2002): *Medien für Kinder. Von der Literatur zum Internet-Portal. Ein Überblick*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Kübler, Hans-Dieter (2002): Video- und Computerspiele. Vom elektronischen Pingpong zur phantastischen Cyberworld. In: Hans-Dieter Kübler (Hg.): *Medien für Kinder. Von der Literatur zum Internet-Portal. Ein Überblick*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 137–146.
- Kücklich, Julian (2003): Perspectives of Computer Game Philology. In: *game studies - the international journal of computer game research* 3 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/>.
- Kücklich, Julian (2007): Online-Rollenspiele als soziale Experimentierräume. In: Tobias Bevc (Hg.): *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*. Berlin: Lit (Studien zur visuellen Politik, 5), S. 55–76.
- Kücklich, Julian (2009): Narratologische Ansätze - Computerspiele als Erzählungen. In: Tobias Bevc und Holger Zapf (Hg.): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 27–48.
- Kücklich, Julian (2010): Seki. Ruledness and the Logical Structure of Game Space. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möring (Hg.): *Logic and Structure of the Computer Game*. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 04), S. 36–57.
- Kuhn, Axel (2010): Der virtuelle Sozialraum digitaler Spielwelten. Struktur und Auswirkungen auf das Spielerleben. In: Winfried Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr ...* München: Kopaed, S. 129–146.
- Kunczik, Michael; Zipfel, Astrid (2006): *Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch*. 5., völlig überarb. Aufl. Köln: Böhlau (UTB, 2725).
- Kunze, Thomas (2020): Video Games and the Educational System. In: Wilfried Elmenreich, Schalleger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): *SAVEGAME. Agency, Design, Engineering*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 31–40.

Kuran, Mehmet Sukru; Tozoglu, Ahmet Erden; Tavernari, Cinzia (2018 - 2018): History-Themed Games in History Education: Experiences on a Blended World History Course. In: 2018 17th International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training (ITHET). 2018 17th International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training (ITHET). Olhao, 26.04.2018 - 28.04.2018: IEEE, S. 1–8.

Kürten, Christian; Mühl, Armin (2000): Die Wirkung von Computerspielen auf Jugendliche im Alter von 11-18 Jahren. Ein empirisches Modell der Einflußgrößen auf die Computerspielauswahl. In: Achim Bühl (Hg.): Cyberkids. Empirische Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen. Münster: Lit (Beiträge zur Computersoziologie, 1), S. 71–162.

Kutscher, Christina (2019): Tell me more. Storytelling in video games from a literary studies' perspective.

Kutscherow, Maria (2014): Autobiographie und Autorschaft in ‚Beyond: Two Souls‘. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/autobiographie-und-autorschaft-in-beyond-two-souls/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Kutscherow, Maria (2014): Gender in Mobile-Games. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/gender-in-mobile-games/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Kutscherow, Maria (2015): Beyond the Killing Spree – Transmediales Erzählen in „League of Legends“. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/beyond-the-killing-spree-transmediales-erzaehlen-in-league-of-legends/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.

Kutscherow, Maria (2016): Moral in der Apokalypse? Entscheidungen und Entscheidungssysteme in katastrophischen und (post)apokalyptischen Computerspielen. In: Franziska Ascher, Robert Baumgartner, Gebhard Grelczack, Maria Kutscherow, Marcel Schellong, Andreas Schöffmann und Tobias Unterhuber (Hg.): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Unter Mitarbeit von Tobias Eder. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies), S. 215–233.

Kvapilova-Klüsener, Ludmila (2020): Schau, wie es wirkt! Über die Darstellung von Emotionen beim Computerspielen in Gemälden und Zeichnungen von Ivana Koubek. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/emotionen-beim-computerspielen-kunst-ivana-koubek/>, zuletzt geprüft am 25.09.2020.

Kyas, Stephan (2007): Wie Kinder Videospiele erleben. Zu den Wechselwirkungsbeziehungen von Bildschirmspielen sowie personalen und familialen Nutzerfaktoren. Frankfurt a. M.: Lang.

Lacasa, Pilar; Martinez-Borda, Ruth (2010): Mario Bros, an Old Friend for Learning. In: Christian Swertz und Michael Wagner (Hg.): *Game\Play\Society. Contributions to Contemporary Computer Game Studies*. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik), S. 147–163.

Lackmann, Jürgen; Konrad, Klaus (1999): Kybernetien meets (needs) ecopolicy. Analyse von Umweltsimulationen im Rahmen parlamentarischer Rollenspiele in der Schule. Eine empirische Explorationsstudie. Weingarten: Pädag. Hochsch (Sozialökonomik und Didaktik, 2).

Lackner, Thomas (2014): *Computerspiel und Lebenswelt: Kulturanthropologische Perspektiven*. Bielefeld: transcript Verlag.

Ladas, Manuel (2003): *Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzen von Gewalt in Computerspielen*. Frankfurt a. M.: Lang.

Lahti, Martti (2003): As We Become Machines. Corporealized Pleasures. In: Mark J. P. Wolf (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York, NY: Routledge, S. 157–170.

Lampen-Imkamp, Stefanie; Wildt, Bert Theodor te (2009): Phänomenologie, Diagnostik und Therapie der Internet- und Computerspielabhängigkeit. In: Jürgen Hardt, Jutta Cramer-Düncher und Matthias Ochs (Hg.): *Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 120–131.

Lampert, Claudia; Schwinge, Christiane; Tolks, Daniel (2008): Der gespielte Ernst des Lebens: Bestandsaufnahme und Potenziale von Serious Games (for Health). In: Johannes Fromme und Dominik Petko (Hg.): *Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten*, S. 88–103.

Lange, Andreas (2009): Save Game. Die Bewahrung komplexer digitaler Artefakte am Beispiel von Computerspielen. In: Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.): *DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage ; Quo Vadis 2008 und 2009*. Potsdam: Univ.-Verl. Potsdam (DIGAREC Series, 02), S. 46–59.

Lange, Andreas (2010): Silent Hill 2 - eine Einführung. In: Britta Neitzel, Matthias Bopp und Rolf F. Nohr (Hg.): "See? I'm real ..." - multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'. 3., unveränd. Aufl. Münster: Lit (Medien Welten, 4), S. 15–19.

Lange, Andreas (2020): Bewahrung. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]*. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 125–130.

Lange, Carsten (2016): >>Der Freie hat die Wahl, der Sklave gehorcht.<<. Entscheidungsfreiheit und Determinismus in BioShock und BioShock Infinite. In: Franziska Ascher, Robert Baumgartner, Gebhard Grelczack, Maria Kutscherow, Marcel Schellong, Andreas Schöffmann und Tobias Unterhuber (Hg.): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Unter Mitarbeit von Tobias Eder. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies), S. 105–124.

Lange, Michael (2010): Lernen unter Palmen. Cybergrid- ein virtueller Bildungsraum. In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): *Digitale Spielkultur*. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 231–240.

Lastowka, Greg (2009): Planes of Power: EverQuest as Text, Game and Community. In: *game studies - the international journal of computer game research* 9 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0901/articles/lastowka>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Laudowicz, Edith (1998): *Computerspiele. Eine Herausforderung für Eltern und Lehrer*. Köln: PapyRossa-Verlag.

Lauwaert, Maaïke (2006): Get Up and Play! Historicizing Computer Games in the Context of Learning, Consumerism, and Health Issues. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion*. Marburg: Schüren Verlag (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, 14), S. 48–65.

Ledder, Simon (2020): Games for Health – Spiele der Biopolitik. In: Arno Görden und Stefan Heinrich Simond (Hg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*. 1. Auflage (Medical Humanities), 433–460.

Lee, Shuen-shing (2003): "I Lose, Therefore I Think". A Search for Contemplation amid Wars of Push-Button Glare. In: *game studies - the international journal of computer game research* 3 (2). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0302/lee/>.

Lee, Yu-Hao (2019): Older Adults' Digital Gameplay, Social Capital, Social Connectedness, and Civic Participation. In: *game studies - the international journal of computer game research* 19 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1901/articles/lee>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Lehdonvirta, Vili (2010): Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies. In: *game studies - the international journal of computer game research* 10 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1001/articles/lehdonvirta>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Lehmann, Philipp; Reiter, Andreas; Schuhmann, Christina; Wolling, Jens (2009): Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen. In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 241–261.

- Lehner, Alexander (2018): A Short Theory of Ecocritical Metagames: Shadow of the Colossus and Everything. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/a-short-theory-of-ecocritical-metagames-shadow-of-the-colossus-and-everything/>, zuletzt geprüft am 23.09.2020.
- Lehning, Thomas (2010): Werbung als ethischer Kommentar: Die "Believe"-Kampagne für Microsofts Halo 3. In: Petra Grimm und Rafael Capurro (Hg.): *Computerspiele - neue Herausforderungen für die Ethik?* Stuttgart: Franz Steiner (Medienethik, 8), S. 69–84.
- Leichter, Magdalena (2019): Wischen Passivität und Involvierung: Elemente der Performance im Computerspiel am Beispiel von ‚Tacoma‘. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/zwischen-passivitaet-und-involvierung-elemente-der-performance-im-computerspiel-am-beispiel-von-tacoma/>, zuletzt geprüft am 28.09.2020.
- Leino, Olli Tapio (2012): Death Loop as a Feature. In: *game studies - the international journal of computer game research* 12 (2). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1202/articles/death_loop_as_a_feature, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Lenhard, Wolfgang (Hg.) (2016): *Psychische Störungen bei Jugendlichen. Ausgewählte Phänomene und Determinanten*. Berlin, Heidelberg: Springer.
- Lesser, Andrew J. (2020): An Investigation of Digital Game-Based Learning Software in the Elementary General Music Classroom. In: *Journal of Sound and Music in Games* 1 (2), S. 1–24. DOI: 10.1525/jsmg.2020.1.2.1.
- Letourneur, Ann-Marie; Mosel, Michael; Raupach, Tim (Hg.) (2015): *Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospieldkulturen*. Werner Hülsbusch. Glückstadt: VWH Verlag Werner Hülsbusch (Game studies).
- Levenberg, Lewis; Neilson, Tai; Rheams, David (Hg.) (2018): *Research Methods for the Digital Humanities*. Cham: Palgrave Macmillan. Online verfügbar unter <http://www.springer.com>.
- Lewis, Katherine J. (2020): Grand Theft Longboat. Using Video Games and Medievalism to Teach Medieval History. In: Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Pat Cullum (Hg.): *Historia ludens. The Playing Historian*. Unter Mitarbeit von Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Patricia H. Cullum. First published. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group (Routledge Approaches to History, 30), S. 54–70.
- Liboriussen, Bjarke (2008): The Landscape Aesthetics of Computer Games. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), S. 144–155.
- Liboriussen, Bjarke (2013): Craft, Creativity, Computer Games: the Fusion of Play and Material Consciousness. In: *Philosophy & Technology* 26 (3), S. 273–282. DOI: 10.1007/s13347-013-0120-0.
- Liboriussen, Bjarke (2016): Regional Game Studies. In: *game studies - the international journal of computer game research* 16 (1).
- Liboriussen, Bjarke (2019): The Game and 'The Stack'. The Infrastructural Pleasures of 'Pokémon Go'. In: Espen Aarseth und Stephan Günzel (Hg.): *Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld: transcript (Media studies), S. 185–199.
- Liebe, Michael (2008): Die Dispositive des Computerspiels. In: Jan Distelmeyer, Christine Hanke und Dieter Mersch (Hg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld: transcript Verlag, S. 73–92.
- Liebe, Michael (2008): There is no Magic Circle. On the Difference between Computer Games and Traditional Games. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), S. 324–340.
- Liebe, Michael (2013): Interactivity and Music in Computer Games. In: Peter Moormann (Hg.): *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Musik und Medien), S. 41–62.

Lieberman, Debra A. (2009): Designing Serious Games for Learning and Health in Informal and Formal Settings. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): *Serious Games. Mechanisms and Effects*. New York: Routledge, S. 117–130.

Lindley, Craig A. (2005): The Semiotics of Time Structure in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design. In: *game studies - the international journal of computer game research* 5 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0501/lindley/>.

Lindner, Johanna (2014): Entscheidung ist nicht gleich Entscheidung – Kontingenzbewältigung in ‚The Sims‘ und ‚The Walking Dead‘. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/entscheidung-ist-nicht-gleich-entscheidung-kontingenzbewaeltigung-in-the-sims-und-the-walking-dead/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Lindner, Johanna; Schulz, Benedikt (2015): „Du sollst nicht mit dem Feuer spielen!“ – Verhandlung von Normen und Werten in Harveys neue Augen und Perspektiven für den Deutschunterricht. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/du-sollst-nicht-mit-dem-feuer-spielen-verhandlung-von-normen-und-werten-in-harveys-neue-augen-und-perspektiven-fur-den-deutschunterricht/>, zuletzt geprüft am 25.09.2020.

Lipkin, Nadav D. (2019): The Indieocalypse: the Political-Economy of Independent Game Development Labor in Contemporary Indie Markets. In: *game studies - the international journal of computer game research* 19 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1902/articles/lipkin>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Lippok, Michael (2020): Life is about Choices Moralische Bildung im Rahmen der medienpädagogischen Arbeit mit Computerspielen. In: Volker Mehringer und Wiebke Waburg (Hg.): *Spielzeug, Spiele und Spielen*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 197–213.

Lippuner, Florian (2018): Die Macht des Computerspiels [2019]. Strukturelle Kopplung als Determinante spielbezogener Wirkungsprozesse. In: Thorsten Junge, Claudia Schumacher und Dennis Clausen (Hg.): *Digitale Spiele im Diskurs*. Hagen.

Lischer, Suzanne (2018): Das Potential von digitalen Spielen im Bereich der Prävention und Gesundheitsförderung [2016]. In: Thorsten Junge, Claudia Schumacher und Dennis Clausen (Hg.): *Digitale Spiele im Diskurs*. Hagen.

Lischka, Konrad (2002): *Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*. 1. Aufl. Hannover: Heise (Telepolis).

Lizardi, Ryan (2014): Bioshock: Complex and Alternate Histories. In: *game studies - the international journal of computer game research* 14 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1401/articles/lizardi>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Ljungström, Mattias (2008): Remarks on Digital Play Spaces. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), S. 190–209.

Lober, Andreas (2007): *Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business*. 1. Aufl. Hannover: Heise (Telepolis).

Lobo, Phillip (2019): Novel Subjects: Robinson Crusoe & Minecraft and the Production of Sovereign Selfhood. In: *game studies - the international journal of computer game research* 19 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1901/articles/lobo>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Loebel, Jens-Martin (2014): *Lost in translation. Leistungsfähigkeit, Einsatz und Grenzen von Emulatoren bei der Langzeitbewahrung digitaler multimedialer Objekte am Beispiel von Computerspielen*. Teilw. zugl.: Berlin, Humboldt-Univ., Diss., 2013. Glückstadt: Hülsbusch (Game studies).

Loh, Wulf (2018): Politik. In: Daniel Martin Feige, Sebastian Ostritsch und Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Computerspiels. Theorie - Praxis - Ästhetik*. 1. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 149–173.

Lohoff, Markus (2020): Aspekte multimodaler Kommunikation in Multiplayer Online-Spielen. Tänze und Emotes im Computerspiel Fortnite und deren Rezension. In: Markus Engels und Patrick Voßkamp (Hg.): Sprechende Pixel - Computerspielphilologie in Schule und Hochschule (Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie), S. 213–232.

Lorber, Martin (2010): Macbeth versus Ego-Shooter - Ethische Fragen bei Computer- und Videospiele. In: Petra Grimm und Rafael Capurro (Hg.): Computerspiele - neue Herausforderungen für die Ethik? Stuttgart: Franz Steiner (Medienethik, 8), S. 31–40.

Lorber, Martin (2010): Unheilige Allianz. Über die (notwendige) Zusammenarbeit von Computerspielindustrie und Pädagogik. In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): Digitale Spielkultur. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 43–46.

Lorber, Martin (2020): Jugendschutz. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 199–202.

Lorber, Martin; Schutz, Thomas (2016): Gaming für Studium und Beruf. Warum wir lernen, wenn wir spielen. Bern: hep der Bildungsverlag.

Lovlie, Anders Sundnes (2008): The Rhetoric of Persuasive Games. Freedom and Discipline in America's Army. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), S. 70–91.

Luck, Morgan (2009): The Gamer's Dilemma. An Analysis of the Arguments for the Moral Distinction Between Virtual Murder and Virtual Paedophilia. In: *Ethics Inf Technol* 11 (1), S. 31–36. DOI: 10.1007/s10676-008-9168-4.

Lucovic, Dejan (2019): Speedrunning als sinnstiftende Aktivität. Eine Analyse der narrativen Potenziale von Speedruns am Beispiel der Soulsborne-Serie und deren All Bosses Speedruns. In: Rudolf Thomas Inderst, Pascal Wagner und Christof Zurschmitt (Hg.): Prepare to Die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne. 1. Auflage. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft, S. 89–111.

Lugo, Jairo; Sampson, Tony; Lossada, Merlyn (2002): Latin America's New Cultural Industries still Play Old Games. From the Banana Republic to Donkey Kong. In: *game studies - the international journal of computer game research* 2 (2). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0202/lugo/>.

Lukesch, Helmut (2006): Wirkung gewalthaltiger Video- und Computerspiele. In: Renate Hänsel und Rudolf Hänsel (Hg.): Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von "Unterhaltungsgewalt" in Fernsehen, Video- und Computerspielen - und was man dagegen tun kann : eine Handreichung für Eltern und Lehrer. 2. Aufl. Donauwörth: Auer, S. 119–136.

Lukman, Christopher (2019): Coda, Davey und die Erzählfigur. Der Autor und seine Subjekte in The Beginner's Guide. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/coda-davey-und-die-erzaehlfigur-der-autor-und-seine-subjekte-in-the-beginners-guide/>, zuletzt geprüft am 24.09.2020.

Lukman, Christopher (2020): Spielen in der Kontrollgesellschaft – Für eine Theorie des Kontrolldispositiv Computerspiel. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/spielen-in-der-kontrollgesellschaft/>, zuletzt geprüft am 27.09.2020.

Lünen, Alexander von (2020): Ye Olde FAQ. The Darklands Game, Immersiveness and Fan Fiction. In: Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Pat Cullum (Hg.): *Historia ludens. The Playing Historian*. Unter Mitarbeit von Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Patricia H. Cullum. First published. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group (Routledge Approaches to History, 30), S. 204–227.

Lünen, Alexander von; Lewis, Katherine J.; Litherland, Benjamin; Cullum, Pat (Hg.) (2020): *Historia ludens. The Playing Historian*. Unter Mitarbeit von Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und

Patricia H. Cullum. First published. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group (Routledge Approaches to History, 30).

Lüpke, Markus (2017): Biologieunterricht 2.0: Digitale Evolution hautnah im Klassenraum. In: Wolfgang Zielinski, Sandra Aßmann, Kai Kaspar und Peter Moormann (Hg.): Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht. München: Kopaed (Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, 5), S. 149–158.

Lux, Mathias; Riegler, Michael; Halvorsen, Pal; Dang-Nguyen, Duc-Tien; Potthast, Martin (2020): Challenges for Multimedia Research in E-Sports Using Counter-Strike. Global Offensive as an Example. In: Wilfried Elmenreich, Schalleger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): SAVEGAME. Agency, Design, Engineering. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 197–206.

Maass, Jürgen; Siller, Hans-Stefan (Hg.) (2014): Neue Materialien für einen realitätsbezogenen Mathematikunterricht 2. Wiesbaden: Springer Spektrum (Realitätsbezüge im Mathematikunterricht).

MacCallum-Stewart, Esther (2014): "Take That, Bitches!" Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives. In: *game studies - the international journal of computer game research* 14 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

MacCallum-Stewart, Esther; Stenros, Jaako; Björk, Staffan (2018): The Impact of Role-Playing Games on Culture. In: José P. Zagal und Sebastian Deterding (Hg.): Role-playing Game Studies. Transmedia Foundations. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group, S. 172–188.

Mackery, Margaret (2013): Digital Games and the Narrative Gap. In: David Buckingham und Rebekah Willett (Hg.): Digital Generations. Children, Young People, and New Media. London: Routledge, S. 33–48.

Mader, Illona (2020): Computerspielplattformen als panoptische Systeme – Wie sichtbare Kontrolle und Überwachung zur Disziplinierung von Spieler_innen führen. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/panoptische-systeme/>, zuletzt geprüft am 27.09.2020.

Maeder, Dominik (2017): Kohärenz, Permutation, Redundanz: Zur seriellen Ökonomie des Let's Plays. In: Judith Ackermann (Hg.): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination auf gezeichneten Computerspielhandeln. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 71–86.

Mai, Stephan Friedrich; Preisinger, Alexander; Hametner, Andreas (2020): Digitale Spiele und historisches Lernen. Frankfurt a. M.: Wochenschau-Verlag (Geschichte unterrichten).

Maisenhölder, Patrick (2018): Philosophieren lernen mit digitalen Spielen [2018]. Die Nutzung digitaler Spiele zur Vermittlung philosophisch-ethischer Inhalte und Kompetenzen am Beispiel des Kontraktualismus und Minecraft. Unter Mitarbeit von University Library Hagen. In: Thorsten Junge, Claudia Schumacher und Dennis Clausen (Hg.): Digitale Spiele im Diskurs. Hagen.

Maisenhölder, Patrick (2018): THE DARK SIDE OF PRODUSAGE – CONCENTRATION AND DEATH CAMPS AS USER-GENERATED CONTENT FOR THE GAME PRISON ARCHITECT FROM THE PERSPECTIVE OF MEDIA ETHICS AND MEDIA PEDAGOGY. In: Luis Gómez Chova, Agustín López Martínez und Ignacio Candel Torres (Hg.): INTED2018 Proceedings. 12th International Technology, Education and Development Conference. Valencia, Spain, 05.03.2018 - 07.03.2018: IATED (INTED Proceedings), S. 6560–6570.

Maisenhölder, Patrick (2019): Die medienethische Perspektive auf digitale Spiele in den Lebenswelten Heranwachsender. In: Ingrid Stapf, Marlis Prinzing und Nina Köberer (Hg.): Aufwachsen mit Medien. Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend. 1. Aufl. Baden-Baden: Nomos (Kommunikations- und Medienethik, Band 9), S. 157–169.

Maisenhölder, Patrick (2019): Goal reached! Die Übernahme von Quantifizierungs- und Belohnungssystemen digitaler Spiele in Nichtspielkontexte. In: Christian Klager (Hg.): Die Zukunft im Spiel. Wie Spielen unsere Welt verändert. 1. Auflage. Göttingen: Cuvillier Verlag, S. 141–162.

Maisenhölder, Patrick; Rath, Matthias (2017): Minecraft and Morals. The Possibilities and Limits of the Usage of Digital Games in Educational and Learning Contexts Using the Example of Teaching Media Ethics in Sec-

ondary Education with Minecraft. In: Luis Gómez Chova, Agustín López Martínez und Ignacio Candel Torres (Hg.): ICERI2017 Proceedings. 10th annual International Conference of Education, Research and Innovation. Seville, Spain, 16.11.2017 - 18.11.2017: IATED (ICERI Proceedings), S. 8282–8292.

Malliet, Steven (1): Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis. In: *game studies - the international journal of computer game research* 7 (2007). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Malo, Steffen; Neudorf, Maik; Wist, Thorben (2008): Game-based Training in der Alphabetisierung. Entwicklung eines Lernspiels für die Grundbildung. In: Johannes Fromme und Dominik Petko (Hg.): Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten, S. 120–134.

Manninen, Tony (2003): Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games. In: *game studies - the international journal of computer game research* 3 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0301/manninen/>.

Manninen, Tony; Kujanpää, Tomi (2005): The Hunt for Collaborative War Gaming - CASE: Battlefield 1942. In: *game studies - the international journal of computer game research* 5 (1). Online verfügbar unter http://www.gamestudies.org/0501/manninen_kujanpaa/.

Manovich, Lev (2011): What Is Visualization? In: Espen Aarseth, Lev Manovich, Frans Mäyrä, Katie Salen und Mark J. P. Wolf (Hg.): DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 06), S. 116–156.

Marcotte, Jess (2018): Queering Control(lers) Through Reflective Game Design Practices. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (3). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1803/articles/marcotte>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Maresch, Rudolf (2004): Virtualität. In: Ulrich Bröckling, Susanne Krasmann und Thomas Lemke (Hg.): Glossar der Gegenwart. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag, S. 277–284.

Marino Carvalho, V. (2015): Leaving Earth, Preserving History: Uses of the Future in the Mass Effect Series. In: *Games and Culture* 10 (2), S. 127–147. DOI: 10.1177/1555412014545085.

Marotzki, Winfried; Meder, Norbert (Hg.) (2014): Perspektiven der Medienbildung. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Martin, Alexander (2017): Fachdidaktische Potenziale des Einsatzes kommerzieller Computerspiele im Pädagogikunterricht. In: Wolfgang Zielinski, Sandra Aßmann, Kai Kaspar und Peter Moormann (Hg.): Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht. München: Kopaed (Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, 5), S. 91–100.

Martin, Paul (2011): The Pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion. In: *game studies - the international journal of computer game research* 11 (3). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1103/articles/martin>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Martin, Paul (2018): The Intellectual Structure of Game Research. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1801/articles/paul_martin, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Martin, Paul (2019): Morphology and Meaning in 'Castle Wolfenstein 3D'. In: Espen Aarseth und Stephan Günzel (Hg.): Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games. Bielefeld: transcript (Media studies), S. 271–293.

Mathez, Judith (2006): Konkreativität: Der kreative Einbezug des Publikums in herkömmlichen Medien und in partizipativen Onlineprojekten. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion. Marburg: Schüren Verlag (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, 14), S. 313–331.

Mathiak, Klaus; Weber, René (2006): Computerspiele, Gewalt und Gehirne. In: Winfred Kaminski (Hg.): Clash of realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: Kopaed (EA-Studie, 5), S. 101–112.

- Matuszkiewicz, Kai (2016): Agency und Interaktivität – Zur Kompatibilität von zwei Handlungskonzepten in den Digital Game Studies. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/agency-und-interaktivitat-zur-kompatibilitat-von-zwei-handlungskonzepten-in-den-digital-game-studies/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.
- Matuszkiewicz, Kai (2019): Zwischen Interaktion und Narration. Die Heldenreise in digitalen Spielen als Handlungs- und Erzählstruktur. Glückstadt: wvh, Verlag Werner Hülsbusch, Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies).
- Matuszkiewicz, Kai (2020): Spielerisch wissenschaftlich Schreiben lernen? Das gamifizierte wissenschaftliche Schreibforum ‚Being a Scientist‘. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/spielerisch-wissenschaftlich-schreiben-lernen/>, zuletzt geprüft am 27.09.2020.
- Mayar, Mahshid (2018): Überleben im Anthropozän. Wege zu einer Definition von Humanitarian Crisis Games. In: Josef Köstlbauer, Eugen Pfister, Tobias Winnerling und Felix Zimmermann (Hg.): *Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen*. Wien: Mandelbaum Verlag (Expansion, Interaktion, Akkulturation, Band 33), S. 47–73.
- Mayer, Monica Alice (2009): Warum leben, wenn man stattdessen spielen kann? Kognition, Motivation und Emotion am Beispiel digitaler Spiele. Zugl.: Bamberg, Univ., Diss., 2009. Boizenburg: wvh Hülsbusch.
- McCall, Jeremiah (2016): Teaching History With Digital Historical Games. In: *Simulation & Gaming* 47 (4), S. 517–542. DOI: 10.1177/1046878116646693.
- McClancy, Kathleen (2018): The Wasteland of the Real: Nostalgia and Simulacra in Fallout. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1802/articles/mcclancy>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- McGreevy, Alan; Fawcett, Christina; Oullette, Marc A. (2020): The House and the Infected Body. The Metonymy of Resident Evil 7. In: Arno Görgen und Stefan Heinrich Simond (Hg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*. 1. Auflage (Medical Humanities), S. 253–274.
- McMahan, Alison (2003): Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games. In: Mark J. P. Wolf (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York, NY: Routledge, S. 67–86.
- Meder, Norbert; Fromme, Johannes (2001): Computerspiele und Bildung. Zur theoretischen Einführung. In: Johannes Fromme und Norbert Meder (Hg.): *Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen*. Opladen: Leske + Budrich, S. 11–28.
- Medler, Ben (2011): Player Dossiers: Analyzing Gameplay Data as a Reward. In: *game studies - the international journal of computer game research* 11 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1101/articles/medler>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Mehringer, Volker; Waburg, Wiebke (Hg.) (2020): *Spielzeug, Spiele und Spielen*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Meier, Jan-Niklas; Kirchoff, Frederik (2020): Twine-Erzählungen als produktionsorientierter Zugang zum Computerspiel im Deutschunterricht. In: Markus Engelns und Patrick Voßkamp (Hg.): *Sprechende Pixel - Computerspielphilologie in Schule und Hochschule (Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie)*, S. 56–78.
- Meier-Inderwildi, Andreas (2019): Zwischen Ritual, Mythos und Geschichte. Zyklen der Erneuerung und des Niedergangs in Dark Souls. In: Rudolf Thomas Inderst, Pascal Wagner und Christof Zurschmitten (Hg.): *Prepare to Die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne*. 1. Auflage. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft, S. 113–125.
- Meldgaard, Betty Li (2008): Perception, Action, and Game Space. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), S. 156–169.

- Melhárt, David (2018): Towards a Comprehensive Model of Mediating Frustration in Videogames. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1801/articles/david_melhart, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Meriläinen, Mikko; Stenros, Jaakko; Heljakka, Katriina (2020): More Than Wargaming: Exploring the Miniaturizing Pastime. In: *Simulation & Gaming*, 104687812092905. DOI: 10.1177/1046878120929052.
- Mersch, Dieter (2008): Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse. In: Jan Distelmeyer, Christine Hanke und Dieter Mersch (Hg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld: transcript Verlag, S. 19–42.
- Mertens, Mathias (2007): "A Mind Forever Voyaging". Durch Computerspielräume von den Siebzigern bis heute. In: Claus Pias und Christian Holtorf (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln: Böhlau (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6), S. 45–54.
- Mertens, Mathias (2008): Cruising, Pseudo-Flanieren und das Computerspiel des expressiven Individualismus. In: Winfred Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of realities 2008. Spielen in digitalen Welten*. München: Kopaed, S. 167–178.
- Meschik, Markus (2020): Continue? Excessive Gaming Behavior and Handling Related Phenomena in Education. In: Wilfried Elmenreich, Schalleger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): *SAVEGAME. Agency, Design, Engineering*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 297–312.
- Miele, Heiko (2014): "Mit Lara lernen" - Computerspiele >>lesen<< am Beispiel von Tomb Raider: Möglichkeiten und Grenzen der Umsetzung im Unterricht. In: Jan M. Boelmann und Andreas Seidler (Hg.): *Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts*. Frankfurt a. M.: Peter Lang, S. 131–150.
- Miklaucic, Shawn (2007): Virtuelle Realität(en): SimCity und die Produktion von urbanem Cyberspace (2002). In: Karin Bruns und Ramón Reichert (Hg.): *Reader neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*. Bielefeld: transcript (Cultural Studies, 18), S. 152–162.
- Miller, Kiri (2007): The Accidental Carjack: Ethnography, Gameworld Tourism, and Grand Theft Auto. In: *game studies - the international journal of computer game research* 8 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0801/articles/miller>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Miller, Lynn Carol; Christensen, John L.; Godoy, Carlos G.; Appleby, Paul Robert; Corsbie-Massay, Charisse; Read, Stephen J. (2009): Reducing Risky Sexual Decision Making in the Virtual and in the Real World. Serious Games, Intelligent Agents, and a SOLVE Approach. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): *Serious Games. Mechanisms and Effects*. New York: Routledge, S. 429–447.
- Miller, Tobias; Sauer, Anne (2015): Computerspiele - was ist spielbar? Über das Informationsbedürfnis Games-ferner Erwachsenenmilieus und die Vorteile eigener Spielerfahrung. In: Sandra Bischoff, Andreas Büsch, Gunther Geiger, Lothar Harles und Peter Holnick (Hg.): *Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020*. Opladen: Budrich, S. 93–108.
- Misoch, Sabina (2010): Avatare. Spiel(er)figuren in virtuellen Welten. In: Kai-Uwe Hugger (Hg.): *Digitale Jugendkulturen*, Bd. 34. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 169–186.
- Mitchell, Alex; Kway, Liting; Neo, Tiffany; Sim, Yui Theng (2020): A Preliminary Categorization of Techniques for Creating Poetic Gameplay. In: *game studies - the international journal of computer game research* 20 (2). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/2002/articles/mitchell_kway_neo_sim, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Mitgutsch, Konstantin (2012): Leiden schafft Spiel. Pathos und Computerspielen. In: Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.): *Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspielens*. München: epodium, S. 189–204.
- Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (Hg.) (2008): *Faszination Computerspielen. Theorie, Kultur, Erleben*. Wien: Braumüller.

- Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (2008): Vom Jugendschutz zur informierten Entscheidung. Altersgemäße Einstufung von Computerspielen. In: Winfred Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of realities 2008. Spielen in digitalen Welten*. München: Kopaed, S. 179–198.
- Mitsuishi, Yara (2008): *Différance at Play. Unfolding Identities through Difference in Videogame-Play*. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möring (Hg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), S. 296–307.
- Mogel, Hans (2008): *Psychologie des Kinderspiels. Von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel. Die Bedeutung des Spiels als Lebensform des Kindes, seine Funktion und Wirksamkeit für die kindliche Entwicklung*. 3., aktualisierte und erweiterte Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer.
- Möller, Ingrid; Krahé, Barbara (2009): *Fördern gewalthaltige Bildschirmspiele die Aggressionsbereitschaft?* In: Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.): *DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage ; Quo Vadis 2008 und 2009*. Potsdam: Univ.-Verl. Potsdam (DIGAREC Series, 02), S. 60–83.
- Montag, Annegret (2020). *Ausbildung & Arbeitsmarkt*. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]*. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 230–235.
- Montfort, Nick (2006): *Combat in Context*. In: *game studies - the international journal of computer game research* 6 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0601/articles/montfort>.
- Moore, Christopher (2011): *Hats of Affect: A Study of Affect, Achievements and Hats in Team Fortress 2*. In: *game studies - the international journal of computer game research* 11 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1101/articles/moore>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Moormann, Peter (Hg.) (2013): *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Musik und Medien).
- Möring, Sebastian (2019): *Distance and Fear. Defining the Play Space*. In: Espen Aarseth und Stephan Günzel (Hg.): *Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld: transcript (Media studies), S. 231–244.
- Möring, Sebastian (2020): *Kulturarchive*. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]*. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 120–124.
- Möring, Sebastian (2020): *Was verstehen wir, wenn wir Computerspiele spielen? Zur Hermeneutik des Computerspiels*. In: Heiko Christians, Nathanael Riemer, Jan Distelmeyer, Sebastian Möring, Manuela Pohl, Sebastian Ernst et al. (Hg.): *Videospiele als didaktische Herausforderung*. 1. Auflage. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam (DIGAREC Series, 8), S. 42–69.
- Möring, Sebastian; Schneider, Birgit (2018): *lima – Spiel – Welten: Eine medienästhetische Untersuchung der Darstellung und Funktion von Klima im Computerspiel*. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/klima-spiel-welten-eine-medienaesthetische-untersuchung-der-darstellung-und-funktion-von-klima-im-computerspiel/>, zuletzt geprüft am 25.09.2020.
- Morris, Sue (2007): *First-Person-Shooters - Ein Computerspiel-Apparatus (2002)*. In: Karin Bruns und Ramón Reichert (Hg.): *Reader neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*. Bielefeld: transcript (Cultural Studies, 18), S. 422–441.
- Morrison, Michael; Fontenla, Matías (2013): *Price Convergence in an Online Virtual World*. In: *Empirical Economics* 44 (3), S. 1053–1064. DOI: 10.1007/s00181-012-0567-3.
- Morrisette, Jess (2017): *Glory to Arstotzka: Morality, Rationality, and the Iron Cage of Bureaucracy in Papers, Please*. In: *game studies - the international journal of computer game research* 17 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1701/articles/morrisette>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Morrisette, Jess (2020): *I'd Like to Buy the World a Nuka-Cola: The Purposes and Meanings of Video Game Soda Machines*. In: *game studies - the international journal of computer game research* 20 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/2001/articles/jessmorrissette>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Mortensen, Torill (2002): Playing With Players. Potential Methodologies for MUDs. In: *game studies - the international journal of computer game research* 2 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0102/mortensen/>.

Mosel, Michael (2009): Game Noir. Subjektivierung auf allen Ebenen. In: Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.): DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage ; Quo Vadis 2008 und 2009. Potsdam: Univ.-Verl. Potsdam (DIGAREC Series, 02), S. 180–191.

Mosel, Michael (Hg.) (2009): Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen. Boizenburg: Hülsbusch (Game studies).

Mosel, Michael (2011): Deranged Minds. Subjektivierung der Erzählperspektive im Computerspiel. Boizenburg: Hülsbusch.

Möble, Thomas; Rehbein, Florian; Kleimann, Matthias; Pfeiffer, Christian (2009): Problematische Nutzungsaspekte von Computerspielen. In: Eva M. Bitzer, Ulla Walter, Heidrun Lingner und Friedrich-Wilhelm Schwartz (Hg.): Kindergesundheit stärken. Vorschläge zur Optimierung von Prävention und Versorgung, Bd. 36. Berlin, Heidelberg: Springer, S. 201–208.

Motyka, Marc (2018): Digitales, spielbasiertes Lernen im Politikunterricht. Der Einsatz von Computerspielen in der Sekundarstufe. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Mühleder, Peter; Becker, Armin; Roth, Martin (2019): Sonnenanbetung hinter Illusionswänden. Memes als kommunikative Praxis in Dark Souls. In: Rudolf Thomas Inderst, Pascal Wagner und Christof Zurschmitten (Hg.): Prepare to Die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne. 1. Auflage. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft, S. 127–152.

Mukherjee, Souvik (2008): Gameplay in the "Zone of Becoming". Locating Action in the Computer Game. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), S. 228–241.

Mukherjee, Souvik (2019): Videogame Wastelands as (Non-)Places and 'Any-Space-Whatevers'. In: Espen Aarseth und Stephan Günzel (Hg.): Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games. Bielefeld: transcript (Media studies), S. 167–184.

Müller, Alexander (2018): Dark Souls [2016]. Gegen den Trend. In: Thorsten Junge, Claudia Schumacher und Dennis Clausen (Hg.): Digitale Spiele im Diskurs. Hagen.

Müller, Fabian; Maisenhölder, Patrick (2015): „Wo andere begrenzt sind, von Moral oder Gesetz...“ – Über das Potential von gewalthaltigen Games für die Schulung der Werturteilskompetenz im Ethikunterricht. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <http://www.paidia.de/wo-andere-begrenzt-sind-von-moral-oder-gesetz-uber-das-potential-von-gewalthaltigen-games-fur-die-schulung-der-werturteilskompetenz-im-ethikunterricht/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Müller, Kai W. (2001): Computerspiele reflektieren - Einsatzmöglichkeiten von >>Search & Play<<. In: Johannes Fromme und Norbert Meder (Hg.): Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen. Opladen: Leske + Budrich, S. 43–56.

Müller, Klaus (2010): Von Parmenides zu Ovid. oder: Der Zauber der Virtualität. In: Clemens Bohrer und Bernadette Schwarz-Boenneke (Hg.): Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel. München: Kopaed, S. 43–58.

Müller-Lietzkow, Jörg (2008): Entwicklungstendenzen und neue Konkurrenzen in der Computer- und Video-spielindustrie. Ein Überblick über aktuelle und zukünftige ökonomische Grundlagen und Forschungsfragen. In: Winfried Kaminski und Martin Lorber (Hg.): Clash of realities 2008. Spielen in digitalen Welten. München: Kopaed, S. 199–220.

- Müller-Lietzkow, Jörg (2009): Überblick über die Computer- und Videospieleindustrie. In: Tobias Bevc und Holger Zapf (Hg.): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 241–262.
- Müller-Lietzkow, Jörg (2010): Blood sells. Von Shockern, Shootern und Pixelblut. In: Britta Neitzel, Matthias Bopp und Rolf F. Nohr (Hg.): "See? I'm real ..." - multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'. 3., unveränd. Aufl. Münster: Lit (Medien Welten, 4), S. 227–245.
- Müller-Lietzkow, Jörg (2010): Die 'Killerspieldebatte', Jugendmedienschutz und deren mögliche wirtschaftliche Konsequenzen. Welche Auswirkungen hat eine veränderte Medienregulation auf die Produktion digitaler Spiele in Deutschland? Paderborn.
- Müller-Lietzkow, Jörg (2015): Game Studies und Medienökonomie. In: Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noel Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 448–478.
- Müller-Lietzkow, Jörg (2020): Struktur, Trends & Forschung. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]*. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 221–225.
- Müller-Lietzkow, Jörg; Meister, Dorothee (2010): Der Computer- und Videospielemarkt. Eine (medi-)ökonomische Erfolgsgeschichte. In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): *Digitale Spielkultur*. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 79–92.
- Müller-Lietzkow, Jörg; Seufert, Wolfgang; Bouncken, Ricarda B. (2006): *Gegenwart und Zukunft der Computer- und Videospieleindustrie in Deutschland*. Aschheim: Entertainment Media Verl. (Edition Games. Markt).
- Müller-Lietzkow, Jörg (2007): Die Veränderrung des traditionellen Sportbildes in Gesellschaft und Politik durch eSport. In: Tobias Bevc (Hg.): *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*. Berlin: Lit (Studien zur visuellen Politik, 5), S. 221–248.
- Mundhenke, Florian (2013): Resourceful Frames and Sensory Functions. Musical Transformations from Game to Film in Silent Hill. In: Peter Moormann (Hg.): *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Musik und Medien), S. 107–124.
- Munk, Bettina (2007): LogoGo — An Approach to the Design of Girl-Specific Educational Software. In: Isabel Zorn, Susanne Maass, Els Rommes, Carola Schirmer und Heidi Schelhowe (Hg.): *Gender Designs IT. Construction and Deconstruction of Information Society Technology*, Bd. 25. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 161–174.
- Murphy, David (2014): Battle on the Metric Front: Dispatches from Call of Duty's Update War. In: *game studies - the international journal of computer game research* 14 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1402/articles/murphy>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Murphy, Sheila C. (2008): Unlimited Minutes. Playing Games in the Palm of Your Hand. In: Zach Whalen und Laurie N. Taylor (Hg.): *Playing the Past. History and nostalgia in video games*. Nashville: Vanderbilt University Press, S. 111–125.
- Müsgens, Martin (2000): Die Wirkung von Bildschirmspielen auf Kinder im Alter von 6-11 Jahren. Ein empirischer Feldversuch. In: Achim Bühl (Hg.): *Cyberkids. Empirische Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen*. Münster: Lit (Beiträge zur Computersoziologie, 1), S. 17–70.
- Nagenborg, Michael (2007): Eine Reise zu fremden Völkern. Wie ein japanisches RPG das Thema "Rassismus" ins Spiel bringt. In: Tobias Bevc (Hg.): *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*. Berlin: Lit (Studien zur visuellen Politik, 5), S. 117–140.
- Nagenborg, Michael (2009): Gewaltdarstellungen als Phänomen der Computerspielkultur. In: Tobias Bevc und Holger Zapf (Hg.): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 263–280.

Nagenborg, Michael (2010): Ethik und Computerspiele. In: Petra Grimm und Rafael Capurro (Hg.): *Computerspiele - neue Herausforderungen für die Ethik?* Stuttgart: Franz Steiner (Medienethik, 8), S. 13–22.

Nagenborg, Michael (2010): Überwachung und Sicherheit im Kontext von Video- und Computerspielen. In: Winfried Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr ...* München: Kopaed, S. 47–58.

Nakamura, Rika; Wirman, Hanna (2005): Girlish Counter-Playing Tactics. In: *game studies - the international journal of computer game research* 5 (1). Online verfügbar unter http://www.gamestudies.org/0501/nakamura_wirman/.

Naskali, Tiia; Suominen, Jaakko; Saarikoski, Petri (2013): The Introduction of Computer and Video Games in Museums – Experiences and Possibilities. In: Arthur Tatnall, Tilly Blyth und Roger Johnson (Hg.): *Making the History of Computing Relevant. IFIP WG 9.7 International Conference, HC 2013 London, UK, June 17-18, 2013 Revised Selected Papers*, Bd. 416. Berlin, Heidelberg: Springer (IFIP Advances in Information and Communication Technology), S. 226–245.

Nebel, Steve; Beege, Maik; Schneider, Sascha; Rey, Günter Daniel (2018): Worauf zielen wir ab? Die Herausforderung der Zielsetzung im digitalen Lernspiel [2016]. Ein Beitrag aus der Perspektive der Instruktionspsychologie. In: Thorsten Junge, Claudia Schumacher und Dennis Clausen (Hg.): *Digitale Spiele im Diskurs*. Hagen.

Neitzel, Britta (2008): Das Computerspiel als Leitmedium des 21. Jahrhunderts. In: Winfried Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of realities 2008. Spielen in digitalen Welten*. München: Kopaed, S. 61–78.

Neitzel, Britta (2008): Medienrezeption und Spiel. In: Jan Distelmeyer, Christine Hanke und Dieter Mersch (Hg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld: transcript Verlag, S. 95–114.

Neitzel, Britta (2008): Metacommunicative Circles. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), S. 278–295.

Neitzel, Britta (2010): Spielerische Aspekte digitaler Medien. Rollen, Regeln, Interaktionen. In: Caja Thimm (Hg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 107–126.

Neitzel, Britta (2010): Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung. In: Britta Neitzel, Matthias Bopp und Rolf F. Nohr (Hg.): *"See? I'm real ..." - multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'*. 3., unveränd. Aufl. Münster: Lit (Medien Welten, 4), S. 193–212.

Neitzel, Britta (2012): Involvierungsstrategien des Computerspiels. In: Benjamin Beil, GamesCoop, Thomas Hensel und Britta Neitzel (Hg.): *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Unter Mitarbeit von Benjamin Beil, Philipp Bojahr, Thomas Hensel, Britta Neitzel, Timo Schemer-Reinhard und Jochen Venus. Hamburg: Junius (Zur Einführung, 391), S. 75–103.

Neitzel, Britta (2018): Involvement. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 219–234.

Neitzel, Britta (2018): Narration. In: Daniel Martin Feige, Sebastian Ostritsch und Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Computerspiels. Theorie - Praxis - Ästhetik*. 1. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 43–53.

Neitzel, Britta; Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F. (Hg.) (2010): *"See? I'm real ..." - multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'*. 3., unveränd. Aufl. Münster: Lit (Medien Welten, 4).

Neitzel, Britta; Nohr, Rolf F. (2006): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion*. Marburg: Schüren Verlag (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, 14), S. 9–19.

Neitzel, Britta; Nohr, Rolf F. (Hg.) (2006): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion*. Marburg: Schüren Verlag (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, 14).

- Neubauer, Claudia (2008): Feindbild Computerspiele. Wie elektronisch vermittelte Spiele für Kinder auch pädagogisch wertvoll sein können. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.
- Neuenhausen, Benedikta (2011): L2P. Spielstrukturen in World of Warcraft. In: Marcel Klaas, Alexandra Flügel, Rebecca Hoffmann und Bernadette Bernasconi (Hg.): *Kinderkultur(en)*, Bd. 1. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 115–127.
- Newman, James (2002): The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames. In: *game studies - the international journal of computer game research* 2 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>.
- Newman, James (2007): Der Mythos des ergodischen Videspiels. Einige Gedanken über das Verhältnis von Spieler und Spielfigur in Videospielen (2002). In: Karin Bruns und Ramón Reichert (Hg.): *Reader neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*. Bielefeld: transcript (Cultural Studies, 18), S. 442–457.
- Ng, Benjamin Wai-Ming (2006): Street Fighter and The King of Fighters in Hong Kong. A Study of Cultural Consumption and Localization of Japanese Games in an Asian Context. In: *game studies - the international journal of computer game research* 6 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0601/articles/ng>.
- Nguyen, C. Thi (2019): The Right Way to Play a Game. In: *game studies - the international journal of computer game research* 19 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1901/articles/nguyen>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Nibler, Christian (2015): Achievement & Exploration. Dramaturgie der Grenzüberschreitung im Computerspiel. Zugl.: München, Univ., Diss., 2015. Als Ms. gedr. Glückstadt: Hülsbusch (Game studies).
- Nieser, Florian (2018): Two rings to break them all: Zur agency des neuen Rings der Macht in ‚Shadow of War‘ und der zwei Ringe im mittelalterlichen ‚Iwein‘. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/two-rings-to-break-them-all-zur-agency-des-neuen-rings-der-macht-in-shadow-of-war-und-der-zwei-ringe-im-mittelalterlichen-iwein/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.
- Nieser, Florian (2019): Is everything different, boy? – Überlegungen zur Humanisierung einer heroischen Heldenfigur in God of War (IV). In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/is-everything-different-boy-ueberlegungen-zur-humanisierung-einer-heroischen-heldenfigur-in-god-of-war-iv/>, zuletzt geprüft am 28.09.2020.
- Niezgoda, Brandon (2020): Transcending a Black-Box Theory of Gaming and Medicine. Seeing Disease through an Eco-Epidemiological Model in Trauma Team. In: Arno Görge und Stefan Heinrich Simond (Hg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*. 1. Auflage (Medical Humanities), S. 345–363.
- Nitsche, Michael (2010): Games as Structures for Mediated Performances. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möring (Hg.): *Logic and Structure of the Computer Game*. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 04), S. 110–126.
- Nitsche, Michael (2019): No End of Worlds. In: Espen Aarseth und Stephan Günzel (Hg.): *Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld: transcript (Media studies), S. 201–211.
- Nohr, Rolf F. (2006): Rhythmusarbeit. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion*. Marburg: Schüren Verlag (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, 14), S. 223–243.
- Nohr, Rolf F. (2008): Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel. Münster: Lit (Medien Welten, 10).
- Nohr, Rolf F. (2008): "Handlungsanweisungen für Siegertypen". Diskurse des Strategischen. In: Winfried Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of realities 2008. Spielen in digitalen Welten*. München: Kopaed, S. 149–166.
- Nohr, Rolf F. (2010): Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie des Games. In: Britta Neitzel, Matthias Bopp und Rolf F. Nohr (Hg.): *"See? I'm real ..." - multidisziplinäre Zugän-*

ge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'. 3., unveränd. Aufl. Münster: Lit (Medien Welten, 4), S. 96–125.

Nohr, Rolf F. (2010): The Naturalization of Knowledge. Games between Common Sense and Specialized Knowledge. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möring (Hg.): *Logic and Structure of the Computer Game*. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 04), S. 130–143.

Nohr, Rolf F. (2012): Computerspiele. Anmerkungen zu einem entgrenzten Spielbegriff. In: Albert Drews (Hg.): *Kulturgut Computerspiel? Ein Mediengenre zwischen Schmutzimage und Akzeptanz*. Dokumentation einer Tagung der Evangelischen Akademie Loccum in Kooperation mit dem Deutschen Kulturrat vom 25. bis 27. Mai 2009. Rehburg-Loccum: Evangelische Akad. Loccum (Loccumer Protokolle, [20]09,22), S. 27–44.

Nohr, Rolf F. (2012): Die Aushandlung "zeitweilig gültiger Wahrheiten". Die kritische Diskursanalyse als Methode am Beispiel des Computerspiels. In: Marcus S. Kleiner und Michael Rappe (Hg.): *Methoden der Populärkulturforschung. Interdisziplinäre Perspektiven auf Film, Fernsehen, Musik, Internet und Computerspiele*. Berlin: Lit (Populäre Kultur und Medien, 3), S. 417–448.

Nohr, Rolf F. (2015): Game Studies und Kritische Diskursanalyse. In: Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noel Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 373–397.

Nolden, Nico (2018): Keimzelle verborgener Welten. Globalisierungsprozesse beim MMORPG *The Secret World* als globalhistorische Zugriffswege. In: Josef Köstlbauer, Eugen Pfister, Tobias Winnerling und Felix Zimmermann (Hg.): *Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen*. Wien: Mandelbaum Verlag (Expansion, Interaktion, Akkulturation, Band 33), S. 181–201.

Nolden, Nico (2019): *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*. Oldenbourg: de Gruyter.

Nolden, Nico (2020): Geschichte. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]*. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 39–45.

Nooney, Laine (2013): A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History. In: *game studies - the international journal of computer game research* 13 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1302/articles/nooney>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Nowak, Christine (2019): *Eine Stadt voller Monster? Mit jugendlichen Computerspieler*innen und Pokémon Go auf Streifzug durch virtuelle, materielle und öffentliche Räume*. Glückstadt: vwh, Verlag Werner Hülsbusch, Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies).

Oggins, Jean; Sammis, Jeffrey (2012): Notions of Video Game Addiction and Their Relation to Self-Reported Addiction Among Players of World of Warcraft. In: *International Journal of Mental Health and Addiction* 10 (2), S. 210–230. DOI: 10.1007/s11469-010-9309-y.

O'Hara, William (2020): Mapping Sound. Play, Performance, and Analysis in Proteus. In: *Journal of Sound and Music in Games* 1 (3), S. 35–67. DOI: 10.1525/jsmg.2020.1.3.35.

Ohler, Peter; Niding, Gerhild (2000): Was läßt sich beim Computerspielen lernen? Kognitions- und spielpsychologische Überlegungen. In: Rudolf Kammerl (Hg.): *Computerunterstütztes Lernen*. München: Oldenbourg Verlag (Hand- und Lehrbücher der Pädagogik), S. 188–215.

Oldenburg, Aaron (2013): Sonic Mechanics: Audio as Gameplay. In: *game studies - the international journal of computer game research* 13 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1301/articles/oldenburg_sonic_mechanics, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Oldenburg, Aaron (2017): Abstracting Evidence: Documentary Process in the Service of Fictional Game-worlds. In: *game studies - the international journal of computer game research* 17 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1701/articles/oldenburg>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Oliver, Martin; Pelletier, Caroline (2013): Activity Theory and Learning From Digital Games: Developing Analytical Methodology. In: David Buckingham und Rebekah Willett (Hg.): Digital Generations. Children, Young People, and New Media. London: Routledge, S. 67–92.

O'Neill, Kevin; Feenstra, Bill (2016): "Honestly, I Would Stick with the Books": Young Adults' Ideas About a Videogame as a Source of Historical Knowledge. In: *game studies - the international journal of computer game research* 16 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1602/articles/oneilfeenstra>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Ortolando, Scott (Hg.) (2019): Popular Modernism and its Legacies. From Pop Literature to Video Games. New York: Bloomsbury Academic.

Osgerby, William (2010): Short Circuits. Computer Games, Youth Culture and the Shifting Character of Commercial Relations. In: Winfred Kaminski und Martin Lorber (Hg.): Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr ... München: Kopaed, S. 13–26.

Ostmann, Jan (2009): Medienpädagogik und Computerspiele. Konzept und Umsetzung eines Internetangebotes für Jugendliche. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.

Ostritsch, Sebastian (2018): Ethik. In: Daniel Martin Feige, Sebastian Ostritsch und Markus Rautzenberg (Hg.): Philosophie des Computerspiels. Theorie - Praxis - Ästhetik. 1. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 77–96.

Ostritsch, Sebastian; Steinbrenner, Jakob (2018): Ontologie. In: Daniel Martin Feige, Sebastian Ostritsch und Markus Rautzenberg (Hg.): Philosophie des Computerspiels. Theorie - Praxis - Ästhetik. 1. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 55–74.

Othold, Tim (2017): Let's Not Play. Kooperatives Nicht-Spielen. In: Judith Ackermann (Hg.): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 43–54.

Otto, Ulf: Internetauftritte. Eine Theatergeschichte der neuen Medien. Bielefeld: transcript Verlag.

Oullette, Marc A. (2008): "I Hope You Never See Another Day Like This": Pedagogy & Allegory in "Post 9/11" Video Games. In: *game studies - the international journal of computer game research* 8 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/0801/articles/ouellette_m, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Pacher, Jörg (2007): Game. Play. Story? Computerspiele zwischen Simulationsraum und Transmedialität. Boizenburg: vvh Hülsbusch (Game studies).

Packard, Stephan (2015): „Choose your fictions well“ – Moralische Ansprüche an die mediale Kontrolle virtueller Welten zwischen Fiktion und Spiel. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/choose-your-fictions-well-moralische-anspruche-an-die-mediale-kontrolle-virtueller-welten-zwischen-fiktion-und-spiel/>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Packard, Stephan; Hübner, Tobias; Schmidt, Hanns Christian (2020): Computerspiele im Unterricht - (K)ein Praxisschock? Ein Interview mit Stephan Packard, Tobias Hübner und Hanns Christian Schmidt. In: Markus Engels und Patrick Voßkamp (Hg.): Sprechende Pixel - Computerspielphilologie in Schule und Hochschule (Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie), S. 121–134.

Paganini, Claudia (2019): Quelle der Kreativität oder unnützer Müßiggang? Vom analogen Spielen in der Philosophiegeschichte zum digitalen Spielen in der Medienethik. In: Ingrid Stapf, Marlis Prinzing und Nina Köberer (Hg.): Aufwachsen mit Medien. Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend. 1. Aufl. Baden-Baden: Nomos (Kommunikations- und Medienethik, Band 9), 129-141.

Palme, Hans-Jürgen (2005): Coole Klicks. Empfehlenswerte Spiel- und Lernprogramme für kleine Denker mit Migrationshintergrund. München: Kopaed (Reihe Multimedia, 10).

Panteli, Niki (Hg.) (2009): Virtual Social Networks. Mediated, Massive and Multiplayer Sites. Houndmills, Basingstoke: Palgrave Macmillan UK.

- Paoli, Stefano de (2013): Automatic-Play and Player Deskillig in MMORPGs. In: *game studies - the international journal of computer game research* 13 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1301/articles/depaoli_automatic_play, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Parade, Nicole de (2008): Tödliches Finale. Sind aggressive Computerspiele Schuld an Amokläufen? Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.
- Parikka, Jussi; Suominen, Jaakko (2006): Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement. In: *game studies - the international journal of computer game research* 6 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/0601/articles/parikka_suominen.
- Parisi, David (2013): Shocking Grasps: An Archaeology of Electrotactile Game Mechanics. In: *game studies - the international journal of computer game research* 13 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1302/articles/parisi>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Pasdzierny, Matthias (2013): Geeks on Stage? Investigations in the World of (Live) Chipmusic. In: Peter Moormann (Hg.): *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Musik und Medien), S. 171–190.
- Pasternak, Jan (2012): 500.000 Jahre an einem Tag. Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Geschichte in epochenübergreifenden Echtzeitstrategiespielen. In: Angela Schwarz (Hg.): "Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?". Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. 2., erweiterte Auflage. Münster: Lit (Medien Welten, 13), S. 29–62.
- Paul, Christopher A. (2011): Optimizing Play: How Theocracy Changes Gameplay and Design. In: *game studies - the international journal of computer game research* 11 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1102/articles/paul>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Paul, Leonard J. (2013): Droppin' Science: Video Game Audio Breakdown. In: Peter Moormann (Hg.): *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Musik und Medien), S. 63–80.
- Paulk, Charles: Signifying Play: The Sims and the Sociology of Interior Design.
- Pearce, Celia (2002): Sims, BattleBots, Cellular Automata God and Go. A Conversation with Will Wright by Celia Pearce. Conducted in Will Wright's office at Maxis, September 5, 2001. In: *game studies - the international journal of computer game research* 2 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0102/pearce/>.
- Pearce, Celia (2002): The Player with Many Faces. A Conversation with Louis Castle. In: *game studies - the international journal of computer game research* 2 (2). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0202/pearce/>.
- Pearce, Celia (2003): Game Noir. A Conversation with Tim Schafer. In: *game studies - the international journal of computer game research* 3 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0301/pearce/>.
- Pearce, Celia (2005): A Conversation with Raph Koster. In: *game studies - the international journal of computer game research* 5 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0501/pearce/>.
- Pearce, Celia (2010): The Ending is Not Yet Written: A Conversation with Rand Miller. In: *game studies - the international journal of computer game research* 10 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1001/articles/pearce_celia, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Pellitteri, Marco (2010): Professional associations, research, fandom, and the mass media. The four main producers of the public knowledge on videogames: the case of Italy. In: Winfried Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr ...* München: Kopaed, S. 267–278.
- Pelurson, Gaspard (2018): Mustaches, Blood Magic and Interspecies Sex: Navigating the Non-Heterosexuality of Dorian Pavus. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1801/articles/gaspard_pelurson, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Pérez-Latorre, Óliver (2019): Post-apocalyptic Games, Heroism and the Great Recession. In: *game studies - the international journal of computer game research* 19 (3). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1903/articles/perezlatorre>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Peric, Bojan (2014): Gender und Pixel: Damsel in Distress, Gender und Gaming. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/gender-und-pixel-damsel-in-distress-gender-und-gaming/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Peric, Bojan (2016): Das dreifache Immersionssubjekt – Subjektsplaltung und -konstruktion im Computerspiel. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/das-dreifache-immersionssubjekt-subjektsplaltung-und-konstruktion-im-computerspiel/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.

Peric, Bojan (2020): Alles außer Kontrolle? Kontrollvergabe und -wegnahme im digitalen Spiel. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/alles-ausser-kontrolle/>, zuletzt geprüft am 27.09.2020.

Perron, Bernard (2003): From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies. In: Mark J. P. Wolf (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York, NY: Routledge, S. 237–258.

Peterson, Mark (2012): Learner Interaction in a Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG): A Sociocultural Discourse Analysis. In: *ReCALL* 24 (3), S. 361–380. DOI: 10.1017/S0958344012000195.

Petko, Dominik (2008): Unterrichten mit Computerspielen. Didaktische Potenziale und Ansätze für den gezielten Einsatz in Schule und Ausbildung. In: Johannes Fromme und Dominik Petko (Hg.): *Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten*, S. 2–15.

Pettersson, Christoffer (2012): The Advantages and Disadvantages of MMORPG Video Games for Learning English as a Second Language. In: *The Computer Games Journal* 1 (1), S. 103–111. DOI: 10.1007/BF03392331.

Petzold, Matthias (2000): *Die Multimedia-Familie. Mediennutzung, Computerspiele, Telearbeit, Persönlichkeitsprobleme und Kindermitwirkung in Medien*. Opladen: Leske + Budrich.

Pfadenhauer, Michaela; Grenz, Tilo (Hg.) (2017): *De-Mediatisierung. Diskontinuitäten, Non-Linearitäten und Ambivalenzen im Mediatisierungsprozess*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Pfaller, Robert (2007): Immer fleißig spielen! Profaner und Heiliger Ernst zwischen Menschen und Maschinen. In: Claus Pias und Christian Holtorf (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln: Böhlau (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6), S. 147–159.

Pfannstiel, Jochen; Sängler, Volker, Schmidt, Claudia (2008): Game-based Learning im Bildungskontext einer Hochschule - ein Praxisbericht. In: Johannes Fromme und Dominik Petko (Hg.): *Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten*, S. 134–154.

Pfeiffer, Alexander; Koenig, Nikolaus (2020): Blockchain Technologies and their Impact on Game-Based Education and Learning Assessment. In: Wilfried Elmenreich, Schalleger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): *SAVEGAME. Agency, Design, Engineering*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 55–67.

Pfeiffer, Christian (2010): Führt Computerspielen zu schlechten Schulleistungen? Was ist zu tun? In: Petra Grimm und Rafael Capurro (Hg.): *Computerspiele - neue Herausforderungen für die Ethik?* Stuttgart: Franz Steiner (Medienethik, 8), S. 59–68.

Pfeiffer, Jasmin (2020): Datenüberwachung in ‚Orwell: Keeping an Eye on You‘. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/datenueberwachung-in-orwell/>, zuletzt geprüft am 27.09.2020.

Pfister, Eugen (2017): „Doctor nod mad. Doctor insane.“ Eine kurze Kultur-geschichte der Figur des mad scientist im digitalen Spiel. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter

<https://www.paidia.de/doctor-nod-mad-doctor-insane-eine-kurze-kulturgeschichte-der-figur-des-mad-scientist-im-digitalen-spiel/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.

Pfister, Eugen (2018): Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel. Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte. In: Thorsten Junge, Claudia Schumacher und Dennis Clausen (Hg.): *Digitale Spiele im Diskurs*. Hagen.

Pfister, Eugen (2020): 'Man Spielt Nicht Mit Hakenkreuzen!'. Imaginations of the Holocaust and Crimes Against Humanity During World War II in Digital Games. In: Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Pat Cullum (Hg.): *Historia ludens. The Playing Historian*. Unter Mitarbeit von Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Patricia H. Cullum. First published. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group (Routledge Approaches to History, 30), S. 266–284.

Pfister, Eugen; Görden, Arno (2020): Politische Transferprozesse in digitalen Spielen. Eine Begriffsgeschichte. In: Arno Görden und Stefan Heinrich Simond (Hg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*. 1. Auflage (Medical Humanities), S. 51–74.

Pfister, Linda; Retz, Celina; Grube, Susanne; Schmid, Ulrich; Ghellal, Sabiha (2020): Museum. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]*. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 131–135.

Philipp, Claudia; Hoffmeier, Judith (2015): Der Einsatz von Computerspielen im Unterricht. In: Sandra Bischoff, Andreas Büsch, Gunther Geiger, Lothar Harles und Peter Holnick (Hg.): *Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020*. Opladen: Budrich, S. 117–128.

Pias, Claus (2007): *Adventures Erzählen Graphen* (1999). In: Karin Bruns und Ramón Reichert (Hg.): *Reader neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*. Bielefeld: transcript (Cultural Studies, 18), S. 398–419.

Pias, Claus (2007): Kommentar von Claus Pias. In: Claus Pias und Christian Holtorf (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln: Böhlau (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6), S. 208–213.

Pias, Claus (2007): Wirklich problematisch. Lernen von "frivoelen Gegenständen". In: Claus Pias und Christian Holtorf (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln: Böhlau (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6), S. 255–269.

Pias, Claus; Holtorf, Christian (Hg.) (2007): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln: Böhlau (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6).

Picard, Martin (2013): The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese video games. In: *game studies - the international journal of computer game research* 13 (2). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/1302/articles/picard>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Pierstorff, Cornelia (2018): Spielformen des Erzählens: Die ludo-narrative Struktur in Hartmanns ‚Iwein‘. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/spielformendes-erzaehlens-die-ludo-narrative-struktur-in-hartmanns-iwein/>, zuletzt geprüft am 26.09.2020.

Pietrass, Manuela (2017): Formen von Medialitätsbewusstsein. Relationen zwischen digitalem Spiel und Wirklichkeit am Beispiel moralischer Entscheidungen. Baden-Baden: Nomos, Edition Reinhard Fischer (BLM-Schriftenreihe, 105).

Pietschmann, Daniel (2009): Das Erleben virtueller Welten. Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen. Boizenburg: Hülsbusch (Game studies).

PiJarczyk, Ulrike (2007): Über die Schwierigkeit, Computerspiele (pädagogisch) zu beurteilen. In: Claus Pias und Christian Holtorf (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln: Böhlau (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6), S. 55–63.

Pinchbeck, Dan (2008): Trigen's Can't Swim. Intelligence and Intentionality in First Person Game Worlds. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), S. 242–260.

Piniak, Tobias (2009): Computerspiel und Schule. Pädagogische Herausforderungen virtueller Gewaltspiele und Konsequenzen für den schulischen Alltag. Berlin: Technische Universität Berlin.

Pippal, Martina (2018): Mechanisches Flächenland. Gotische Raumdarstellung als Gegenstand künstlerischer Forschung. In: Natascha Adamowsky (Hg.): Digitale Moderne. Die Modellwelten von Matthias Zimmermann. München: Hirmer, S. 204–227.

Platz, Vanessa (2020): Von Drachen und Zellmutationen. Eine komparative Analyse der Repräsentationen von Krebserkrankungen am Beispiel von Re-Mission und That Dragon, Cancer. In: Arno Görgen und Stefan Heinrich Simond (Hg.): Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen. 1. Auflage (Medical Humanities), S. 275–299.

Podhostnik, Thomas (2015): Computerspiele im Schulalltag. Bericht über einen Workshop. In: Sandra Bischoff, Andreas Büsch, Gunther Geiger, Lothar Harles und Peter Holnick (Hg.): Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020. Opladen: Budrich, S. 129–134.

Poellinger, Roland (2014): Wer da? Turins Test in virtuellen Spielwelten. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 27–34.

Pohl, Kirsten (2008): Ethical Reflection and Emotional Involvement in Computer Games. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), S. 92–107.

Pohl, Kirsten (2010): Repräsentation von Moral im Computerspiel am Beispiel von Fable. In: Petra Grimm und Rafael Capurro (Hg.): Computerspiele - neue Herausforderungen für die Ethik? Stuttgart: Franz Steiner (Medienethik, 8), S. 109–126.

Pohl, Manuela (2020): "The game's afoot!". Zum Potenzial von Computerspielen im Fremdsprachenunterricht. In: Heiko Christians, Nathanael Riemer, Jan Distelmeyer, Sebastian Möring, Manuela Pohl, Sebastian Ernst et al. (Hg.): Videospiele als didaktische Herausforderung. 1. Auflage. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam (DIGAREC Series, 8), S. 104–133.

Pohlmann, Horst (2014): Sensibilisierung Jugendlicher für schwierige Themen im Umgang mit Games - ein Erfahrungsbericht. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 189–196.

Poli, Daniel (2010): "Es ist deine Zeit. Nutze die Vielfalt!". Medienpädagogische Strategien im Spannungsfeld exzessiver Mediennutzung. In: Winfried Kaminski und Martin Lorber (Hg.): Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr ... München: Kopaed, S. 205–216.

Pölsterl, Gerhard (2020): Positive Gaming. In: Wilfried Elmenreich, Schalleger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): SAVEGAME. Agency, Design, Engineering. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 263–279.

Poppe, Hubert (2008): Online - Zwischen Faszination und Sucht. In: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl (Hg.): Faszination Computerspielen. Theorie, Kultur, Erleben. Wien: Braumüller, S. 41–46.

Poser, Thomas (2019): Game Studies als Heuristik der historischen Literatur-wissenschaft? Anmerkungen zur aktuellen mediävistischen Virtualitätsdebatte. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/game-studies-als-heuristik-der-historischen-literaturwissenschaft-anmerkungen-zur-aktuellen-mediaevistischen-virtualitaetsdebatte/>, zuletzt geprüft am 28.09.2020.

Post, Jack (2006): Phatic Communication in Computer Games. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion. Marburg: Schüren Verlag (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, 14), S. 208–222.

Pöttinger, Ida; Fries, Rüdiger; Kalwar, Tanja (Hg.) (2016): *Doing politics. Politisch agieren in der digitalen Gesellschaft*. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik / GMK, Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, 50).

Pöttsch, Holger (2017): *Playing Games with Shklovsky, Brecht, and Boal: Ostranenie, V-Effect, and Spect-Actors as Analytical Tools for Game Studies*. In: *game studies - the international journal of computer game research* 17 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1702/articles/potzsch>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Pöttsch, Holger; Waszkiewicz, Agata (2019): *Life Is Bleak (in Particular for Women Who Exert Power and Try to Change the World): The Poetics and Politics of Life Is Strange*. In: *game studies - the international journal of computer game research* 19 (3). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1903/articles/waszkiewiczpotzsch>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Powell, Andrew S. (2020): *The Musical Butterfly Effect in Until Dawn*. In: *Journal of Sound and Music in Games* 1 (4), S. 22–44. DOI: 10.1525/jsmg.2020.1.4.22.

Pozo, Teddy (2018): *Queer Games After Empathy: Feminism and Haptic Game Design Aesthetics from Consent to Cuteness to the Radically Soft*. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (3). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1803/articles/pozo>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Praschak, David; Ancuta, Stefan (2020): *The Player as Emperor. Diversity as Challenge*. In: Wilfried Elmenreich, Schalleger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): *SAVEGAME. Agency, Design, Engineering*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 69–82.

Preisinger, Alexander (2018): *Spielend Geschichte erfahren? Zum Einsatz von Computerspielen im Geschichtsunterricht*. In: *Praxis Geschichte* (1), S. 52–53.

Preisinger, Alexander (2020): *"Truth is dead" - Fake News, Politik- und Medienwandel im digitalen Spiel*. In: Markus Engels und Patrick Voßkamp (Hg.): *Sprechende Pixel - Computerspielphilologie in Schule und Hochschule (Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie)*, S. 99–120.

Prensky, M. (2001): *Digital game-based learning. New Roles for Trainers and Teachers. How to Combine Computer Games and Learning. Real-life Case Studies from Organizations Utilizing Game-based Techniques*. St. Paul, MN: Paragon House.

Preußentanz, Martin; Waldmann, Maximilian (2018): *Telematische Absenz als Fluchtpunkt in Serious Games [2017]. Ein Beitrag aus der Perspektive der Medienpädagogik*. In: Thorsten Junge, Claudia Schumacher und Dennis Clausen (Hg.): *Digitale Spiele im Diskurs*. Hagen.

Preußner, Heinz-Peter (Hg.) (2018): *Gewalt im Bild. Ein interdisziplinärer Diskurs*. Marburg: Schüren Verlag (Schriftenreihe zur Textualität des Films, 10).

Purgathofer, Peter (2008): *Die schwierige Frage von digitalen Spielen und Gewalt*. In: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl (Hg.): *Faszination Computerspielen. Theorie, Kultur, Erleben*. Wien: Braumüller, S. 57–68.

Quack, Sebastian (2009): *Handeln auf den Plattformen des Alltags. Agenten und Agency in Alternate Reality Games*. In: Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.): *DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage ; Quo Vadis 2008 und 2009*. Potsdam: Univ.-Verl. Potsdam (DIGAREC Series, 02), S. 192–205.

Quandt, Thorsten (2010): *Real Life in Virtual Games: Computerspiele und (Jugend-)Kultur*. In: Kai-Uwe Hugger (Hg.): *Digitale Jugendkulturen*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 187–208.

Quandt, Thorsten; Breuer, Johannes; Festl, Ruth (2010): *Spielen und Leben in virtuellen Spielwelten. Forschungsergebnisse zur Nutzung von Online-Games*. In: Winfried Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr ...* München: Kopaed, S. 147–172.

- Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey (2009): Online-Spieler in Deutschland 2007. In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 149–167.
- Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey (2009): The Social Impact of Online Games. The Case of Germany. In: Niki Panteli (Hg.): Virtual Social Networks. Mediated, Massive and Multiplayer Sites. Houndmills, Basingstoke: Palgrave Macmillan UK, S. 75–97.
- Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens (Hg.) (2009): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Rackowski, Felix (2020): Gamification. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 214–218.
- Rackowski, Felix; Schollar, Samine (2010): Zwischen Ludografie und Metagame. Annäherung an das Phänomen des Achievements. In: Christian Swertz und Michael Wagner (Hg.): Game\Play\Society. Contributions to Contemporary Computer Game Studies. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik), S. 241–252.
- Rackowski, Felix; Schrape, Niklas (2018): Gamification. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 313–330.
- Radde-Antweiler, Kerstin (2018): Gaming Elicitation in Episodic Interviews. Let's Play Baptism. In: Vit Sisler, Kerstin Radde-Antweiler und Xenia Zeiler (Hg.): Methods for Studying Video Games and Religion. New York: Routledge (Routledge studies in religion and digital culture, 3), S. 33–48.
- Radde-Antweiler, Kerstin (2018): How to Study Religion and Video Gaming. A Critical Discussion. In: Vit Sisler, Kerstin Radde-Antweiler und Xenia Zeiler (Hg.): Methods for Studying Video Games and Religion. New York: Routledge (Routledge studies in religion and digital culture, 3), S. 207–216.
- Raessens, Joost (2009): The Gaming Dispositif. An Analysis of Serious Games from a Humanities Perspective. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): Serious Games. Mechanisms and Effects. New York: Routledge, S. 486–512.
- Rama, Paul S.; Black, Rebecca W.; van Es, Elizabeth; Warschauer, Mark (2012): Affordances for Second Language Learning in World of Warcraft. In: *ReCALL* 24 (3), S. 322–338. DOI: 10.1017/S0958344012000171.
- Ramm, Martin (2020): Kontroll- und Selbstverlust in ‚The Observer‘. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/kontroll-und-selbstverlust/>, zuletzt geprüft am 27.09.2020.
- Ramsay, Debra (2020): Liminality and the Smearing of War and Play in Battlefield 1. In: *game studies - the international journal of computer game research* 20 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/2001/articles/ramsay>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Rapp, Bernhard (2008): Selbstreflexivität im Computerspiel. Theoretische, analytische und funktionale Zugänge zum Phänomen autothematischer Strategien in Games. Zugl.: Konstanz, Univ., Diss., 2007. Boizenburg: vwh Verl. Werner Hülsbusch (Game studies).
- Ratan, Rabindra; Ritterfeld, Ute (2009): Classifying Serious Games. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): Serious Games. Mechanisms and Effects. New York: Routledge, S. 10–24.
- Rathje, Jan; Holnick, Peter (2015): Augmented Reality. Herausforderung für Eltern zwischen virtueller und realer Welt. In: Sandra Bischoff, Andreas Büsch, Gunther Geiger, Lothar Harles und Peter Holnick (Hg.): Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020. Opladen: Budrich, S. 147–154.
- Raudonat, Kerstin; Stoltenhoff, Ann-Kathrin (2014): Subjektkonstellationen zwischen Prinzessin Peach und Lara Croft – Utopische und konservative Konstruktionen von Geschlecht in zeitgenössischen digitalen Spielen. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/subjektkonstellationen-zwischen-prinzessin-peach-und-lara-croft/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Rauscher, Andreas (2013): Scoring Play - Soundtracks and Video Game Genres. In: Peter Moormann (Hg.): Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Musik und Medien), S. 93–105.

Rauscher, Andreas (2015): Spielerische Fiktionen. Transmediale Genrekonzepte in Videospielen. Marburg: Schüren Verlag (Marburger Schriften zur Medienforschung, 31).

Rauscher, Andreas (2017): Revenge of the Riffing Nerds. Mysteriöse, Mitternächtliche und Mediale Familienbände des Let's Play. In: Judith Ackermann (Hg.): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 87–104.

Rauscher, Andreas (2018): Film. In: Daniel Martin Feige, Sebastian Ostritsch und Markus Rautzenberg (Hg.): Philosophie des Computerspiels. Theorie - Praxis - Ästhetik. 1. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 241–259.

Rauscher, Andreas (2018): Genre. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 343–362.

Rauscher, Andreas (2018): Raum. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 3–26.

Rauscher, Andreas (2018): Story. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 63–86.

Rauscher, Andreas (2020): Film & Serie. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 80–84.

Rautzenberg, Markus (2010): Vom Rausch(en) des Realen. Zur Geburt des Unheimlichen aus dem Geist des Mediums in Silent Hill 2. In: Britta Neitzel, Matthias Bopp und Rolf F. Nohr (Hg.): "See? I'm real ..." - multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'. 3., unveränd. Aufl. Münster: Lit (Medien Welten, 4), S. 126–144.

Rautzenberg, Markus (2018): Medium. In: Daniel Martin Feige, Sebastian Ostritsch und Markus Rautzenberg (Hg.): Philosophie des Computerspiels. Theorie - Praxis - Ästhetik. 1. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 11–26.

Rautzenberg, Markus (2018): Spiel. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 267–281.

Ravaja, Niklas; Kivikangas, Matias (2009): Designing Game Research. Addressing Questions of Validity. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): Serious Games. Mechanisms and Effects. New York: Routledge, S. 404–410.

Reading, Anna; Harvey, Colin (2008): Remembrance of Things Fast. Conceptualizing Nostalgic-Play in the Battlestar Galactica Video Game. In: Zach Whalen und Laurie N. Taylor (Hg.): Playing the Past. History and nostalgia in video games. Nashville: Vanderbilt University Press, S. 164–179.

Reer, Felix; Krämer, Nicole C. (2015): Die Nutzung und Wirkung von Kriegecomputerspielen am Beispiel von First-Person-Shootern. In: Felix Reer, Klaus Sachs-Hombach und Schamma Schahadat (Hg.): Krieg und Konflikt in den Medien. Multidisziplinäre Perspektiven auf mediale Kriegsdarstellungen und deren Wirkungen. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 350–391.

Reer, Felix; Sachs-Hombach, Klaus; Schahadat, Schamma (Hg.) (2015): Krieg und Konflikt in den Medien. Multidisziplinäre Perspektiven auf mediale Kriegsdarstellungen und deren Wirkungen. Köln: Herbert von Halem Verlag.

Rehak, Bob (2003): Playing at Being. Psychoanalysis and the Avatar. In: Mark J. P. Wolf (Hg.): The Video Game Theory Reader. New York, NY: Routledge, S. 103–128.

Rehbach, Simon (2017): Nostalgische Erinnerungen an Computerspiele auf YouTube. Let's Play Retro! In: Judith Ackermann (Hg.): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination auf-

gezeichneten Computerspielhandelns. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 181–194.

Rehbein, F.; Kleimann, Matthias; Mößle, T. (2009): Exzessives Computerspielen und Computerspielabhängigkeit im Jugendalter: Ergebnisse einer deutschlandweiten Repräsentativbefragung. In: *Die Psychiatrie* 6 (03), S. 140–146. DOI: 10.1055/s-0038-1669653.

Rehbein, F.; Zenses, E.-M.; Möller, C.; Mößle, T. (2015): Computerspielabhängigkeit im Jugendalter. Epidemiologie, Phänomenologie und Diagnostik. In: *Monatsschrift Kinderheilkunde* 163 (7), S. 701–705. DOI: 10.1007/s00112-014-3240-4.

Rehbein, Florian (2011): Mediengewalt und Kognition. Eine experimentelle Untersuchung der Wirkung gewalthaltiger Bildschirmmedien auf Gedächtnis- und Konzentrationsleistungen am Beispiel der Computerspielnutzung. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG.

Rehbein, Florian (2016): Lässt sich eine Computerspiel- oder Internetabhängigkeit mit stoffgebundenen Abhängigkeiten vergleichen? In: Wolfgang Lenhard (Hg.): Psychische Störungen bei Jugendlichen. Ausgewählte Phänomene und Determinanten, Bd. 129. Berlin, Heidelberg: Springer, S. 33–55.

Rehbein, Florian; Kleimann, Matthias; Mößle, Thomas (2007): Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.

Reidy, Julian (2016): >>There are so many choices!<<. Zur Entscheidungssituation im Computerspiel. In: Franziska Ascher, Robert Baumgartner, Gebhard Grelczack, Maria Kutscherow, Marcel Schellong, Andreas Schöffmann und Tobias Unterhuber (Hg.): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Unter Mitarbeit von Tobias Eder. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies), S. 275–290.

Reinecke, Leonard; Klein, Sina A. (2015): Game Studies und Medienpsychologie. In: Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noel Thon (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 210–251.

Reiss, Tom (2014): Role-playing Romances and the Fantasies of Fans. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/role-playing-romances-and-the-fantasies-of-fans/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Reiss, Tom (2016): Dienst ist Schnaps, und Spiel ist Dienst – UrgenTedium und ludische Subjektivierung im Kontext von globaler Arbeit, Computerspielen und postmoderner Erschöpfung. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/dienst-ist-schnaps-und-spiel-ist-dienst-urgentedium-und-ludische-subjektivierung-im-kontext-von-globaler-arbeit-computerspielen-und-postmoderner-erschopfung/>, zuletzt geprüft am 23.09.2020.

Reng, Lars; Schoenau-Fog, Henrik (2010): Using Problem Based Learning and Game Design to Motivate Non-technical Students to Engage in Technical Learning. In: Christian Swertz und Michael Wagner (Hg.): *Game\Play\Society*. Contributions to Contemporary Computer Game Studies. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik), S. 27–38.

Reynolds, Daniel (2016): The Vitruvian Thumb: Embodied Branding and Lateral Thinking with the Nintendo Game Boy. In: *game studies - the international journal of computer game research* 16 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1601/articles/reynolds>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Rheingans, Silja (2014): Digitale Spielekultur. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): *Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven*. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 55–64.

Riatti, Matteo (2016): Hypertext in Deus Ex. Zur Lesart von Videospiele. In: Franziska Ascher, Robert Baumgartner, Gebhard Grelczack, Maria Kutscherow, Marcel Schellong, Andreas Schöffmann und Tobias Unterhuber (Hg.): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel.

Unter Mitarbeit von Tobias Eder. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies), S. 83–103.

Richard, Birgit (2015): *Sheroos. Genderspiele im virtuellen Raum*. Bielefeld: transcript Verlag (Cultural Studies, 8).

Richter, Angelika (2010): *Klassifikationen von Computerspielen*. Potsdam: Univ.-Verl. Potsdam (DIGAREC Series, 05). Online verfügbar unter <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:kobv:517-opus-43901>.

Riedel, Christian (2006): *My Private Little Revolution? Computerspiel als Widerstand in THE SIMS und THE SIMS ONLINE*. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion*. Marburg: Schüren Verlag (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, 14), S. 277–295.

Riedel, Johann C. K. H.; Feng, Yanan; Azadegan, Aida (2013): *Serious Games Adoption in Organizations – An Exploratory Analysis*. In: Davinia Hernández-Leo, Tobias Ley, Ralf Klamma und Sabine Harrer (Hg.): *Scaling up Learning for Sustained Impact. 8th European Conference on Technology Enhanced Learning, EC-TEL 2013, Paphos, Cyprus, September 17-21, 2013, Proceedings*, Bd. 8095. Berlin/Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg (Lecture Notes in Computer Science / Programming and Software Engineering, v.8095), S. 508–513.

Riedl, David; Stöckl, Andrea; Nussbaumer, Charlotte; Rumpold, Gerhard; Sevecke, Kathrin; Fuchs, Martin (2016): *Nutzungsmuster von Internet und Computerspielen : Ergebnisse einer Beobachtungsstudie an Tiroler Jugendlichen*. In: *Neuropsychiatrie* 30 (4), S. 181–190. DOI: 10.1007/s40211-016-0205-y.

Riemer, Nathanael (2020): *Mit den Göttern zocken - Religionen in Videospielen. Einsatzmöglichkeiten und Grenzen für den Unterricht*. In: Heiko Christians, Nathanael Riemer, Jan Distelmeyer, Sebastian Möring, Manuela Pohl, Sebastian Ernst et al. (Hg.): *Videospiele als didaktische Herausforderung*. 1. Auflage. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam (DIGAREC Series, 8), S. 134–172.

Ring, Sebastian (2012): *>>das hat mir echt mein kleines herz zerrissen<<. Anmerkungen zur Rolle von Emotionen beim moralischen Urteilen im Spiel Grand Theft Auto IV*. In: Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.): *Emotional Gaming. Gefühlswelt des Computerspielens*. München: epodium, S. 239–250.

Ring, Sebastian (2014): *Im besten Sinne "gut" spielen. Kompetent Computerspielen*. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): *Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven*. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 73–78.

Ring, Sebastian (2017): *Computerspiele und Politik*. In: München JFF-Institut für Medienpädagogik in Forschung u. Praxis (Hg.): *Medien Pädagogik Gesellschaft. Der politische Mensch in der Medienpädagogik*. München: Kopaed (Interdisziplinäre Diskurse, 9), S. 255–259.

Ring, Sebastian; Schemmerling, Mareike (2014): *MyGames. Jugendtagungen zu Computerspielen*. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): *Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven*. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 157–164.

Ring, Sebastian; Wagner, Ulrike (2014): *Verspielt und vernetzt. Computerspiele als Teil der konvergenten Medienwelt*. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): *Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven*. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 35–46.

Ring, Wolf-Dieter (2010): *Was macht ein Spiel gut?* In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): *Digitale Spielkultur*. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 37–43.

Rist, Thomas; André, Elisabeth (2012): *EmoGames - Eine neue Generation von Computerspielen*. In: Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.): *Emotional Gaming. Gefühlswelt des Computerspielens*. München: epodium, S. 267–288.

Ritterfeld, Ute (2009): Identity Formation and Emotion Regulation in Digital Gaming. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): *Serious Games. Mechanisms and Effects*. New York: Routledge, S. 204–217.

Ritterfeld, Ute; Cody, Michael; Vorderer, Peter (2009): Introduction. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): *Serious Games. Mechanisms and Effects*. New York: Routledge, S. 3–9.

Ritterfeld, Ute; Vorderer, Peter; Cody, Michael (Hg.) (2009): *Serious Games. Mechanisms and Effects*. New York: Routledge.

Rittmann, Tim (2008): *MMORPGs als virtuelle Welten. Immersion und Repräsentation*. Boizenburg: vvh Hülsbusch (Game studies).

Robinson, Bruce (2009): Labour's Second Life. From a Virtual Strike to Union Island. In: Niki Panteli (Hg.): *Virtual Social Networks. Mediated, Massive and Multiplayer Sites*. Houndmills, Basingstoke: Palgrave Macmillan UK, S. 134–154.

Rochat, Yannick (2020): A Quantitative Study of Historical Video Games (1981–2015). In: Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Pat Cullum (Hg.): *Historia Ludens. The Playing Historian*. Unter Mitarbeit von Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Patricia H. Cullum. First published. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group (Routledge Approaches to History, 30), S. 3–19.

Rockwell, Geoffrey, M.; Kee, Kevin (2011): The Leisure of Serious Games: A Dialogue. In: *game studies - the international journal of computer game research* 11 (2). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1102/articles/geoffrey_rockwell_kevin_kee, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Röders, Stefanie (2007): *Literatur und Computerspiele. Analogien zwischen Detektivromanen und Adventure Games*. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.

Rodewald, Vera Marie (2017): Die Lust am Vorspielen. Zur theatralen Inszenierung des Computerspielens. In: Judith Ackermann (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 105–118.

Rodewald, Vera Marie (2020): Let's Play & Streaming. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]*. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 151–155.

Rodriguez, Hector (2006): The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens. In: *game studies - the international journal of computer game research* 6 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>.

Rogers, Brandon (2020): »Dude, How Much Health Do You Have Left?«. On Masculinity and the Rationalization of Health in Video Games. In: Arno Görge und Stefan Heinrich Simond (Hg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*. 1. Auflage (Medical Humanities), S. 325–344.

Röll, Franz Joses (2014): Über Stämme, Clans, Gilden und die Wiederverzauberung der Welt. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): *Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven*. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 97–108.

Rolser, Janik (2018): Geschichte neu ‚texten‘: Grand Strategy Games und Antikenromane – Ein Entwurf. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/geschichte-neu-texten-grand-strategy-games-und-antikenromane-ein-entwurf/>, zuletzt geprüft am 28.09.2020.

Rone, Vincent (2020): History and Reception in the Music of The Legend of Zelda Peritexts. In: *Journal of Sound and Music in Games* 1 (2), S. 44–67. DOI: 10.1525/jsmg.2020.1.2.44.

Rosenfelder, Andreas (2008): *Digitale Paradiese. Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele*. Köln: Kiepenheuer & Witsch (KiWi, 1020).

Rosenstingl, Herbert (2008): Positivprädikatisierung als Strategie. In: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl (Hg.): Faszination Computerspielen. Theorie, Kultur, Erleben. Wien: Braumüller, S. 163–172.

Rosenstingl, Herbert; Mitgutsch, Konstantin (2009, 2009): Schauplatz Computerspiele. 1. Aufl. Wien: Lesethek.

Rössler, Patrick; Fischer, Reinhard (Hg.) (2004): Nutzung von Medienspielen - Spiele der Mediennutzer. München: Fischer (Reihe Rezeptionsforschung, 6).

Roters, Daniel (2020): Mit Videospiele in den Islamischen Religionsunterricht : eine theoretische Grundlegung und phänomenologische Betrachtung. In: Fahimah Ulfat und Ali Ghandour (Hg.): Islamische Bildungsarbeit in der Schule. Theologische und didaktische Überlegungen zum Umgang mit ausgewählten Themen im islamischen Religionsunterricht. Wiesbaden: Springer VS, Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH (Edition Fachdidaktiken), S. 244–247.

Roth, Franziska S.; Klimmt, Christoph (2012): Einführung: Computerspiele als Massenmedium. Von der Vielfalt der Spiele, Spieler und ihrer Emotionen. In: Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.): Emotional Gaming. Gefühlswelt des Computerspielens. München: epodium, S. 29–46.

Rothenhäusler, Andie (2017): Der Technologiebaum als Reproduktionsort wissenschaftlich-technischer Narrative. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/der-technologiebaum-als-reproduktionsort-wissenschaftlich-technischer-narrative/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.

Rotzer, Florian (2007): Das Leben als Spiel. Konturen einer ludischen Gesellschaft. In: Claus Pias und Christian Holtorf (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln: Böhlau (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6), S. 171–189.

Rüdiger, Thomas-Gabriel (2018): Onlinespiele - Ein kritisches Spielfeld für Kinder und Erwachsene? Eine kriminologische Betrachtung auf das alterslose Zusammenspiel in Onlinespielen. In: Thorsten Junge, Claudia Schumacher und Dennis Clausen (Hg.): Digitale Spiele im Diskurs. Hagen.

Ruf, Oliver; Matt, Markus; Bayreuther, Rainer (2019): Einflüstern – Klangkultur und 3D-Sound-Spielmechanik in ‚Hellblade: Senua’s Sacrifice‘. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/einfluestern/>, zuletzt geprüft am 28.09.2020.

Rumbke, Leif (2009): Run, Shoot, Catch. Kinetik im Computerspiel. In: Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.): DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage ; Quo Vadis 2008 und 2009. Potsdam: Univ.-Verl. Potsdam (DIGAREC Series, 02), S. 206–227.

Runzheimer, Bernhard (2020): First Person Mental Illness. Digitale Geisteskrankheit als immersive Selbsterfahrung. In: Arno Görgen und Stefan Heinrich Simond (Hg.): Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen. 1. Auflage (Medical Humanities), S. 146–162.

Runzheimer, Bernhard (2020): Gotta monitor them all – Überwachungstrategien geobasierter Augmented-Reality-Apps am Beispiel von ‚Pokémon Go‘. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/gotta-monitor-them-all/>, zuletzt geprüft am 28.09.2020.

Rupp, Gerhard; Boelmann, Jan; Frickel, Daniela A. (Hg.) (2010): Aspekte literarischen Lernens. Junge Forschung in der Deutschdidaktik. Tagung Aspekte Sprachlichen und Literarischen Lernens; Fachdidaktisches Doktorandenkolloquium Germanistik der Ruhr-Universität Bochum. Berlin, Münster: Lit Verlag Dr. W. Hopf (Leseforschung, Band 2).

Rusch, Doris C. (2012): Modeling Emotional Experiences in Videogames. A Post Mortem of Akrasia. In: Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.): Emotional Gaming. Gefühlswelt des Computerspielens. München: epodium, S. 91–106.

Rust, Christiane; Händel, Martin (2013): Emotionalisierung durch Computerspiele. Der reflexive Umgang mit der Emotionalisierung durch Computerspiele am Beispiel des Ego-Shooters Metro 2033 - Eine qualitative Studie. Stuttgart: ibidem-Verl. (Magdeburger Schriftenreihe zur Medienbildung, 3).

Rüth, Marco (2017): Spielerisches Lernen besser bewerten: Effektivität und Effizienz von Computerspielen. In: Wolfgang Zielinski, Sandra Aßmann, Kai Kaspar und Peter Moormann (Hg.): Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht. München: Kopaed (Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, 5), S. 39–54.

Ryan, Marie-Laure (2001): Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media. In: *game studies - the international journal of computer game research* 1 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>.

Sacher, Werner (1993): Jugendgefährdung durch Video- und Computerspiele? Diskussion der Risiken im Horizont internationaler Forschungsergebnisse. In: *Zeitschrift für Pädagogik* 39 (2), S. 313–333.

Sachs-Hombach, Klaus; Thon, Jan-Noel (Hg.) (2015): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln: Herbert von Halem Verlag.

Salen, Katie (2011): Pokéwalkers, Mafia Dons, and Football Fans. Play Mobile with Me. In: Espen Aarseth, Lev Manovich, Frans Mäyrä, Katie Salen und Mark J. P. Wolf (Hg.): DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 06), S. 70–86.

Salisch, Maria von; Kristen, Astrid; Oppl, Caroline (2007): Computerspiele mit und ohne Gewalt. Auswahl und Wirkung bei Kindern. Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag.

Salisch, Maria von; Kristen, Astrid; Oppl, Caroline (2008): Gewalthaltige Bildschirmspiele: Auswahl und Wirkung am Anfang der Computerspielkarriere. In: Winfred Kaminski und Martin Lorber (Hg.): Clash of realities 2008. Spielen in digitalen Welten. München: Kopaed, S. 119–132.

Sallge, Martin (2010): Interaktive Narration im Computerspiel. In: Caja Thimm (Hg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 79–106.

Salvati, Andrew J. (2020): Fantasies of Control. Modding for Ethnic Violence and Nazi Fetishism in Historical Strategy Games. In: Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Pat Cullum (Hg.): *Historia ludens. The Playing Historian*. Unter Mitarbeit von Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Patricia H. Cullum. First published. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group (Routledge Approaches to History, 30), S. 155–169.

Sandbothe, Mike (2010): Computerspielsucht und Suchtkultur. In: Clemens Bohrer und Bernadette Schwarz-Boenneke (Hg.): Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel. München: Kopaed, S. 75–82.

Sandkühler, Gunnar (2010): Der Historiker und Silent Hill. Prospektives Quellenstudium. In: Britta Neitzel, Matthias Bopp und Rolf F. Nohr (Hg.): "See? I'm real ..." - multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'. 3., unveränd. Aufl. Münster: Lit (Medien Welten, 4), S. 213–226.

Santoyo-Venegas, Rita (2017): Digital Games and the Collaborative Construction of Knowledge. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/digital-games-and-the-collaborative-construction-of-knowledge/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.

Schachtner, Christina (2000): Sozialisationsprozesse durch neue Medien und Anforderungen an die Schule. In: Achim Bühl (Hg.): Cyberkids. Empirische Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen. Münster: Lit (Beiträge zur Computersoziologie, 1), S. 224–239.

Schäfer, Mirko Tobias (2006): Spielen jenseits der Gebrauchsanweisung. Partizipation als Output des Konsums software-basierter Produkte. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion. Marburg: Schüren Verlag (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, 14), S. 296–312.

Schallegger René Reinhold (2020): Challenging Challenge. Towards a Redefinition of Games. In: Wilfried Elmenreich, Schallegger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): SAVEGAME. Agency, Design, Engineering. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 129–148.

Schallenberg, Felix (2018): Retroenvironment – ‚Stardew Valley‘ und die Naturverklärung als nostalgische Form. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/retroenvironment-stardew-valley-und-die-naturverklaerung-als-nostalgische-form/>, zuletzt geprüft am 23.09.2020.

Schaufert, Brandon (2018): Daddy's Play: Subversion and Normativity in Dream Daddy's Queer World. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (3). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1803/articles/braidon_schaufert, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Scheer, Yvonne (2020): Frauen in der Gaming und E-Sport Szene. Gemeinsam gegen Klischees und Vorurteile. In: Wilfried Elmenreich, Schallegger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): SAVEGAME. Agency, Design, Engineering. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 313–325.

Schellong, Marcel (2011): "Death is final". Von Häuserschluchten und Aufmerksamkeit. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/death-is-final/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Schellong, Marcel (2011): Spielkompetenz. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/spielkompetenz/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Schellong, Marcel (2014): Das Problem mit dem Toilettenschild: Zu Repräsentation und Simulation von Geschlecht im Computerspiel. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/das-problem-mit-dem-toilettenschild-zu-representation-und-simulation-von-geschlecht-im-computerspiel-2/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Schellong, Marcel (2014): Weniger von wenig ist nicht mehr – „This War of Mine“ und der Mangel an Wahlfreiheit (eine Rezension). In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/weniger-von-wenig-ist-nicht-mehr-this-war-of-mine-und-der-mangel-an-wahlfreiheit-eine-rezension/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Schellong, Marcel (2016): >>Sorry, but you're in my story now<<<. Zankende Entscheidende und rivalisierende Entscheidungsdispositive in The Stanley Parable. In: Franziska Ascher, Robert Baumgartner, Gebhard Grelczack, Maria Kutscherow, Marcel Schellong, Andreas Schöffmann und Tobias Unterhuber (Hg.): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Unter Mitarbeit von Tobias Eder. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies), S. 311–334.

Schemer-Reinhard, Timo (2012): Steuerung als Analysegegenstand. In: Benjamin Beil, GamesCoop, Thomas Hensel und Britta Neitzel (Hg.): Theorien des Computerspiels zur Einführung. Unter Mitarbeit von Benjamin Beil, Philipp Bojahr, Thomas Hensel, Britta Neitzel, Timo Schemer-Reinhard und Jochen Venus. Hamburg: Junius (Zur Einführung, 391), S. 38–74.

Schemer-Reinhard, Timo (2017): Let's Play without Controller. Zu den Effekten des Verschwindens der Steuerung im remediatisierten Game. In: Judith Ackermann (Hg.): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 55–70.

Schemer-Reinhard, Timo (2018): Interface. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 155–172.

Schemer-Reinhard, Timo (2020): Schnittstellen. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): Handbuch Gamekultur. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 46–48.

Schetsche, Michael; Schmidt, Renate-Berenike (Hg.) (2015): Fremdkontrolle. Ängste - Mythen - Praktiken. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Schindler, Wolfgang (2001): Doomes Zeug? Fragwürdige Video- und Computerspiele - eine Option für Lern- und Bildungsprozesse. In: Johannes Fromme und Norbert Meder (Hg.): Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen. Opladen: Leske + Budrich, S. 29–42.

Schipping, Kristina (2018): Schaffensprozess. Von der Musik über die Malerei zur Digitalkunst. In: Natascha Adamowsky (Hg.): Digitale Moderne. Die Modellwelten von Matthias Zimmermann. München: Hirmer, S. 252–309.

Schlechtweg-Jahn, Ralf (2014): Verlässliche Zufälle und unberechenbare Verschwörungen. Zur Organisation von Sinn in der Spielreihe Assassin's Creed. In: Jan M. Boelmann und Andreas Seidler (Hg.): Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts. Frankfurt a. M.: Peter Lang, S. 151–168.

Schlechtweg-Jahn, Ralf (2018): Parallele Geschichten: Episodisches, rhapsodisches und virtuelles Erzählen im ‚Wigalois‘ und in ‚Skyrim‘. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/parallele-geschichten-episodisches-rhapsodisches-und-virtuelles-erzaehlen-im-wigalois-und-in-skyrim/>, zuletzt geprüft am 27.09.2020.

Schlegel, Mireya (2015): Spielender Beobachter – beobachtender Spieler: Möglichkeiten dokumentarischer Elemente in Game-Based-Learning-Systemen am Beispiel von Menschen auf der Flucht. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/spielender-beobachter-beobachtender-spieler/>, zuletzt geprüft am 30.09.2020.

Schlegel, Mireya; Schöffmann, Andreas (2015): Computer – Spiel – Werte. Didaktische Computerspiel-forschung im Bereich der Werteerziehung (Basisartikel). In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/computer-spiel-werte-didaktische-computerspielforschung-im-bereich-der-werteerziehung-basisartikel/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.

Schlöndorf, Christian (2019): Spielend Lernen mit Augmented und Virtual Reality. In: Ingrid Stapf, Marlis Prinzing und Nina Köberer (Hg.): Aufwachsen mit Medien. Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend. 1. Aufl. Baden-Baden: Nomos (Kommunikations- und Medienethik, Band 9), S. 269–279.

Schlüter, Elmar (2000): Untersuchungen zu geschlechtsspezifischen Präferenzen hinsichtlich Computerspielen. In: Achim Bühl (Hg.): Cyberkids. Empirische Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen. Münster: Lit (Beiträge zur Computersoziologie, 1), S. 163–222.

Schlütz, Daniela (2002): Bildschirmspiele und ihre Faszination. Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote. München: Fischer (Angewandte Medienforschung, 26).

Schmidt, Florian Alexander; Pannicke, Danny (2011): Gamer als Designer. Nutzergenerierte Inhalte in Computerspielen. In: *Informatik-Spektrum* 34 (6), S. 598–606. DOI: 10.1007/s00287-010-0477-8.

Schmidt, Hanns Christian (2018): Transmedialität. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 251–266.

Schmidt, Karla (2010): Der Archeplot in Games. Silent Hill 2 als klassische Heldenreise. In: Britta Neitzel, Matthias Bopp und Rolf F. Nohr (Hg.): "See? I'm real ..." - multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'. 3., unveränd. Aufl. Münster: Lit (Medien Welten, 4), S. 20–40.

Schmidt, Sascha (2018): Alles nur ein Spiel?! Grundlagen und Anwendungsszenarien von Gamification [2016]. in Beitrag aus der Perspektive der Medienpädagogik. In: Thorsten Junge, Claudia Schumacher und Dennis Clausen (Hg.): Digitale Spiele im Diskurs. Hagen.

Schmitt, Christian (2011): Computerspiele: Fluch oder Segen? Die Nutzer, die Gefahren, die Lernpotenziale, der Umgang. Hamburg: Diplomica Verlag.

Schneider, Silvia; Margraf, Jürgen (Hg.) (2009): Lehrbuch der Verhaltenstherapie. Störungen im Kindes- und Jugendalter. Berlin, Heidelberg: Springer.

Schnitz, Felix (2019): Jagd und Skepsis. Bloodborne-Rezeption zwischen kryptischen Erzählräumen und Kritischer Theorie. In: Rudolf Thomas Inderst, Pascal Wagner und Christof Zurschmitten (Hg.): Prepare to

Die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne. 1. Auflage. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft, S. 153–174.

Schniz, Felix (2018): Der methodische Beitrag von Videospiele im Unterricht zum Verständnis abstrakter Begriffe durch Selbsterfahrung. In: *Informationen zur Deutschdidaktik* 42 (1), S. 75–87.

Schniz, Felix (2020): To Save What's Gone. Videogames as Eulogy. In: Wilfried Elmenreich, Schalleger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): SAVEGAME. Agency, Design, Engineering. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 149–167.

Schöffmann, Andreas (2011): Das Böse in Alice. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/das-boese-in-alice/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Schöffmann, Andreas (2012): Mit „Guerilla-Didaktik“ gegen den „Krieg in den Köpfen“. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/mit-guerilla-didaktik-gegen-den-krieg-in-den-kopfen/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Schöffmann, Andreas (2012): Protostar - war on the frontier. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/protostar-war-on-the-frontier/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Schöffmann, Andreas (2015): ‚Rotkäppchen +1 und Holzfälleraxt (kritischer Schaden gegen Wölfe)‘ – Märchenhafte Computerspiele und die Werteerziehung, Teil I. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/rotkappchen-1-und-holzfalleraxt-kritischer-schaden-gegen-wolfe-marchenhafte-computerspiele-und-die-werteerziehung-teil-i/>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Schöffmann, Andreas (2016): >>And now you got this little girl to take care of<<. Entscheiden in simulierter sozialer Interaktion. In: Franziska Ascher, Robert Baumgartner, Gebhard Grelczack, Maria Kutscherow, Marcel Schellong, Andreas Schöffmann und Tobias Unterhuber (Hg.): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Unter Mitarbeit von Tobias Eder. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies), S. 125–142.

Schölly, Reto (2017): Ethos, Charakter und Selbstbezüglichkeit in The Walking Dead – Eine Analyse der Persönlichkeitsentwicklung des Charakters Clementine und seinen Reflexivitäten mit dem Ethos der SpielerInnen. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/ethos-charakter-und-selbstbezuglichkeit-in-the-walking-dead-eine-analyse-der-personlichkeitsentwicklung-des-charakters-clementine-und-seinen-reflexivitaeten-mit-dem-ethos-der-spielerinnen/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.

Schölly, Reto; Müller, Damaris (2019): Metaästhetik im Computerspiel SOMA – Reflexivitäten zwischen Wahrnehmung, Für-Wahrnehmung, Sein und Nichtsein. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/metaaesthetik-im-computerspiel-soma-reflexivitaeten-zwischen-wahrnehmung-fuer-wahrnehmung-sein-und-nichtsein/>, zuletzt geprüft am 28.09.2020.

Scholtz, Christopher (2006): Spielwahl und Spielpraxis. Computerspiele als pädagogische Herausforderung. In: Winfred Kaminski (Hg.): Clash of realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: Kopaed (EA-Studie, 5), S. 211–224.

Scholtz, Christopher (2007): Gute Spiele und gut spielen: Ziele und Möglichkeiten pädagogischen Handelns im Umgang mit Computerspielen. In: Margrit Frölich, Michael Grunewald und Ursula Taplik (Hg.): Computerspiele. Faszination und Irritation. 1. Aufl. Frankfurt a. M.: Brandes & Apsel, S. 95–108.

Schönau, Andreas (2019): Machine Ex Machina. Mensch-Maschine-Interaktion in virtuellen Umgebungen. In: Christian Klager (Hg.): Die Zukunft im Spiel. Wie Spielen unsere Welt verändert. 1. Auflage. Göttingen: Cuvillier Verlag, S. 121–139.

Schorb, Bernd; Hartung-Griemberg, Anja; Dallmann, Christine (Hg.) (2017): Grundbegriffe Medienpädagogik. 6., neu verfasste Auflage. München: Kopaed.

Schotten, Raphael (2019): All Lands Meet at the End of the World. Raum- und Zeitpoetik in Dark Souls. In: Rudolf Thomas Inderst, Pascal Wagner und Christof Zurschmitten (Hg.): Prepare to Die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne. 1. Auflage. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft, S. 175–196.

Schrader, Claudia (2010): Computerbasierte Lernspiele. Stand der Forschung. In: Sonja Ganguin und Bernhard Hoffmann (Hg.): Digitale Spielkultur. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 179–190.

Schrammel, Sabrina (2008): Play-based learning. Die Aktivität des Computerspielens als Lernanlass. In: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl (Hg.): Faszination Computerspielen. Theorie, Kultur, Erleben. Wien: Braumüller, S. 117–126.

Schrammel, Sabrina; Mitgutsch, Konstantin (2008): Computerspielen als medial-kulturelle Praktik. Ein medienpädagogisch-kulturtheoretischer Zugang zum Phänomen Computerspielen. In: Johannes Fromme und Dominik Petko (Hg.): Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten, S. 104–119.

Schrammel, Sabrina; Mitgutsch, Konstantin (2008): Spielerische Gewalt. Skizze einer ludischen Kultur des Spiels "Counter-Strike". In: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl (Hg.): Faszination Computerspielen. Theorie, Kultur, Erleben. Wien: Braumüller, S. 69–82.

Schrammel, Sabrina; Mitgutsch, Konstantin (2009): Die ludische Kultur des Computerspielens. Eine spieltheoretisch-kulturanthropologische Analyse am (Bei-)Spiel Zoo Tycoon 2. In: Thomas Anz und Heinrich Kaulen (Hg.): Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte. Berlin: de Gruyter (Spectrum Literaturwissenschaft, 22), S. 561–578.

Schrage, Niklas (2008): Playing with Information. How Political Games Encourage the Player to Cross the Magic Circle. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), S. 108–125.

Schrage, Niklas (2019): The Rhetoric of Game Space. Lotman's Spatial Semantics as a Method for Analysing Videogames. In: Espen Aarseth und Stephan Günzel (Hg.): Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games. Bielefeld: transcript (Media studies), S. 245–269.

Schreiter, Miriam (2019): Wie kommt der Tod ins Spiel? Von Leichen und Geistern in Casual Games. [1. Auflage] (Game studies).

Schröter, Felix (2018): Figur. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 109–128.

Schuhmacher, Heidemarie; Korbel, Leonhard (2010): Game Studies und Agency : Ein Forschungsbericht zu ihrem Verhältnis und ein Vorschlag zu einer neuen Forschungsperspektive. In: Caja Thimm (Hg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 55–78.

Schüler, Benedikt; Schmitz, Christopher; Lehmann, Karsten (2012): Geschichte als Marke. Historische Inhalte in Computerspielen aus der Sicht der Softwarebranche. In: Angela Schwarz (Hg.): "Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?". Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. 2., erweiterte Auflage. Münster: Lit (Medien Welten, 13), S. 199–216.

Schules, Douglas; Peterson, Jon; Picard, Martin (2018): Single-Player Computer Role-Playing Games. In: José P. Zagal und Sebastian Deterding (Hg.): Role-playing Game Studies. Transmedia Foundations. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group, S. 107–129.

Schulz, Petra; Sommerfeld, Ilonka (2018): Computerspiele: Religionshermeneutische und didaktische Erschließungen. In: *Zeitschrift für Pädagogik und Theologie* 70 (3), S. 273–283. DOI: 10.1515/zpt-2018-0033.

Schumann, Christina (2013): Der Publikumserfolg von Computerspielen. Qualität als Erklärung für Selektion und Spielerleben. Teilw. zugl.: Ilmenau, Techn. Univ., Diss., 2012 u.d.T.: Schumann, Christina: Welt spielen. 1. Aufl. Baden-Baden: Nomos (Reihe Rezeptionsforschung, 28).

Schürmann, U. (2014): 3D-Computerspiele und Analytische Geometrie. In: Jürgen Maass und Hans-Stefan Siller (Hg.): Neue Materialien für einen realitätsbezogenen Mathematikunterricht 2. Wiesbaden: Springer Spektrum (Realitätsbezüge im Mathematikunterricht), S. 115–130.

Schutz, Thomas (2018): Nerds are rising: Entwicklung digitaler Führungskompetenz durch Computerspiele wie WoW und LoL. In: Martin A. Ciesielski und Thomas Schutz (Hg.): Digitale Führungskräfteentwicklung. Konzepte, Impulse und Trainingsformate aus der Praxis, Bd. 51. Berlin, Heidelberg: Springer, S. 69–84.

Schwaiger, Tobias Martin (2014): „Killing in the Game of...“ – Zur filmischen Adaption von ‚Resident Evil‘. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/killing-in-the-game-of-zur-filmischen-adaption-von-resident-evil/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Schwaiger, Tobias Martin (2015): Das pubertierende Medium. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/das-pubertierende-medium/>, zuletzt geprüft am 30.09.2020.

Schwarz, Angela (2012): Computerspiele - ein Thema für die Geschichtswissenschaft? In: Angela Schwarz (Hg.): "Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?". Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. 2., erweiterte Auflage. Münster: Lit (Medien Welten, 13), S. 7–28.

Schwarz, Angela (2012): Siegen ist erst der Anfang, oder: Was kommt nach der Annäherung an die Geschichte im Computerspiel? In: Angela Schwarz (Hg.): "Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?". Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. 2., erweiterte Auflage. Münster: Lit (Medien Welten, 13), S. 217–228.

Schwarz, Angela (Hg.) (2012): "Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?". Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. 2., erweiterte Auflage. Münster: Lit (Medien Welten, 13).

Schwarz, Angela (2015): Game Studies und Geschichtswissenschaft. In: Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noel Thon (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 398–447.

Schweinitz, Jörg (2006): Totale Immersion, Kino und die Utopien von der virtuellen Realität. Zur Geschichte und Theorie eines Mediengründungsmythos. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion. Marburg: Schüren Verlag (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, 14), S. 136–153.

Schwartz, Christian (2008): Der Bildungsbeitrag des Digital Play-Based Learning. In: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl (Hg.): Faszination Computerspielen. Theorie, Kultur, Erleben. Wien: Braumüller, S. 127–135.

Schwartz, Christian; Duhan, Ines; Ebner, Elisabeth; Ilkic, Adam; Reiterer, Eva (2010): Video game addiction in Austria. Perspectives on a complex phenomenon. In: Christian Swertz und Michael Wagner (Hg.): *Game\Play\Society*. Contributions to Contemporary Computer Game Studies. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik), S. 277–287.

Schwingeler, Stephan (2008): Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel. Boizenburg: Hülsbusch (Game studies).

Schwingeler, Stephan (2014): Kunstwerk Computerspiel - Digitale Spiele als künstlerisches Material. Eine bildungswissenschaftliche und medientheoretische Analyse. Trier: transcript Verlag.

Schwingeler, Stephan (2018): Game Art. Computerspiele in der Bildenden Kunst. In: Natascha Adamowsky (Hg.): Digitale Moderne. Die Modellwelten von Matthias Zimmermann. München: Hirmer, S. 62–71.

Schwingeler, Stephan (2019): Playing with Sight. Construction of Perspective in Videogames. In: Espen Aarseth und Stephan Günzel (Hg.): *Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld: transcript (Media studies), S. 41–60.

Schwingeler, Stephan (2020): Bildende Kunst. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gamekultur. [über die Kulturwelten von Games]*. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 63–68.

Schwinning, Reinke (2019): Klangzeichen: Sinn und Bedeutung in Computerspiel-musik – Musik als informationsvermittelnder Teil des Spielinterfaces. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/klangzeichen-sinn-und-bedeutung/>, zuletzt geprüft am 28.09.2020.

Scully-Blaker, Rainforest (2014): A Practiced Practice: Speedrunning Through Space With de Certeau and Virilio. In: *game studies - the international journal of computer game research* 14 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1401/articles/scullyblaker>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Secker, Elisabeth (2020): German Youth Protection in Games. Current Challenges and New Debates. In: Wilfried Elmenreich, Schalleger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): *SAVEGAME. Agency, Design, Engineering*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 281–288.

Seda, Roman (2008): Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse. Boizenburg: Hülsbusch (Game studies).

Seidl, Monika (2008): Über himmlische Schwerter. Schulterpolster und sitzende Avatare. Geschlecht, Raum und Körper in Computerspielen. In: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl (Hg.): *Faszination Computerspielen. Theorie, Kultur, Erleben*. Wien: Braumüller, S. 95–104.

Seidler, Andreas (2014): Perspektiven der Computerspielforschung für die Deutschdidaktik. In: Roland Jost und Axel Krommer (Hg.): *Comics und Computerspiele im Deutschunterricht. Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Aspekte*. 2., unveränd. Aufl. Baltmannsweiler: Schneider Verl. Hohengehren, S. 103–119.

Seifert, Robert (2010): Games als Sozialisationsfaktor. Die digitale Spielbiografie. In: Christian Swertz und Michael Wagner (Hg.): *Game\Play\Society. Contributions to Contemporary Computer Game Studies*. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik), S. 253–264.

Seifert, Robert (2013): Orientierungssuche im Virtuellen. Computerspiele als Heimat. In: Joachim Klose (Hg.): *Heimatschichten. Anthropologische Grundlegung eines Weltverhältnisses*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 557–567.

Seifert, Robert; Jöckel, Sven (2009): Die Welt der Kriegskunst. Nutzungsmotivation und Spielerleben im Massively Multplayer Roleplaying Game World of Warcraft. In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 297–311.

Seitz, Daniel (2014): Mobile Game Design als Methode aktiver Medienarbeit. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): *Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven*. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 185–188.

Selke, Stefan (2007): Das Soziale an Software. Rekonstruktion impliziter Gesellschaftsmodelle bei der Entwicklung des Computerspiels MyTown. In: Tobias Bevc (Hg.): *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*. Berlin: Lit (Studien zur visuellen Politik, 5), S. 167–192.

Serjoscha, Wiemer (2018): Zeit. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 27–46.

Shapiro, Michael A.; Pena, Jorge (2009): Generalizability and Validity in Digital Game Research. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): *Serious Games. Mechanisms and Effects*. New York: Routledge, S. 389–403.

Shelomi, Matan (2019): Entomoludology: Arthropods in Video Games. In: *American Entomologist* 65 (2), S. 97–106. DOI: 10.1093/ae/tmz028.

Shen, Cuihua; Wang, Hua; Ritterfeld, Ute (2009): Serious Games and Seriously Fun Games. Can They Be One and the Same? In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): Serious Games. Mechanisms and Effects. New York: Routledge, S. 48–61.

Sherry, John L.; Dibble, Jayson L. (2009): The Impact of Serious Games on Childhood Development. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): Serious Games. Mechanisms and Effects. New York: Routledge, S. 145–166.

Shute, Valerie J.; Ventura, Matthew; Bauer, Malcolm; Zapata-Rivera, Diego (2009): Melding the Power of Serious Games and Embedded Assessment to Monitor and Foster Learning. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): Serious Games. Mechanisms and Effects. New York: Routledge, S. 295–321.

Sicart, Miguel (2009): The Ethics of Computer Games. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Sicart, Miguel (2011): Against Procedurality. In: *game studies - the international journal of computer game research* 11 (3). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Sicart, Miguel (2013): Beyond Choices. The Design of Ethical Gameplay. Cambridge, Massachusetts: MIT Press. Online verfügbar unter <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=637834>.

Sicart, Miguel (2014): Play Matters. Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press (Playful thinking).

Sieck, Jürgen; Herzog, Michael A. (Hg.) (2009): Kultur und Informatik: serious games. Konferenz "Kultur und Informatik". Als Typoskript gedr. Boizenburg: vwh Hülsbusch (Game studies).

Simon, Annika (2020): The Mountains We Make. Eine medienästhetische Analyse psychischer Störungen in Celeste. In: Arno Görge und Stefan Heinrich Simond (Hg.): Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen. 1. Auflage (Medical Humanities), S. 189–210.

Simon, Bart; Boudreau, Kelly; Silverman, Mark (2009): Two Players: Biography and 'Played Sociality' in EverQuest. In: *game studies - the international journal of computer game research* 9 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/0901/articles/simon_boudreau_silverman, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Simond, Stefan Heinrich (2020): Psychiatrische Kliniken als totale Institutionen in digitalen Spielen. In: Arno Görge und Stefan Heinrich Simond (Hg.): Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen. 1. Auflage (Medical Humanities), S. 115–143.

Simons, Jan (2007): Narrative, Games, and Theory. What Ball to Play? In: *game studies - the international journal of computer game research* 7 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Sisler, Vit (2016): Contested Memories of War in Czechoslovakia 38-89: Assassination: Designing a Serious Game on Contemporary History. In: *game studies - the international journal of computer game research* 16 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1602/articles/sisler>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Sisler, Vit (2018): Petri Net Modeling. Analyzing Rule-Based Representations of Religion in Video Games. In: Vit Sisler, Kerstin Radde-Antweiler und Xenia Zeiler (Hg.): Methods for Studying Video Games and Religion. New York: Routledge (Routledge studies in religion and digital culture, 3), S. 133–151.

Sisler, Vit; Radde-Antweiler, Kerstin; Zeiler, Xenia (Hg.) (2018): Methods for Studying Video Games and Religion. New York: Routledge (Routledge studies in religion and digital culture, 3).

Sites, Joshua D.; Potter, Robert F. (2018): Everything Merges with the Game: A Generative Music System Embedded in a Videogame Increases Flow. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (2). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1802/articles/sites_potter, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Slegers, Jürgen (2014): LOAD "EIGENE_SPIELERFAHRUNG", 8,1. Games und Gamer durch eigene Spielerfahrung verstehen lernen. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): Computerspiele und

Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 151–156.

Sleegers, Jürgen; Zils, Daniel (2018): Digitale Spielewelten - Computerspiele(n) im Unterricht. In: Friederike von Gross und Renate Röllecke (Hg.): *Make, Create & Play. Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel*. München: Kopaed (Dieter Baacke Preis Handbuch, 13), S. 53–58.

Slerka, Josef; Sisler, Vit (2018): Normalized Social Distance. Quantitative Analysis of Religion-Centered Gaming Pages on Social Networks. In: Vit Sisler, Kerstin Radde-Antweiler und Xenia Zeiler (Hg.): *Methods for Studying Video Games and Religion*. New York: Routledge (Routledge studies in religion and digital culture, 3), S. 171–187.

Sloan, Robin J. S. (2015): Videogames as Remediated Memories. In: *Games and Culture* 10 (6), S. 525–550. DOI: 10.1177/1555412014565641.

Smith, Greg M. (2002): Computer Games Have Words, Too - Dialogue Conventions in Final Fantasy VII. In: *game studies - the international journal of computer game research* 2 (2). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0202/smith/>.

Smith, Jeremy W. (2020): "Wear People's Faces". Semiotic Awareness in Fan Adaptations of the Music from The Legend of Zelda: Majora's Mask. In: *Journal of Sound and Music in Games* 1 (4), S. 45–75. DOI: 10.1525/jsmg.2020.1.4.45.

Smith, Jonas Heide (2006): The Games Economists Play - Implications of Economic Game Theory for the Study of Computer Games. In: *game studies - the international journal of computer game research* 6 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/0601/articles/heide_smith.

Smith, Jonas Heide (2007): Tragedies of the Ludic Commons - Understanding Cooperation in Multiplayer Games. In: *game studies - the international journal of computer game research* 7 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0701/articles/smith>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Söchtig, Philipp (2019): Die Ästhetik des Todes in Soulsborne. In: Rudolf Thomas Inderst, Pascal Wagner und Christof Zurschmitt (Hg.): *Prepare to Die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne*. 1. Auflage. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft, S. 197–213.

Soler-Adillon, Joan (2019): The Open, the Closed and the Emergent: Theorizing Emergence for Videogame Studies. In: *game studies - the international journal of computer game research* 19 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1902/articles/soleradillon>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Spahn, Julia (2014): Posthuman = Postgender? (De)stabilising Binary Oppositions in ‚Mass Effect‘. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <http://www.paidia.de/posthuman-postgender-destabilising-binary-oppositions-in-mass-effect/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Spanhel, Dieter (1987): Jugendliche vor dem Bildschirm. Zur Problematik der Videofilme, Telespiele und Homecomputer. Weinheim: Deutscher Studien Verlag.

Spiegel, Stacey; Hoinkes, Rodney (2009): Immersive Serious Games for Large Scale Multiplayer Dialogue and Cocreation. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): *Serious Games. Mechanisms and Effects*. New York: Routledge, S. 469–485.

Spieler, Klaus (2009): Ethik der Computerspiele. Computerspiele in Kultur und Bildung. In: Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.): *DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage ; Quo Vadis 2008 und 2009*. Potsdam: Univ.-Verl. Potsdam (DIGAREC Series, 02), S. 84–93.

Spies, Thomas (2019): Let's Play ‚The Revenant‘: Ludifizierte Raumerschließung im Film als Spiegel einer digitalen Gesellschaft. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/lets-play-the-revenant/>, zuletzt geprüft am 28.09.2020.

Springer, Nadja; Kapusta, Nestor; Schoof, Nika (2020): The Importance of being Playful. Addiction Prevention in the Context of Online Gaming. In: Wilfried Elmenreich, Schalleger René Reinhold, Felix Schniz, Sonja Gabriel, Gerhard Pölsterl und Wolfgang B. Ruge (Hg.): SAVEGAME. Agency, Design, Engineering. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 83–94.

Squire, Kurt (2002): Cultural Framing of Computer/Video Games. In: *game studies - the international journal of computer game research* 2 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0102/squire/>.

Staby, Tobias (2015): The Walking Dead in der Schule – Moralphilosophie nach der Apokalypse. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/the-walking-dead-in-der-schule-moralphilosophie-nach-der-apokalypse/>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Staines, Dan; Consalvo, Mia; Stangeby, Adam; Pedraça, Sâmia (2019): State of Play: Video Games and Moral Engagement. In: *journal of gaming & virtual worlds* 11 (3), S. 271–288. DOI: 10.1386/jgvw.11.3.271_1.

Stampfl, Nora S. (2012): Die verspielte Gesellschaft. Gamification oder das Leben im Zeitalter des Computerspiels. 1. Aufl. Hannover: Heise (Telepolis).

Stampfl, Nora S. (2018): Spieltrieb als Erfolgsfaktor [2017]. Der Einsatz von Gamification im Projektmanagement. In: Thorsten Junge, Claudia Schumacher und Dennis Clausen (Hg.): Digitale Spiele im Diskurs. Hagen.

Stang, Sarah (2019): "This Action Will Have Consequences": Interactivity and Player Agency. In: *game studies - the international journal of computer game research* 19 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1901/articles/stang>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Stapelkamp, Torsten (2010): Interaction- und Interfacedesign. Web-, Game-, Produkt- und Servicedesign Usability und Interface als Corporate Identity. Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag Berlin Heidelberg (X.media.press). Online verfügbar unter <http://site.ebrary.com/lib/alltitles/docDetail.action?docID=10426103>.

Stapf, Ingrid; Prinzing, Marlis; Köberer, Nina (Hg.) (2019): Aufwachsen mit Medien. Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend. Aufwachsen in Digitalen Gesellschaften. Zur Ethik Mediatisierter Kindheit und Jugend; Nomos Verlagsgesellschaft. 1. Aufl. Baden-Baden: Nomos (Kommunikations- und Medienethik, Band 9). Online verfügbar unter <https://www.nomos-elibrary.de/10.5771/9783845293844/aufwachsen-mit-medien>.

Stade-Müller, Frithjof (2010): Gewalthaltige Computerspiele und Aggressionsneigung. Längsschnittliche und experimentelle Betrachtung konkurrierender Zusammenhangsannahmen. Hamburg: Kovač (Studien zur Kindheits- und Jugendforschung, 57).

Steckel, Rita (1998): Aggression in Videospiele: gibt es Auswirkungen auf das Verhalten von Kindern? Münster: Waxmann (Internationale Hochschulschriften, 250).

Steffen, Oliver; Bochinger, Christoph; Rüpke, Jörg (2017): Level Up Religion. Einführung in die religionswissenschaftliche Digitalspieelforschung. Stuttgart: Kohlhammer Verlag.

Stegbauer, Christian (Hg.) (2012): Ungleichheit. Medien- und kommunikationssoziologische Perspektiven. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Steiner, Anne; Radvan, Florian (Hg.) (2016): Grenzspiele. Theaterdidaktische Perspektiven auf Normen und Normbrüche im Drama und auf der Bühne. Schneider Verlag Hohengehren GmbH. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Stephenson, Katharina (2010): Objektbeziehung, Psychoanalyse & Digitale Rollenspiele. Möglichkeitsräume für primäre und sekundäre Symbolbildung. In: Christian Swertz und Michael Wagner (Hg.): *Game\Play\Society. Contributions to Contemporary Computer Game Studies*. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik), S. 39–54.

Sterbenz, Benjamin (2011): Genres in Computerspielen - eine Annäherung. Zugl.: Wien, Univ., Diplomarbeit, 2011. Boizenburg: vwh Hülsbusch (Game studies).

Sterczewski, Piotr (2016): This Uprising of Mine: Game Conventions, Cultural Memory and Civilian Experience of War in Polish Games. In: *game studies - the international journal of computer game research* 16 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1602/articles/sterczewski>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Stiglegger, Marcus (2012): Der promethische Impuls. Seduktive Strategien in Computerspielen. In: Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.): *Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspiels*. München: epodium, S. 173–188.

Stingel-Voigt, Yvonne (2014): Soundtracks virtueller Welten. Musik in Videospielen. Zugl.: Berlin, Freie Universität, Diss., 2013. Als Ms. gedr. Glückstadt: Hülsbusch (Game studies).

Stingel-Voigt, Yvonne (2019): „Stay low and avoid contact if possible.“ Stimmklang in Computerspielen. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/stay-low-and-avoid-contact-if-possible/>, zuletzt geprüft am 28.09.2020.

Stingel-Voigt, Yvonne (2020): Functions and Meanings of Vocal Sound in Video Games. In: *Journal of Sound and Music in Games* 1 (2), S. 25–43. DOI: 10.1525/jsmg.2020.1.2.25.

Stöcklin, Nando (2018): Vielfältige Möglichkeiten von Gamification [2018]. Framework zur Kategorisierung von Gamification-Ansätzen im Bildungskontext. In: Thorsten Junge, Claudia Schumacher und Dennis Clausen (Hg.): *Digitale Spiele im Diskurs*. Hagen.

Stoll, Alexander (2009): "Killerspiele" oder E-Sport? Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern. Teilw. zugl.: Berlin, Techn. Univ., Magisterarbeit, 2007. Boizenburg: vwh Hülsbusch (Game studies).

Stone, Kara (2018): Time and Reparative Game Design: Queerness, Disability, and Affect. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (3). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1803/articles/stone>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Stone, Kara (2020): Designing Self-Care. Affect and Debility in #SelfCare. In: Arno Görge und Stefan Heinrich Simond (Hg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*. 1. Auflage (Medical Humanities), S. 417–432.

Stortz, Laura (2019): „It's time to beat the mind game“ – Ludisches Erzählen und das Spiel mit der Moral. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/its-time-to-beat-the-mind-game-ludisches-erzaehlen-und-das-spiel-mit-der-moral/>, zuletzt geprüft am 28.09.2020.

Strank, Willem (2013): The Legacy of iMuse: interactive Video Game Music in the 1990s. In: Peter Moormann (Hg.): *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Musik und Medien), S. 81–91.

Strank, Willem (2018): Plattform. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 173–200.

Strauch, Antje; Meyer, Adrian (2018): Mythischer Gegenstand unverkäuflich: Zum mythischen Gegenstandsbewusstsein als Verbindung zwischen Mittelalter und Computerspiel. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/mythischer-gegenstand-unverkaeuftlich-zum-mythischen-gegenstandsbewusstsein-als-verbindung-zwischen-mittelalter-und-computerspiel/>, zuletzt geprüft am 23.09.2020.

Strauf, Heinz (2015): Medienkompetenz entwickeln - Mediensucht. 5. - 10. Klasse. Abhängigkeit von digitalen Medien erkennen und vorbeugen. 1. Aufl. Hamburg: Persen Verlag (Bergedorfer Unterrichtsideen). Online verfügbar unter http://www.persen.de/fileadmin/muster/23557_Musterseite.pdf.

Strobel, Benjamin (2020): Communities. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. über die Kulturwelten von Games*. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 145–150.

Strögen, Stefan (2013): P(l)aying Music and Games. In: Peter Moormann (Hg.): *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Musik und Medien), S. 191–214.

Stübe, Raphael (2016): >>I can't change the past<<. Entscheidung und Beschleunigung im Adventure-Genre. Day of the Tentacle, The Wolf Amongst Us, Life Is Strange. In: Franziska Ascher, Robert Baumgartner, Gebhard Grelczack, Maria Kutscherow, Marcel Schellong, Andreas Schöffmann und Tobias Unterhuber (Hg.): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Unter Mitarbeit von Tobias Eder. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies), S. 57–82.

Stürmer, Milan (2015): Schwermut und Leichtigkeit: Über die Rolle der Schwerkraft in Videospielen. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/schwermut-und-leichtigkeit-uber-die-rolle-der-schwerkraft-in-videospielen/>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Subrahmanyam, Kaveri; Greenfield, Patricia (2009): Designing Serious Games for Children and Adolescents. What Developmental Psychology Can Teach Us. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): *Serious Games. Mechanisms and Effects*. New York: Routledge, S. 167–178.

Suter, Beate (2018): Geschichte des Computerspiels. Interaktiver Bildraum in Computerspielen. In: Natascha Adamowsky (Hg.): *Digitale Moderne. Die Modellwelten von Matthias Zimmermann*. München: Hirmer, S. 34–61.

Svelch, Jan (2020): Paratextuality in Game Studies: A Theoretical Review and Citation Analysis. In: *game studies - the international journal of computer game research* 20 (2). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/2002/articles/jan_svelch, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Svelch, Jaroslav (2010): Selling Games By The Kilo. Using Oral History To Reconstruct Informal Economies Of Computer Game Distribution In The Post-Communist Environment. In: Christian Swertz und Michael Wagner (Hg.): *Game\Play\Society. Contributions to Contemporary Computer Game Studies*. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik), S. 265–276.

Svelch, Jaroslav (2013): Say it with a Computer Game: Hobby Computer Culture and the Non-entertainment Uses of Homebrew Games in the 1980s Czechoslovakia. In: *game studies - the international journal of computer game research* 13 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1302/articles/svelch>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Svelch, Jaroslav (2020): Should the Monster Play Fair?: Reception of Artificial Intelligence in Alien: Isolation. In: *game studies - the international journal of computer game research* 20 (2). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/2002/articles/jaroslav_svelch, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Sweeny, Robert W. (2012): Hybrid Reality and Heightened Emotions: Gaming (and) Surveillance. In: Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.): *Emotional Gaming. Gefühlswelten des Computerspielens*. München: epodium, S. 251–260.

Swertz, Christian; Wagner, Michael (Hg.) (2010): *Game\Play\Society. Contributions to Contemporary Computer Game Studies*. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik).

Sylvén, Liss Kerstin; Sundqvist, Pia (2012): Gaming as Extramural English L2 Learning and L2 Proficiency Among >Young Learners. In: *ReCALL* 24 (3), S. 302–321. DOI: 10.1017/S095834401200016X.

Targett, Sean; Verlysdonk, Victoria; Hamilton, Howard J.; Hepting, Daryl (2012): A Study of User Interface Modifications in World of Warcraft. In: *game studies - the international journal of computer game research* 12 (2). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1202/articles/ui_mod_in_wow, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Tatlow, Stephen (2020): Everyone in Space Wants to Hear You Scream. Toward a Framework for Understanding Player Voice in Virtual Worlds. In: *Journal of Sound and Music in Games* 1 (3), S. 15–34. DOI: 10.1525/jsmg.2020.1.3.15.

Tatnall, Arthur; Blyth, Tilly; Johnson, Roger (Hg.) (2013): Making the History of Computing Relevant. IFIP WG 9.7 International Conference, HC 2013 London, UK, June 17-18, 2013 Revised Selected Papers. Berlin, Heidelberg: Springer (IFIP Advances in Information and Communication Technology).

- Tausend, Ulrich (2014): Gamedesign in der Medienpädagogik. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): *Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven*. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 181–184.
- Taylor, Laurie (2003): When Seams Fall Apart. Video Game Space and the Player. In: *game studies - the international journal of computer game research* 3 (2). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0302/taylor/>.
- Taylor, Nicholas; Kampe, Chris; Bell, Kristina (2015): Me and Lee: Identification and the Play of Attraction in The Walking Dead. In: *game studies - the international journal of computer game research* 15 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1501/articles/taylor>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Theilhaber, Karla (2019): From Background to Protagonist. Spatial Concepts in 'Portal' and 'Echochrome'. In: Espen Aarseth und Stephan Günzel (Hg.): *Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld: transcript (Media studies), S. 61–74.
- Therrien, Carl (2015): Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre. In: *game studies - the international journal of computer game research* 15 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1502/articles/therrien>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Thiedecke, Udo (2010): Spiel-Räume: Kleine Soziologie gesellschaftlicher Exklusionsbereiche. In: Caja Thimm (Hg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 17–32.
- Thiele-Schweiz, Martin (2020): Die Geschichte lebt! Fünf Prämissen zur Entwicklung digitaler und analoger didaktischer Spielformen. In: Heiko Christians, Nathanael Riemer, Jan Distelmeyer, Sebastian Möring, Manuela Pohl, Sebastian Ernst et al. (Hg.): *Videospiele als didaktische Herausforderung*. 1. Auflage. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam (DIGAREC Series, 8), S. 238–265.
- Thiele-Schweiz, Martin; Sauer, Anne (2020): Wunderpille Games!? Mit digitalem Spiel gegen reale Krankheiten. In: Arno Görge und Stefan Heinrich Simond (Hg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*. 1. Auflage (Medical Humanities), S. 367–386.
- Thimm, Caja (Hg.) (2010): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Thimm, Caja; Klement, Sebastian (2010): Spiel oder virtueller Gesellschaftsentwurf? Der Fall Second Life. In: Caja Thimm (Hg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 191–214.
- Thimm, Caja; Wosnitza, Lukas (2010): Das Spiel - analog und digital. In: Caja Thimm (Hg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 33–54.
- Thomas, Wolfgang; Stammermann, Ludger (2007): *In-Game Advertising - Werbung in Computerspielen. Strategien und Konzepte*. 1. Aufl. Wiesbaden: Betriebswirtschaftlicher Verlag Dr. Th. Gabler.
- Thomsen, Hans Bjarne (2018): Der japanische Garten. Ein gedachter Garten - ein imaginiertes Japan. In: Natascha Adamowsky (Hg.): *Digitale Moderne. Die Modellwelten von Matthias Zimmermann*. München: Hirmer, S. 164–203.
- Thon, Jan-Noel (2015): Game Studies und Narratologie. In: Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noel Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 104–164.
- Thorne, Steven L.; Fischer, Ingrid; Lu, Xiaofei (2012): The Semiotic Ecology and Linguistic Complexity of an Online Game World. In: *ReCALL* 24 (3), S. 279–301. DOI: 10.1017/S0958344012000158.
- Tilgner, Alexander (2014): MELTING POT: Zum emanzipatorischen Potential von Gender & Games bei der Identitätsarbeit. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/melting-pot-zum-emanzipatorischen-potential-von-gender-games-bei-der-identitaetsarbeit/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Tilgner, Alexander (2017): Gaming 2.0.: Von der Fanproduktion zum Kulturgut - Let's Play-Videos als Schnittstelle zwischen passiver Rezeption und aktiver Partizipation. In: Judith Ackermann (Hg.): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandels. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 209–224.

Tobias, James (2009): Fun and Frustration. Style and Idiom in the Nintendo Wii. In: Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.): DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage ; Quo Vadis 2008 und 2009. Potsdam: Univ.-Verl. Potsdam (DIGAREC Series, 02), S. 94–112.

Tögl, Gero (2012): >>This place is not much of a fucking holiday!<<. Simulation und Freiheit in Sandbox Games am Beispiel von Grand Theft Auto IV. In: Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.): Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspielens. München: epodium, S. 153–172.

Tolino, Aldo (2010): Gaming 2.0 - Computerspiele und Kulturproduktion. Analyse der Partizipation von Computerspielern an einer konvergenten Medienkultur und Taxonomie von ludischen Artefakten. Zugl.: Wien, Univ. für angewandte Kunst, Diss., 2008. Boizenburg: Hülsbusch (Game studies).

Trattner, Kathrin (2018): Critical Discourse Analysis. Studying Religion and Hegemony in Video Games. In: Vit Sisler, Kerstin Radde-Antweiler und Xenia Zeiler (Hg.): Methods for Studying Video Games and Religion. New York: Routledge (Routledge studies in religion and digital culture, 3), S. 17–31.

Trattner, Kathrin (2018): Digitale Orientalismen. Imaginationen des War on Terror in Kriegsspielen. In: Josef Köstlbauer, Eugen Pfister, Tobias Winnerling und Felix Zimmermann (Hg.): Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen. Wien: Mandelbaum Verlag (Expansion, Interaktion, Akkulturation, Band 33), S. 27–46.

Traynor, Lisa; Ferguson, Jonathan (2020): Shooting for Accuracy. Historicity and Video Gaming. In: Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Pat Cullum (Hg.): Historia ludens. The Playing Historian. Unter Mitarbeit von Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Patricia H. Cullum. First published. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group (Routledge Approaches to History, 30), S. 243–254.

Troise, Blake (2020): The 1-Bit Instrument. The Fundamentals of 1-Bit Synthesis, Their Implementational Implications, and Instrumental Possibilities. In: *Journal of Sound and Music in Games* 1 (1), S. 44–74. DOI: 10.1525/jsmg.2020.1.1.44.

Ueberschaer, Andreas (2010): Computerspiele kreativ genutzt. In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): Digitale Spielkultur. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 219–230.

Uhlenbrock, Gabi (2011): Soziales Lernen in Online-Rollenspielen am Beispiel World of Warcraft. In: Andrea Winter (Hg.): Spielen und Erleben mit digitalen Medien. Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen. 1. Aufl. München: Ernst Reinhardt Verlag, S. 147–168.

Ulfat, Fahimah; Ghandour, Ali (Hg.) (2020): Islamische Bildungsarbeit in der Schule. Theologische und didaktische Überlegungen zum Umgang mit ausgewählten Themen im islamischen Religionsunterricht. Wiesbaden: Springer VS, Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH (Edition Fachdidaktiken).

Ulrich, Winfried (Hg.) (2014): Digitale Medien im Deutschunterricht. Baltmannsweiler: Schneider Verl. Hohengehren (Deutschunterricht in Theorie und Praxis).

Unterhuber, Tobias (2011): Rückkehr zur Insel der Affen – Ein Blick zurück auf Secret of Monkey Island. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/mein-erstes-spiel-secret-of-monkey-island/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Unterhuber, Tobias (2013): Die Geburt des Menschen Lara Croft aus der Tragödie. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/die-geburt-des-menschen-lara-croft-aus-der-tragodie/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Unterhuber, Tobias (2014): Von Form und Inhalt, Frau und Mann – Die Analogstelle von Frau und Spiel in der Moderne. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/von-form-und-inhalt-frau-und-mann-die-analogstelle-von-frau-und-spiel-in-der-moderne/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Unterhuber, Tobias (2014): What would you do? – Entscheidungsmöglichkeit als Spezifikum des Mediums Computerspiel. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/what-would-you-do-entscheidungsmoeglichkeit-als-spezifikums-des-mediums-computerspiel/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Unterhuber, Tobias (2015): "(Don't) go digging around" – Gone Home, das Spiel als Theorie, der Raum als Archiv und die 90er. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/dont-go-digging-around-gone-home-das-spiel-als-theorie-der-raum-als-archiv-und-die-90er/>, zuletzt geprüft am 21.09.2020.

Unterhuber, Tobias (2015): The Art of Congruency – PAIDIA in Conversation with Karla Zimonja. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/the-art-of-congruency-paidia-in-conversation-with-karla-zimonja/>, zuletzt geprüft am 21.09.202.

Unterhuber, Tobias (2015): Walk a mile in her shoes – Die Erfahrung des Bleed im Computerspiel als Ausgangspunkt gender-theoretischer Überlegungen. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/walk-a-mile-in-her-shoes-die-erfahrung-des-bleed-im-computerspiel-als-ausgangspunkt-gendertheoretischer-uberlegungen/>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Unterhuber, Tobias (2016): >>If only I could turn back time<<. Coming of Age, Nostalgie und die Macht der Medien in Life Is Strange. In: Franziska Ascher, Robert Baumgartner, Gebhard Grelczack, Maria Kutscherow, Marcel Schellong, Andreas Schöffmann und Tobias Unterhuber (Hg.): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Unter Mitarbeit von Tobias Eder. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies), S. 335–353.

Unterhuber, Tobias (2016): "Kurz und klar" – PAIDIA im Gespräch mit Nina Freeman. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/kurz-und-klar-paidia-im-gesprach-mit-nina-freeman/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.

Unterhuber, Tobias (2017): Wie Borges das Computerspiel erfand – Zum Verhältnis von Literatur und Computerspiel. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/wie-borges-das-computerspiel-erfand-zum-verhaltnis-von-literatur-und-computerspiel/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.

Unterhuber, Tobias (2020): Mit Kanones auf Spiele schießen? – Die (Un)Möglichkeit eines Computerspielkanons und die Rolle der Game Studies. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/mit-kanones-auf-spiele-schiessen-die-unmoeglichkeit-eines-computerspielkanons-und-die-rolle-der-game-studies/>, zuletzt geprüft am 27.09.2020.

Unterhuber, Tobias; Schellong, Marcel (2016): Wovon wir sprechen, wenn wir von Decision Turn sprechen. In: Franziska Ascher, Robert Baumgartner, Gebhard Grelczack, Maria Kutscherow, Marcel Schellong, Andreas Schöffmann und Tobias Unterhuber (Hg.): "I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Unter Mitarbeit von Tobias Eder. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies), S. 15–31.

Vahlo, Jukka (2017): An Enactive Account of the Autonomy of Videogame Gameplay. In: *game studies - the international journal of computer game research* 17 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1701/articles/vahlo>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Valdes, Anna (2012): Virtual Love. In: Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.): Emotional Gaming. Gefühlswelt des Computerspiels. München: epodium, S. 261–266.

- Valtin, Georg; Ohler, Peter (2015): Kriegsinzenierung in modernen Computerspielen am Beispiel der Call of Duty: Modern Warfare-Reihe. In: Felix Reer, Klaus Sachs-Hombach und Schamma Schahadat (Hg.): Krieg und Konflikt in den Medien. Multidisziplinäre Perspektiven auf mediale Kriegsdarstellungen und deren Wirkungen. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 327–349.
- van Elferen, Isabella (2020): Ludomusicology and the New Drastic. In: *Journal of Sound and Music in Games* 1 (1), S. 103–112. DOI: 10.1525/jsmg.2020.1.1.103.
- van Looy, Jan (2003): Uneasy Lies the Head that Wears a Crown. Interactivity and Signification in Head Over Heels. In: *game studies - the international journal of computer game research* 3 (2). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0302/vanlooy/>.
- Veale, Kevin (2012): "Interactive Cinema" Is an Oxymoron, but May Not Always Be. In: *game studies - the international journal of computer game research* 12 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1201/articles/veale>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Veigl, Thomas (2019): Machinima. Kultur, Ästhetik und Ökonomie einer digitalen User Innovation. Boizenberg: Hülsbusch, Werner.
- Vella, Daniel (2015): No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime. In: *game studies - the international journal of computer game research* 15 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1501/articles/vella>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Vella, Daniel (2019): There's No Place Like Home. Dwelling and Being at Home in Digital Games. In: Espen Aarseth und Stephan Günzel (Hg.): Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games. Bielefeld: transcript (Media studies), S. 141–165.
- Venus, Jochen (2007): Du sollst nicht töten spielen. Medienmorphologische Anmerkungen zur Killerspiel-Debatte. In: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 37 (2), S. 67–90. DOI: 10.1007/BF03379658.
- Venus, Jochen (2010): Simulation of Self-Action. On the Morphology of Remote-Controlled Role Playing. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möring (Hg.): Logic and Structure of the Computer Game. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 04), S. 196–207.
- Venus, Jochen (2012): Erlebtes Handeln in Computerspielen. In: Benjamin Beil, GamesCoop, Thomas Hensel und Britta Neitzel (Hg.): Theorien des Computerspiels zur Einführung. Unter Mitarbeit von Benjamin Beil, Philipp Bojahr, Thomas Hensel, Britta Neitzel, Timo Schemer-Reinhard und Jochen Venus. Hamburg: Junius (Zur Einführung, 391), S. 104–127.
- Venus, Jochen (2017): Stilisierte Rezeption. Überlegungen zum epistemischen Status von Let's Play-Videos. In: Judith Ackermann (Hg.): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 19–30.
- Venus, Jochen (2018): Gewalt. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 331–342.
- Verständig, Dan; Holze, Jens (2017): It's not just a game - Subversive Praktiken in digitalen Spielkulturen. In: Judith Ackermann (Hg.): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 225–240.
- Vesna, Viktoria (2007): Avatars im World Wide Web: Die Vermarktung der >>Herabkunft<< (1997). In: Karin Bruns und Ramón Reichert (Hg.): Reader neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation. Bielefeld: transcript (Cultural Studies, 18), S. 492–504.
- Vilaça, João L.; Torrao, Luis; Rodrigues, Nuno F. (2010): ‚Energy for Life‘. A Step Towards an Energetically Sustainable World. In: Christian Swertz und Michael Wagner (Hg.): Game\Play\Society. Contributions to Contemporary Computer Game Studies. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik), S. 165–181.

Vogelgesang, Waldemar (2010): LAN-Partys: Die Eventisierung eines jugendkulturellen Erlebnisraums. In: Andreas Hepp, Marco Höhn und Waldemar Vogelgesang (Hg.): Populäre Events. Medienevents, Spielevents, Spaßevents. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 173–212.

Vohwinkel, Kai; Breuer, Johannes; Bente, Gary (2010): Measuring Playability. Entwicklung eines Instruments zur Evaluation von Computerspielen. In: Christian Swertz und Michael Wagner (Hg.): *Game\Play\Society. Contributions to Contemporary Computer Game Studies*. München: Kopaed (Wiener Medienpädagogik), S. 55–63.

Vollbrecht, Ralf (2015): Mentale Beeinflussung durch Massenmedien und Computerspiele? In: Michael Schetsche und Renate-Berenike Schmidt (Hg.): *Fremdkontrolle. Ängste - Mythen - Praktiken*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 213–227.

Voorhees, Gerald (2014): Play and Possibility in the Rhetoric of the War on Terror: The Structure of Agency in Halo 2. In: *game studies - the international journal of computer game research* 14 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1401/articles/gvoorhees>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Vorderer, Peter (2006): Warum sind Computerspiele attraktiv? In: Winfred Kaminski (Hg.): *Clash of realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. München: Kopaed (EA-Studie, 5), S. 55–64.

Vorderer, Peter; Bryant, Jennings (2006): *Playing video games. Motives, responses, and consequences*. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates (LEA's communication series).

Vowinckel, Annette (2012): PEACEMAKER. Die Lösung des Nahostkonflikts zwischen Experiment und Simulation. In: Angela Schwarz (Hg.): "Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?". Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. 2., erweiterte Auflage. Münster: Lit (Medien Welten, 13), S. 149–170.

Wages, Richard; Grützmaker, Benno; Grünvogel Stefan M. (2010): Benutzerführung und Strukturen nichtlinearer Geschichten. In: Britta Neitzel, Matthias Bopp und Rolf F. Nohr (Hg.): "See? I'm real ..." - multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'. 3., unveränd. Aufl. Münster: Lit (Medien Welten, 4), S. 41–57.

Wagner, Michael (2008): Interaktionstechnologie im gesellschaftlichen Spiel. Eine Grundsatzthese zur kulturellen Bedeutung von digitalen und hybriden Spielen. In: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl (Hg.): *Faszination Computerspielen. Theorie, Kultur, Erleben*. Wien: Braumüller, S. 47–56.

Wagner, Pascal (2019): Die Motivation des Gamepad-Layouts: Eine diachrone bildlinguistische Betrachtung der Knopfbelegung und -benennung. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/motivation-des-gamepad-layouts/>, zuletzt geprüft am 28.09.2020.

Wagner, Pascal (2019): Faia, Fira, Feuga. Kulturübergreifende Benennungsverfahren von Kunstworten in digitalen Spielen - am Beispiel von Final Fantasy und Shin Megami Tensei.

Wagner, Pascal (2020): „Das Narrenschiff“ – Cultural Landscaping der ‚Evas Hammer‘. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/das-narrenschiff/>, zuletzt geprüft am 27.09.2020.

Wahner, Thorsten (2012): *Moral im Spiel? Werte-Transfers von der Realität in die Welt der Videospiele*. Marburg: Tectum-Verl. (Wissenschaftliche Beiträge aus dem Tectum-Verlag / Medienwissenschaften, 23).

Waldegge, Florian Heusinger von (2019): Onlinespielesucht und Autonomie – Der Streit um ein neues Krankheitsbild und seine Relevanz für digitale Jugendkulturen. In: Ingrid Stapf, Marlis Prinzing und Nina Köberer (Hg.): *Aufwachsen mit Medien. Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend*. 1. Aufl. Baden-Baden: Nomos (Kommunikations- und Medienethik, Band 9), S. 171–182.

Wallin, Mark Rowell (2007): Myths, Monsters and Markets: Ethos, Identification, and the Video Game Adaptations of The Lord of the Rings. In: *game studies - the international journal of computer game research* 7 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0701/articles/wallin>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Walther, Bo Kampmann (2003): Playing and Gaming. Reflections and Classifications. In: *game studies - the international journal of computer game research* 3 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0301/walther/>.

Walther, Markus (2019): Das Computerspiel als Träger von modernen Mythen und Teil der Zukunft des Erzählens? - Eine philosophische Annäherung anhand des Spieles "Alien: Isolation". In: Christian Klager (Hg.): Die Zukunft im Spiel. Wie Spielen unsere Welt verändert. 1. Auflage. Göttingen: Cuvillier Verlag, 103-120.

Walz, Steffen P. (2009): Approaches to Space in Game Design Research. In: Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.): DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage ; Quo Vadis 2008 und 2009. Potsdam: Univ.-Verl. Potsdam (DIGAREC Series, 02), S. 228–254.

Walz, Steffen P. (2010): Extreme Game Design. Spielrethorische Überlegungen zur Methode des Grauens. In: Britta Neitzel, Matthias Bopp und Rolf F. Nohr (Hg.): "See? I'm real ..." - multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'. 3., unveränd. Aufl. Münster: Lit (Medien Welten, 4), S. 145–156.

Wampfler, Philippe (2015): „Ich habe in diesem Spiel keinen Reiz gefunden, da nichts wirklich passiert“ – Die Lektüre von ‚Sunset‘ im gymnasialen Deutsch-unterricht im Vergleich mit Jenny Erpenbecks Erzählung Wörterbuch. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/ich-habe-in-diesem-spiel-keinen-reiz-gefunden-da-nichts-wirklich-passiert/>, zuletzt geprüft am 25.09.2020.

Wanenchak, Sarah (2010): Tags, Threads, and Frames: Toward a Synthesis of Interaction Ritual and Livejournal Roleplaying. In: *game studies - the international journal of computer game research* 10 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1001/articles/wanenchak>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Wang, Hua; Shen, Cuihua; Ritterfeld, Ute (2009): Enjoyment of Digital Games. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): Serious Games. Mechanisms and Effects. New York: Routledge, S. 25–47.

Wang, Hua; Singhal, Arvind (2009): Entertainment-Education Through Digital Games. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): Serious Games. Mechanisms and Effects. New York: Routledge, S. 271–292.

Warnke, Martin (2010): Logic as a Medium. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möring (Hg.): Logic and Structure of the Computer Game. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 04), S. 64–75.

Watt, James H. (2009): Improving Methodology in Serious Games Research with Elaborated Theory. In: Ute Ritterfeld, Peter Vorderer und Michael Cody (Hg.): Serious Games. Mechanisms and Effects. New York: Routledge, S. 374–388.

Webber, Nick; Stevens, Charlotte E. (2020): History, Fandom, and Online Game Communities. In: Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Pat Cullum (Hg.): *Historia ludens. The Playing Historian*. Unter Mitarbeit von Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und Patricia H. Cullum. First published. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group (Routledge Approaches to History, 30), S. 189–203.

Wechselberger, Ulrich (2009): Einige theoretische Überlegungen über das pädagogische Potenzial digitaler Lernspiele. In: Tobias Bevc und Holger Zapf (Hg.): Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 95–112.

Wechselberger, Ulrich (2010): Eduventure 2. Pädagogische Konzeption eines Lernspiels zur kulturhistorischen Bildung. In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): Digitale Spielkultur. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 191–202.

Wechselberger, Ulrich (2012): Game-based learning zwischen Spiel und Ernst. Das Informations- und Motivationspotenzial von Lernspielen aus handlungstheoretischer Perspektive. München: Kopaed.

Wechselberger, Ulrich; Gahn, Jessica (2014): Literarästhetisches Verstehen von Texten und Computerspielen. In: Jan M. Boelmann und Andreas Seidler (Hg.): *Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts*. Frankfurt a. M.: Peter Lang, S. 67–84.

Weidenfeld, Nathalie (2012): Der unschuldige Tanz digitaler Marionetten. Maschinelle Emotion in Computerspielen. In: Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.): *Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspielens*. München: epodium, S. 205–218.

Weidle, Franziska (2015): Virtuelle Realität als dokumentarische Simulation. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/virtuelle-realitaet-als-dokumentarische-simulation/>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Weigand, Verena (2010): Computerspiele und Jugendschutz. In: Petra Grimm und Rafael Capurro (Hg.): *Computerspiele - neue Herausforderungen für die Ethik?* Stuttgart: Franz Steiner (Medienethik, 8), S. 41–58.

Weingand, Verena; Mühlberger, Martina (2014): Kann man auch das "Falsche" spielen? Jugendmedien-schutz in Deutschland bei digitalen Spielen. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): *Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven*. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 135–150.

Weiß, Alexander (2007): Computerspiele als Aufbewahrungsform des Politischen. Politische Theorie in Age of Empires und Civilization. In: Tobias Bevc (Hg.): *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*. Berlin: Lit (Studien zur visuellen Politik, 5), S. 77–98.

Weiß, Alexander (2009): Ludologie, Arguing im Spiel und die Spieler-Avatar-Differenz als Allegorie auf die Postmoderne. In: Tobias Bevc und Holger Zapf (Hg.): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 49–64.

Welch, Tom (2018): The Affectively Necessary Labour of Queer Mods. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (3). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1803/articles/welch>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Wendt, Carolin (2017): "Someone else would have gotten it wrong" – Wissenschaftsethik in Zeiten intergalaktischer Bedrohungen. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/someone-else-would-have-gotten-it-wrong-wissenschaftsethik-in-zeiten-intergalaktischer-bedrohungen/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.

Wendt, Carolin (2017): Virtuelle Erprobungsräume: Spielerisch die eigene Identität erkunden. In: Wolfgang Zielinski, Sandra Aßmann, Kai Kaspar und Peter Moormann (Hg.): *Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht*. München: Kopaed (Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, 5), S. 85–90.

Wenz, Karin (2006): Computerspiele als jugendkulturelles Referenzmedium? In: Winfred Kaminski (Hg.): *Clash of realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. München: Kopaed (EA-Studie, 5), S. 147–159.

Wenz, Karin (2006): Game Art. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion*. Marburg: Schüren Verlag (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, 14), S. 39–47.

Wenz, Karin (2010): Narrative Logics of Digital Games. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möring (Hg.): *Logic and Structure of the Computer Game*. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 04), S. 146–161.

Werdenich, Gudrun (2010): PC bang, E-Sport und der Zauber von StarCraft. Koreas einzigartige Rolle in der Welt des elektronischen Sports. Boizenburg: Hülsbusch (Game studies).

Werther, Friedrich (2020): Sprich zu den Pixeln! - Die Semiotik der Eingabe in Computerspielen mit Sprachbefehlen verstehen lernen. In: Markus Engels und Patrick Voßkamp (Hg.): *Sprechende Pixel - Computerspielphilologie in Schule und Hochschule (Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie)*, S. 169–187.

Wesener, Stefan (2004): *Spielen in virtuellen Welten. Eine Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

- Wesener, Stefan (2007): Geschichte in Bildschirmspielen. Bildschirmspiele mit historischem Inhalt. In: Tobias Bevc (Hg.): *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*. Berlin: Lit (Studien zur visuellen Politik, 5), S. 141–164.
- Wesp, Edward (2014): A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of "Narrative" Media. In: *game studies - the international journal of computer game research* 14 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1402/articles/wesp>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Weßel, André (2016): Ethik und Games. Möglichkeiten digitaler Spiele zur Reflexion moralischen Handelns. In: *Medien + Erziehung* 60 (6), S. 123–134.
- Weßel, André (2019): Sinnvolle Beschäftigung oder wert(e)loser Zeitvertreib? Potenziale digitaler Spiele für Medienbildung und Werterziehung in digitalen Gesellschaften. In: Ingrid Stapf, Marlis Prinzing und Nina Köberer (Hg.): *Aufwachsen mit Medien. Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend*. 1. Aufl. Baden-Baden: Nomos (Kommunikations- und Medienethik, Band 9), S. 143–156.
- Wessely, Christian (1997): Von Star Wars, Ultima und Doom. Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerrollenspielen. Frankfurt a. M., Bern: Peter Lang (Europäische Hochschulschriften. Reihe 23, Theologie, 612).
- Whalen, Zach (2004): Play Along - An Approach to Videogame Music. In: *game studies - the international journal of computer game research* 4 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>.
- Whalen, Zach; Taylor, Laurie N. (Hg.) (2008): *Playing the Past. History and nostalgia in video games*. Nashville: Vanderbilt University Press.
- Wharton, Alexander; Collins, Karen (2011): Subjective Measures of the Influence of Music Customization on the Video Game Play Experience: A Pilot Study. In: *game studies - the international journal of computer game research* 11 (2). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1102/articles/wharton_collins, zuletzt geprüft am 20.09.2020.
- Whiteman, Natasha (2008): Homesick for Silent Hill. Modalities of Nostalgia in Fan Responses to Silent Hill 4: The Room. In: Zach Whalen und Laurie N. Taylor (Hg.): *Playing the Past. History and nostalgia in video games*. Nashville: Vanderbilt University Press, S. 32–50.
- Wickenhäuser, Robertz (Hg.) (2010): *Orte der Wirklichkeit. Über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher ; Killerspiele, Happy Slapping, Cyberbullying, Cyberstalking, Computerspielsucht ... ; Medienkompetenz steigern*. Heidelberg: Springer. Online verfügbar unter <http://www.socialnet.de/rezensionen/isbn.php?isbn=978-3-642-02511-2>.
- Wiebe, Gerrit (2001): >>Hang out and make funky things<<. Spielerisches Lernen in Multi-User-Dungeons. In: Johannes Fromme und Norbert Meder (Hg.): *Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen*. Opladen: Leske + Budrich, S. 169–180.
- Wiedemann, Thorsten S. (2020): Events. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]*. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 171–174.
- Wiegelmann-Bals, Annette (2009): *Die Kinderzeichnung im Kontext der Neuen Medien. Eine qualitativ-empirische Studie von zeichnerischen Arbeiten zu Computerspielen*. 1. Aufl. Oberhausen: Athena.
- Wiemer, Serjoscha (2006): Körpergrenzen: Zum Verhältnis von Spieler und Bild in Videospielen. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion*. Marburg: Schüren Verlag (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, 14), S. 244–261.
- Wiemer, Serjoscha (2010): Horror, Ekel und Affekt. Silent Hill 2 als somatisches Erlebnisangebot. In: Britta Neitzel, Matthias Bopp und Rolf F. Nohr (Hg.): *"See? I'm real ..." - multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'*. 3., unveränd. Aufl. Münster: Lit (Medien Welten, 4), S. 177–192.
- Wiemer, Serjoscha (2010): Playing on the Plane of Immanence. Notes on the Resonance between Body and Image in Music Video Games. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möring (Hg.):

Logic and Structure of the Computer Game. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 04), S. 166–190.

Wiemer, Serjoscha (2014): „I'll show you the results of my training.“ Aspekte medialer Verkörperung im Kampfsportspiel Virtua Fighter. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/ill-show-you-the-results-of-my-training-aspekte-medialer-verkorperung-im-kampfsportspiel-virtua-fighter/>, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Wiemeyer, Josef (2009): Digitale Spiele. (K)ein Thema für die Sportwissenschaft?! In: *Sportwissenschaft (Heidelberg)* 39 (2), S. 120–128. DOI: 10.1007/s12662-009-0034-2.

Wiemken, Jens (2001): Computerspiele - spielerische und kreative Anwenden für Kinder und Jugendliche. Ergebnisse eines Modellversuchs der Landesbildstelle Bremen. In: Johannes Fromme und Norbert Meder (Hg.): *Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen*. Opladen: Leske + Budrich, S. 127–146.

Wiemken, Jens (2001): Hardliners - Zeit für Helden!? In: Johannes Fromme und Norbert Meder (Hg.): *Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen*. Opladen: Leske + Budrich, S. 57–98.

Wiemken, Jens (2010): "Hardliner"-Projekt. Ein außerschulisches Medienprojekt um Computerspiele mit Gewaltinhalten. In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): *Digitale Spielkultur*. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 241–250.

Wiemken, Jens; Bergmann, Wolfgang (2009): *Computerspiele & Internet. Der ultimative Ratgeber für Eltern*. Düsseldorf: Patmos.

Wildfeuer, Janina; Stamenković, Dusan (2020): Multimodale Forschungsperspektiven auf Computerspiele. In: Markus Engels und Patrick Voßkamp (Hg.): *Sprechende Pixel - Computerspielphilologie in Schule und Hochschule (Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie)*, S. 13–34.

Wilhelm, Claudia (2015): Game Studies und Geschlechterforschung. In: Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noel Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 316–341.

Williams, Paul; Nesbitt, Keith V.; Eidels, Ami; Elliott, David (2011): Balancing Risk and Reward to Develop an Optimal Hot-Hand Game. In: *game studies - the international journal of computer game research* 11 (1). Online verfügbar unter http://gamestudies.org/1101/articles/williams_nesbitt_eidels_elliott, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Wilson, Douglas (2011): Brutally Unfair Tactics Totally OK Now: On Self-Effacing Games and Unachievements. In: *game studies - the international journal of computer game research* 11 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1101/articles/wilson>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Wimmer, Jeffrey (2010): Im Auftrag der Gesellschaft? Das Potenzial von Online-Spielwelten für Public Value. In: Winfred Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr ...* München: Kopaed, S. 173–190.

Wimmer, Jeffrey (2012): „Bowling alone together“ – Der Zusammenhang von Sozialkapital und sozialer Ungleichheit in Online-Spielwelten. In: Christian Stegbauer (Hg.): *Ungleichheit. Medien- und kommunikationssoziologische Perspektiven*, Bd. 49. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 323–344.

Wimmer, Jeffrey (2012): (Online-) Computerspielen als soziales und alltagskulturelles Handeln in der Mediengesellschaft. Ein Forschungsüberblick über ausgewählte Befunde. In: Albert Drews (Hg.): *Kulturgut Computerspiel? Ein Mediengenre zwischen Schmuttelimage und Akzeptanz. Dokumentation einer Tagung der Evangelischen Akademie Loccum in Kooperation mit dem Deutschen Kulturrat vom 25. bis 27. Mai 2009*. Rehburg-Loccum: Evangelische Akad. Loccum (Loccumer Protokolle, [20]09,22), S. 7–26.

Wimmer, Jeffrey (2013): *Massenphänomen Computerspiele. Soziale, kulturelle und wirtschaftliche Aspekte*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

Wimmer, Jeffrey (2014): Moralische Dilemmata in digitalen Spielen. Wie Computergames die ethische Reflexion fördern können. In: *Communicatio Socialis* 47 (3), S. 274–282.

Wimmer, Jeffrey (2016): Computerspiele als Gegenstand qualitativer Forschung in der Kommunikationswissenschaft. In: Stefanie Averbek-Lietz und Michael Meyen (Hg.): *Handbuch nicht standardisierte Methoden in der Kommunikationswissenschaft*, Bd. 9. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 543–557.

Wimmer, Jeffrey (2017): Computerspielsozialisation revisited. In: Dagmar Hoffmann, Friedrich Krotz und Wolfgang Reißmann (Hg.): *Mediatisierung und Mediensozialisation. Prozesse - Räume - Praktiken*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 153–174.

Wimmer, Jeffrey (2017): "Erfahrenen Gamern sozusagen über die Schulter schauen". Eine Interviewstudie deutscher YouTube-NutzerInnen zu Let's Play-Videos. In: Judith Ackermann (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 147–160.

Wimmer, Jeffrey; Klatt, Sylvia; Mecking, Olga; Nikol, Jana; Pegorim, Eliana; Schattke, David; Trümper, Stefanie (2010): „Beyond the Game“?! Die World Cyber Games 2008 in Köln als populäres Spielevent der Computerspielindustrie. In: Andreas Hepp, Marco Höhn und Waldemar Vogelgesang (Hg.): *Populäre Events. Medienevents, Spielevents, Spaßevents*, Bd. 10. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 213–237.

Wimmer, Jeffrey; Quandt, Thorsten; Vogel, Kristin (2009): Teamplay, Clanshopping und Wallhacker. In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 149–167.

Wimmer, Jeffrey; Schmidt, Jan-Hinrik (2015): Game Studies und Mediensoziologie. In: Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noel Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 252–278.

Wimmer, Jeffrey; Wiemker, Markus (2017): Das Bildungspotenzial von Computerspielen aus medienkultureller Perspektive: Die Thesen des participatory culture und ihre empirische Evidenz. In: Wolfgang Zielinski, Sandra Aßmann, Kai Kaspar und Peter Moormann (Hg.): *Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht*. München: Kopaed (Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, 5), S. 55–64.

Winklmann, Michael (2015): "Gott spielt Counterstrike am PC". Computerspiele und religiöse Bildung. In: Sandra Bischoff, Andreas Büsch, Gunther Geiger, Lothar Harles und Peter Holnick (Hg.): *Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020*. Opladen: Budrich, S. 135–147.

Winter, Andrea (Hg.) (2011): *Spielen und Erleben mit digitalen Medien. Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen*. 1. Aufl. München: Ernst Reinhardt Verlag.

Winter, Andrea (2011): Spielpädagogische Überlegungen zu digitalen Spielformen. In: Andrea Winter (Hg.): *Spielen und Erleben mit digitalen Medien. Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen*. 1. Aufl. München: Ernst Reinhardt Verlag, S. 13–27.

Winter, Waldtraud (2000): Entwicklung von Lernsoftware. In: Rudolf Kammerl (Hg.): *Computerunterstütztes Lernen*. München: Oldenbourg Verlag (Hand- und Lehrbücher der Pädagogik), S. 73–80.

Witting, Tanja (2007): *Wie Computerspiele uns beeinflussen. Transferprozesse beim Bildschirmspiel im Erleben der User*. München: Kopaed.

Witting, Tanja (2010): Bildschirmspiele und Genderfrage. In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): *Digitale Spielkultur*. München: Kopaed (Schriften zur Medienpädagogik, 43), S. 115–128.

Witzmann, Hannes (2007): *Game Controller. Vom Paddle zur gestenbasierten Steuerung*. Boizenburg: Hülsbusch (Game studies).

Wolf, Mark J. P. (2003): Abstraction in the Video Game. In: Mark J. P. Wolf (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York, NY: Routledge, S. 47–66.

Wolf, Mark J. P. (Hg.) (2003): *The Video Game Theory Reader*. New York, NY: Routledge.

Wolf, Mark J. P. (Hg.) (2008): *The Video Game Explosion. A History from Pong to Playstation and Beyond*. Westport, Conn.: Greenwood Press.

Wolf, Mark J. P. (2019): *Combinatorial Explorations. A Brief History of Procedurally-Generated Space in Videogames*. In: Espen Aarseth und Stephan Günzel (Hg.): *Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld: transcript (Media studies), S. 295–310.

Wolf, Mark J. P.; Perron, Bernard (2003): *Introduction*. In: Mark J. P. Wolf (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York, NY: Routledge, S. 1–24.

Wolf, Mark J. P. (2011): *Theorizing Navigable Space in Video Games*. In: Espen Aarseth, Lev Manovich, Frans Mäyrä, Katie Salen und Mark J. P. Wolf (Hg.): *DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10*. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 06), S. 18–49.

Wölfling, K.; Jo, Christina; Bengesser, Isabel; Beutel Manred E.; Müller, Kai W. (2012): *Computerspiel- und Internetsucht. Ein kognitiv behaviorales Behandlungsmanual*. Stuttgart: Kohlhammer Verlag (Störungsspezifische Psychotherapie).

Wölfling, K.; Müller, Kai W. (2010): *Pathologisches Glücksspiel und Computerspielabhängigkeit. Wissenschaftlicher Kenntnisstand zu zwei Varianten substanzungebundener Abhängigkeitserkrankungen*. In: *Bundesgesundheitsblatt, Gesundheitsforschung, Gesundheitsschutz* 53 (4), S. 306–312. DOI: 10.1007/s00103-010-1038-7.

Wölfling, Klaus (2009): *Ambulante Gruppenpsychotherapie bei Computerspielsucht*. In: Jürgen Hardt, Jutta Cramer-Düncher und Matthias Ochs (Hg.): *Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 132–150.

Wölfling, Klaus (2013): *Internet- und Computerspielsucht bei Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen*. In: Karl Heinz Brisch (Hg.): *Bindung und Sucht*. 1. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta, S. 194–207.

Wölfling, Klaus; Müller, Kai W.; Beutel Manred E. (2010): *Computerspielsucht- und Onlinesucht*. In: Clemens Bohrer und Bernadette Schwarz-Boenneke (Hg.): *Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel*. München: Kopaed, S. 103–108.

Wölfling, Klaus; Müller, Kai W.; Duven, Eva (2010): *Exzessives Computerspielverhalten. Computerspiel- und Internetsucht*. In: Winfred Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr ...* München: Kopaed, S. 217–236.

Wolfsteiner, Andreas (2010): *Einige Bemerkungen zu Suche und Angst im digitalen Problemraum Silent Hill 2*. In: Britta Neitzel, Matthias Bopp und Rolf F. Nohr (Hg.): *"See? I'm real ..." - multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'*. 3., unveränd. Aufl. Münster: Lit (Medien Welten, 4), S. 157–176.

Wolling, Jens (2009): *Entwicklungstrends in der Computerspielnutzung bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen*. In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 73–93.

Wolling, Jens; Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey (2009): *Warum Computerspieler mit dem Computer spielen. Vorschlag eines Analyserahmens für die Nutzungsforschung*. In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 13–21.

Womelsdorf, Andreas (2018): *Indigenität, Freiheit und Geschlecht im Computerspiel Assassin's Creed III*. In: Josef Köstlbauer, Eugen Pfister, Tobias Winnerling und Felix Zimmermann (Hg.): *Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen*. Wien: Mandelbaum Verlag (Expansion, Interaktion, Akkulturation, Band 33), S. 100–123.

Woods, Stewart (2004): *Loading the Dice: The Challenge of Serious Videogames*. In: *game studies - the international journal of computer game research* 4 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0401/woods/>.

Wright, Talmadge; Boria, Eric; Breidenbach, Paul (2002): Creative Player Actions in FPS Online Video Games. Playing Counter-Strike. In: *game studies - the international journal of computer game research* 2 (2). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0202/wright/>.

Wunderlich, Ralf (2012): Der kluge Spieler und die Ethik des Computerspiels. Teilw. zugl.: Potsdam, Univ., Magisterarbeit, 2010. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam (DIGAREC Series, 7). Online verfügbar unter <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:kobv:517-opus-55518>.

Wünsch, Carsten; Jenderek, Bastian (2009): Computerspielen als Unterhaltung. In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 41–56.

Wüstefeld, Jens (2009): Computerspielpolitik - zwischen Kontrolle und Förderung. In: Tobias Bevc und Holger Zapf (Hg.): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 209–226.

Wuwer, Philipp (2014): Märchendidaktik im Deutschunterricht anhand von Point-and-Click Adventures. In: Jan M. Boelmann und Andreas Seidler (Hg.): *Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts*. Frankfurt a. M.: Peter Lang, 199-215.

Yahyavi, Amir; Huguenin, Kévin; Kemme, Bettina (2013): Interest Modeling in Games: The Case of Dead Reckoning. In: *Multimedia Systems* 19 (3), S. 255–270. DOI: 10.1007/s00530-012-0275-z.

Yates, Anna Gough (2010): Mickey Mouse Studies? Debates about media education in the UK. In: Winfred Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr ...* München: Kopaed, S. 253–266.

Yee, Nick (2009): Befriending Ogres and Wood-Elves: Relationship Formation and The Social Architecture of Norrath. In: *game studies - the international journal of computer game research* 9 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0901/articles/yee>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Yee, Thomas B. (2020): Battle Hymn of the God-Slayers. Troping Rock and Sacred Music Topics in Xenoblade Chronicles. In: *Journal of Sound and Music in Games* 1 (1), S. 2–19. DOI: 10.1525/jsmg.2020.1.1.2.

Youngblood, Jordan (2018): When (and What) Queerness Counts: Homonationalism and Militarism in the Mass Effect Series. In: *game studies - the international journal of computer game research* 18 (3). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1803/articles/youngblood>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Youngdahl, Erik Richard Jason (2010): *Play Us a Song: The Structure and Aesthetics of Music in Video Games*.

Zacharias, Wolfgang (2011): Spiel(en) neu denken: homo ludens medialis 2.0? In: Andrea Winter (Hg.): *Spielen und Erleben mit digitalen Medien. Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen*. 1. Aufl. München: Ernst Reinhardt Verlag, S. 28–44.

Zagal, José P. (2010): *Ludoliteracy. Defining, Understanding, and Supporting Games Education*. Pittsburgh, PA: ETC Press.

Zagal, José P.; Deterding, Sebastian (Hg.) (2018): *Role-playing Game Studies*. Transmedia Foundations. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group.

Zakkas, Lambros (2014): Gamedesign im Deutschunterricht: Kompetenzerwerb durch die Entwicklung eines Adventures im Rahmen eines Projektseminars. In: Winfried Ulrich (Hg.): *Digitale Medien im Deutschunterricht*. Baltmannsweiler: Schneider Verl. Hohengehren (Deutschunterricht in Theorie und Praxis), S. 513–531.

Zanger, Cornelia (Hg.) (2016): *Events und Tourismus. Stand und Perspektiven der Eventforschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Zapf, Holger (2007): Anmerkungen zur visuellen Kommunikation im Medium Videospiele aus politiktheoretischer Sicht oder Don Quichote und der Amoklauf im Bild. In: Tobias Bevc (Hg.): *Computerspiele und Politik*.

Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. Berlin: Lit (Studien zur visuellen Politik, 5), S. 99–114.

Zapf, Holger (2009): Computerspiele als Massenmedien. Simulation, Interaktivität und Unterhaltung aus medientheoretischer Perspektive. In: Tobias Bevc und Holger Zapf (Hg.): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 11–26.

Zaremba, Jutta (2006): GENDER NONIKONFORM. Die produktive Uniformität von Heldinnen und Gamerinnen. In: Winfred Kaminski (Hg.): *Clash of realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. München: Kopaed (EA-Studie, 5), S. 161–176.

Zaremba, Jutta (2007): *Games & Gender: Virtuelle Frauenfiguren und ihre Fankulturen*. In: Margrit Frölich, Michael Grunewald und Ursula Taplik (Hg.): *Computerspiele. Faszination und Irritation*. 1. Aufl. Frankfurt a. M.: Brandes & Apsel, S. 69–80.

Zaremba, Jutta (2009): "Sie will doch nur spielen" - von Cyber-Heldinnen und Gamerinnen-Kulturen. In: Tobias Bevc und Holger Zapf (Hg.): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 281–292.

Zaremba, Jutta (2010): Heldinnen in Computerspielen. In: Petra Grimm und Rafael Capurro (Hg.): *Computerspiele - neue Herausforderungen für die Ethik?* Stuttgart: Franz Steiner (Medienethik, 8), S. 85–92.

Zehle, Soenke (2012): Play the News. Serious Games Between Casual Play and the Work of Reportage. In: Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.): *Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspielens*. München: epodium, S. 137–152.

Zeiler, Xenia (2018): Coding Comments on Gaming Videos. YouTube Let's Plays, Asian Games, and Buddhist and Hindu Religions. In: Vit Sisler, Kerstin Radde-Antweiler und Xenia Zeiler (Hg.): *Methods for Studying Video Games and Religion*. New York: Routledge (Routledge studies in religion and digital culture, 3), S. 189–204.

Zeiler, Xenia (2018): Level Up. Methods for Studying Video Games and Religion. In: Vit Sisler, Kerstin Radde-Antweiler und Xenia Zeiler (Hg.): *Methods for Studying Video Games and Religion*. New York: Routledge (Routledge studies in religion and digital culture, 3), S. 3–13.

Zenk, Christoph (2008): Gaming. Volkssport der Generation. In: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl (Hg.): *Faszination Computerspielen. Theorie, Kultur, Erleben*. Wien: Braumüller, S. 33–40.

Zheng, Dongping; Newgarden, Kristi; Young, Michael F. (2012): Multimodal Analysis of Language Learning in World of Warcraft Play: Languaging as Values-realizing. In: *ReCALL* 24 (3), S. 339–360. DOI: 10.1017/S0958344012000183.

Zielinski, Wolfgang (2017): Ausblick: "Dicke Bretter bohren" oder: Selbstverantwortung für den eigenen Kompetenzzuwachs? In: Wolfgang Zielinski, Sandra Aßmann, Kai Kaspar und Peter Moormann (Hg.): *Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht*. München: Kopaed (Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, 5), S. 179–184.

Zielinski, Wolfgang (2017): Einleitung: ein "unfassbarer Mehraufwand"? oder Computerspiele(n) und das Primat das Pädagogischen. In: Wolfgang Zielinski, Sandra Aßmann, Kai Kaspar und Peter Moormann (Hg.): *Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht*. München: Kopaed (Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, 5), S. 9–16.

Zielinski, Wolfgang; Aßmann, Sandra; Kaspar, Kai; Moormann, Peter (Hg.) (2017): *Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht*. München: Kopaed (Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, 5).

Zimmermann, Felix (2019): Digitale Spiele als historische Erlebnisräume. Ein Zugang zu Vergangenheitsatmosphären im "Explorative Game".

Zimmermann, Felix; Pfister, Eugen (2020): Erinnerungskultur. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]*. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 110–115.

Zimmermann, Olaf (2010): Kunst hat ein gewisses Suchtpotenzial. In: Clemens Bohrer und Bernadette Schwarz-Boenneke (Hg.): Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel. München: Kopaed, S. 39–42.

Zimmermann, Olaf (2020): Kultur-Politik. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 177–182.

Zimmermann, Olaf; Falk, Felix (Hg.) (2020): Handbuch Gameskultur. [über die Kulturwelten von Games]. 1. Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat.

Zimmermann, Pia (2016): Generation Smartphone. Wie die Digitalisierung das Leben von Kindern und Jugendlichen verändert ; was wir wissen sollten und was wir tun können. Munderfing: Fischer & Gann.

Zirpel, Thimo (2017): Computerspiele (nicht nur) im Religionsunterricht: Didaktische Grundlagen und methodische Beispiele. In: Wolfgang Zielinski, Sandra Aßmann, Kai Kaspar und Peter Moormann (Hg.): Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht. München: Kopaed (Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, 5), S. 101–116.

Zirpel, Thimo (2018): Computerspiele im Religionsunterricht als Beitrag zum Dialog mit jugendlichen Lebenswelten. Unter Mitarbeit von Reinhold Zwick. Münster: Münsterscher Verlag für Wissenschaft; Universitäts- und Landesbibliothek Münster (Wissenschaftliche Schriften der WWU Münster / Reihe II, 8). Online verfügbar unter https://repositorium.uni-muenster.de/document/miami/b80e022f-2f31-406d-956f-7599fc8df369/diss_zirpel_buchblock.pdf.

Zorn, Isabel; Maass, Susanne; Rommes, Els; Schirmer, Carola; Schelhowe, Heidi (Hg.) (2007): Gender Designs IT. Construction and Deconstruction of Information Society Technology. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Zumbansen, Lars (2008): Dynamische Erlebniswelten. Ästhetische Orientierungen in phantastischen Bildschirmspielen. München: Kopaed (Kontext Kunstpädagogik, 16).

Zumblick, Lisa Jisken (2019): Fight Clubs als Spiel im Spiel. Kreative Methoden der Dark Souls-Community. In: Rudolf Thomas Inderst, Pascal Wagner und Christof Zurschmitten (Hg.): Prepare to Die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne. 1. Auflage. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft, S. 215–232.

Zumbrägel, Lambert (2014): Spiel des Lebens 2.0. Pädagogisches Arbeiten mit Computerspielen. In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München: Kopaed (Materialien zur Medienpädagogik, 11), S. 197–202.