

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): Ludofforming. 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.
- Abraham, Benjamin (2018): Video Game Visions of Climate Futures. ARMA 3 and Implications for Games and Persuasion. In: Games and Culture 13 (1), S. 71–91. DOI: 10.1177/1555412015603844.
- Abt, Clark C. (1971): Ernste Spiele. Lernen durch gespielte Wirklichkeit. Lengerich: Kiepenheuer & Witsch.
- 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.

Adamus, Tanja (2015): Organisation und Gestaltung von Lernprozessen in Computerspielen. Eine Untersuchung am Beispiel der deutschen E-Sport-Szene. Dissertation zu Erlangung des akademischen Grades Dr. phil. Universität Duisburg-Essen, Duisberg.

Aguilar, Stephen J.; Holman, Caitlin; Fishman, Barry J. (2018): Game-Inspired Design. Empirical Evidence in Support of Gameful Learning Environments. In: *Games and Culture* 13 (1), S. 44–70. DOI: 10.1177/1555412015600305.

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.

Albright, Glenn (2020): Introduction to PK12 Professional Development Role-Playing Simulation Technology. In: Elizabeth Bradley (Hg.): *Games and Simulations in Teacher Education*. Cham: Springer International Publishing, S. 7–17.

Albright, Glenn; Khalid, Nikita (2020): Swimming Upstream: Preventing Adverse Childhood Experiences in Preparing Students for PK12. In: Elizabeth Bradley (Hg.): *Games and Simulations in Teacher Education*. Cham: Springer International Publishing, S. 19–33.

Aldred, Jessica; Greenspan, Brian (2011): A Man Chooses, A Slave Obeys: BioShock and the Dystopian Logic of Convergence. In: *Games and Culture* 6 (5), S. 479–496. DOI: 10.1177/1555412011402674.

Alha, Kati; Koskinen, Elina; Paavilainen, Janne; Hamari, Juho (2016): Critical Acclaim and Commercial Success in Mobile Free-to-Play Games. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_210.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

Alha, Kati; Koskinen, Elina; Paavilainen, Janne; Hamari, Juho; Kinnunen Jani (2014): Free-to-Play Games: Professionals' Perspectives. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DiGRA Nordic '14: Proceedings of the 2014 International DiGRA Nordic Conference*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/nordicdigra2014_submission_8.pdf, zuletzt geprüft am 16.06.2021.

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.

- Ali, Rami (2015): A new solution to the gamer's dilemma. In: *Ethics Inf Technol* 17 (4), S. 267–274. DOI: 10.1007/s10676-015-9381-x.
- 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.
- Allen, Robertson (2011): The Unreal Enemy of America's Army. In: *Games and Culture* 6 (1), S. 38–60. DOI: 10.1177/1555412010377321.
- Allison, Fraser; Carter, Marcus; Gibbs, Martin (2020): Word Play. A History of Voice Interaction in Digital Games. In: *Games and Culture* 15 (2), S. 91–113. DOI: 10.1177/1555412017746305.
- 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>.
- Amory, Alan; Naicker, Kevin; Vincent, Jacky; Adams, Claudia (1999): The use of computer games as an educational tool: identification of appropriate game types and game elements. In: *British Journal of Educational Technology* 30 (4), S. 311–321. DOI: 10.1111/1467-8535.00121.
- 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.eblib.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.
- Ang, Chee Siang; Zaphiris, Panayiotis; Wilson, Stephanie (2010): Computer Games and Sociocultural Play: An Activity Theoretical Perspective. In: *Games and Culture* 5 (4), S. 354–380. DOI: 10.1177/1555412009360411.
- Angeli, Daniela de; O'Neill, Eamonn (2016): Tell-A-Dyrham-Tale, a Storytelling board game. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DIGRA/FDG '16 – PROCEEDINGS OF THE 2016 PLAYING WITH HISTORY WORKSHOP*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DEANGELI-ONEILL_PWH3B_1AUG_2G12.pdf, zuletzt geprüft am 20.05.2021.
- 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.

- Annetta, Leonard A. (2008): Video Games in Education: Why They Should Be Used and How They Are Being Used. In: *Theory Into Practice* 47 (3), S. 229–239. DOI: 10.1080/00405840802153940.
- 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).
- Apperley, Thomas; Parikka, Jussi (2018): Platform Studies' Epistemic Threshold. In: *Games and Culture* 13 (4), S. 349–369. DOI: 10.1177/1555412015616509.
- Apperley, Thomas H. (2006): Genre and game studies. Toward a critical approach to video game genres. In: *Simulation & Gaming* 37 (1), S. 6–23. DOI: 10.1177/1046878105282278.
- Arbeitsgemeinschaft Betriebliche Weiterbildungsforschung (Hg.) (2005): *E-Lernen. Hybride Lernformen, Online-Communities, Spiele*. Berlin (QUEM-Report, 92).
- 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 (2016): What Does it Mean to be Orlanthe? Hermeneutic Challenge in King of Dragon Pass. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_41.pdf, zuletzt geprüft am 15.06.2021.
- Arjoranta, Jonne (2017): Narrative Tools for Games. Focalization, Granularity, and the Mode of Narration in Games. In: *Games and Culture* 12 (7-8), S. 696–717. DOI: 10.1177/1555412015596271.
- Arjoranta, Jonne; Karhulahti, Veli-Matti (2014): Ludology, Narratology and Philosophical Hermeneutics. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DiGRA Nordic '14: Proceedings of the 2014 International DiGRA Nordic Conference*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/nordicdigra2014_submission_3.pdf, zuletzt geprüft am 21.06.2021.
- 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.
- Arnott, Luke (2017): Mapping Metroid. Narrative, Space, and Other M. In: *Games and Culture* 12 (1), S. 3–27. DOI: 10.1177/1555412015580016.
- 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>.
- Aroles, Jeremy (2018): Performance and Becoming. Rethinking Nativeness in Virtual Communities. In: *Games and Culture* 13 (5), S. 423–439. DOI: 10.1177/1555412015616714.
- Arsenault, Dominic; Perron, Bernard (2009): In the Frame of the Magic Circle. The Circle(s) of Gameplay. In: Bernard Perron und Mark J. P. Wolf (Hg.): *The video game theory reader 2*. New York, NY: Routledge, S. 109–132.
- 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.

Ash, Erin (2016): Priming or Proteus Effect? Examining the Effects of Avatar Race on In-Game Behavior and Post-Play Aggressive Cognition and Affect in Video Games. In: Games and Culture 11 (4), S. 422–440. DOI: 10.1177/1555412014568870.

Asheim, Olav (2012): Reality, Pretense, and the Ludic Parenthesis. In: John Richard Sageng, Hallvard Fosheim und Tarjei Mandt Larsen (Hg.): The Philosophy of Computer Games. Dordrecht: Springer Netherlands (Philosophy of Engineering and Technology, 7), S. 233–258.

Ashton, Daniel (2010): Player, Student, Designer: Games Design Students and Changing Relationships With Games. In: Games and Culture 5 (3), S. 256–277. DOI: 10.1177/1555412009359766.

Association for the Advancement of Artificial Intelligence (Hg.): Proceedings of the Thirtieth International Florida Artificial Intelligence Research Society Conference.

Atkins, Barry (2006): What Are We Really Looking at? In: Games and Culture 1 (2), S. 127–140. DOI: 10.1177/1555412006286687.

- 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.
- 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.
- 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, Eric N.; Miyata, Kazunori; Yoshida, Tetsuhiko (2021): *Gender Composition of Teams and Studios in Video Game Development*. In: *Games and Culture* 16 (1), S. 42–64. DOI: 10.1177/1555412019868381.
- 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.

- Ball, Christopher; Huang, Kuo-Ting; Cotten, Shelia R.; Rikard, R. V. (2020): Gaming the SySTEM. The Relationship Between Video Games and the Digital and STEM Divides. In: *Games and Culture* 15 (5), S. 501–528. DOI: 10.1177/1555412018812513.
- Ballard, Mary Elizabeth; Welch, Kelly Marie (2017): Virtual Warfare. Cyberbullying and Cyber-Victimization in MMOG Play. In: *Games and Culture* 12 (5), S. 466–491. DOI: 10.1177/1555412015592473.
- Balzac, Stephen R. (2010): Reality from Fantasy. Using Predictive Scenarios to Explore Ethical Dilemmas. In: Karen Schrier und David Gibson (Hg.): *Ethics and Game Design. Teaching Values through Play*. Hershey, PA: IGI Global, S. 291–310.
- 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), S. 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.
- Barbara, Jonathan (2017): Measuring User Experience in Multiplayer Board Games. In: *Games and Culture* 12 (7-8), S. 623–649. DOI: 10.1177/1555412015593419.
- 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.
- Barros, Gabrielle A. B.; Liapis, Antonios; Tongelius, Julian (2016): Playing with Data: Procedural Generation of Adventures from Open Data. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_78.compressed.pdf, zuletzt geprüft am 18.06.2021.
- 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.

Barwick, Joanna; Dearnley, James; Muir, Adrienne (2011): Playing Games With Cultural Heritage: A Comparative Case Study Analysis of the Current Status of Digital Game Preservation. In: Games and Culture 6 (4), S. 373–390. DOI: 10.1177/1555412010391092.

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 (2018): Games as Special Zone. In: Beat Suter, Mela Kocher und René Bauer (Hg.): Games and Rules. Game Mechanics for the "Magic Circle". Bielefeld: transcript (Edition Medienwissenschaft, 53), S. 35–46.

Bauer, René; Kato, Hiloko (2018): The Spectacular Space. Rules and Guiding Principles of Irrational Spaces in Games. In: Beat Suter, Mela Kocher und René Bauer (Hg.): Games and Rules. Game Mechanics for the "Magic Circle". Bielefeld: transcript (Edition Medienwissenschaft, 53), S. 139–168.

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, 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. 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/erzählte-und-erfahrene-welt-synergien-und-spannungen-multimodaler-vermittlung-im-computerspiel/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.

Bax, Trent (2016): "Internet Gaming Disorder" in China. In: *Games and Culture* 11 (3), S. 233–255. DOI: 10.1177/1555412014568188.

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, Katrin; Gopin, Elisa (2016): Selection Criteria for Using Commercial Off-the-Shelf Games (COTS) for Learning. In: Karen Schrier (Hg.): *Learning, Education and Games. Volume Two: Bringing Games into Educational Contexts*. Pittsburgh, PA: ETC Press, S. 42–60.

Becker, Katrin; Nicholson, Scott (2016): Gamification in the Classroom: Old Wine in New Badges. In: Karen Schrier (Hg.): *Learning, Education and Games. Volume Two: Bringing Games into Educational Contexts*. Pittsburgh, PA: ETC Press, S. 61–86.

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 (2017): Board Games and the Construction of Cultural Memory. In: *Games and Culture* 12 (7-8), S. 718–738. DOI: 10.1177/1555412015600066.

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.

Behrenshausen, Bryan G. (2007): Toward a (Kin)Aesthetic of Video Gaming. The Case of Dance Dance Revolution. In: *Games and Culture* 2 (4), S. 335–354. DOI: 10.1177/1555412007310810.

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): Genrezkonzepte 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.
- Beltagui, Ahmad; Schmidt, Thomas (2017): Why Can't We All Get Along? A Study of Hygge and Janteloven in a Danish Social-Casual Games Community. In: *Games and Culture* 12 (5), S. 403–425. DOI: 10.1177/1555412015590062.
- Beltrán-Carrillo, Vicente J.; Beltrán-Carrillo, Juan I.; González-Cutre, David; Biddle, Stuart J. H.; Montero-Carretero, Carlos (2016): Are Active Video Games Associated With Less Screen Media or Conventional Physical Activity? In: *Games and Culture* 11 (6), S. 608–624. DOI: 10.1177/1555412015574941.
- 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.
- Bengtsson, Stina (2019): Avatar as Second Suit. Power and Participation in Virtual Work. In: *Games and Culture* 14 (5), S. 560–578. DOI: 10.1177/1555412017710616.
- Benkhedda, Samira; Bendella, Fatima (2019): FASim: A 3D Serious Game for the First Aid Emergency. In: *Simulation & Gaming* 50 (6), S. 690–710. DOI: 10.1177/1046878119865913.
- 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 Lernumgebun-

gen. 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.

Bergstrom, Kelly (2019): Moving Beyond Churn. Barriers and Constraints to Playing a Social Network Game. In: *Games and Culture* 14 (2), S. 170–189. DOI: 10.1177/1555412018791697.

Bergstrom, Kelly (2019): Temporary Break or Permanent Departure? Rethinking What It Means to Quit EVE Online. In: *Games and Culture* 14 (3), S. 276–296. DOI: 10.1177/1555412017698872.

Bergstrom, Kelly; Castell, Suzanne de; Jenson, Jennifer (2016): Digital Detritus: What Can We Learn From Abandoned Massively Multiplayer Online Game Avatars? In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_426.compressed.pdf, zuletzt geprüft am 15.06.2021.

Bergström, Karl; Jonsson Staffan; Björk, Staffan (2010): Undercurrents. A Computer-Based Gameplay Tool to Support Tabletop Roleplaying. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DIGRA NORDIC '10: PROCEEDINGS OF THE 2010 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE: EXPERIENCING GAMES: GAMES, PLAY, AND PLAYERS*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.50118.pdf>, zuletzt geprüft am 12.07.2021.

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.

Bertozi, Elena (2014): The Feeling of Being Hunted. Pleasures and Potentialities of Predation Play. In: *Games and Culture* 9 (6), S. 429–441. DOI: 10.1177/1555412014549578.

Besombes, Nicolas; Maillot, Pauline (2020): Body Involvement in Video Gaming as a Support for Physical and Cognitive Learning. In: *Games and Culture* 15 (5), S. 565–584. DOI: 10.1177/1555412018820426.

Beutel, Manfred E.; Wölfling, Klaus; Müller, Kai W.; Mulot, Caroline; Subic-Wrana, Claudia (2011): Computerspiel- und Internetsucht. In: *Psychotherapeut* 56 (6), S. 532–534. DOI: 10.1007/s00278-011-0856-x.

Beutel Manred 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 Videospielen: 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 Görge 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.
- Bishop, Chris (2020): Reading Antiquity in Metro Redux. In: *Games and Culture* 15 (3), S. 308–327. DOI: 10.1177/1555412018786649.
- Bitzer, Eva M.; Walter, Ulla; Lingner, Heidrun; Schwartz, Friedrich-Wilhelm (Hg.) (2009): Kindergesundheit stärken. Vorschläge zur Optimierung von Prävention und Versorgung. Berlin, Heidelberg: Springer.
- Björk, Staffan (2010): On Making Good Games. Using Player Virtue Ethics and Gameplay Design Patterns to Identify Generally Desirable Gameplay Features. In: Digital Games Research Association (Hg.): DIGRA NORDIC '10: PROCEEDINGS OF THE 2010 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE: EXPERIENCING GAMES: GAMES, PLAY, AND PLAYERS. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.56043.pdf>, zuletzt geprüft am 07.07.2021.
- Bjorkelo, Kristian A.; Jorgensen, Kristine (2018): The Asylum Seekers Larp: The Positive Discomfort of Transgressive Realism. In: Digital Games Research Association (Hg.): DIGRA NORDIC '18: PROCEEDINGS OF 2018 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_Nordic_2018_paper_18.pdf, zuletzt geprüft am 20.06.2021.
- Black, Daniel (2017): Why Can I See My Avatar? Embodied Visual Engagement in the Third-Person Video Game. In: *Games and Culture* 12 (2), S. 179–199. DOI: 10.1177/1555412015589175.
- Black, M. L. (2012): Narrative and Spatial Form in Digital Media. A Platform Study of the SCUMM Engine and Ron Gilbert's *The Secret of Monkey Island*. In: *Games and Culture* 7 (3), S. 209–237. DOI: 10.1177/1555412012440317.
- 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.
- Blohm, Ivo; Leimeister, Jan Marco (2013): Gamification. In: *Wirtschaftsinf* 55 (4), S. 275–278. DOI: 10.1007/s11576-013-0368-0.
- 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.; Ismailer, 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.
- Boellstorff, Tom (2006): A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies. In: *Games and Culture* 1 (1), S. 29–35. DOI: 10.1177/1555412005281620.
- Boellstorff, Tom; Soderman, Braxton (2019): Transplatform. Culture, Context, and the Intellivision/Atari VCS Rivalry. In: *Games and Culture* 14 (6), S. 680–703. DOI: 10.1177/1555412017721839.
- 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 (Leseforschung, 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: *kj&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: *kj&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 Engels 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* 44 (2), S. 9–21.
- Bogost, Ian (2006): Comparative Video Game Criticism. In: *Games and Culture* 1 (1), S. 41–46. DOI: 10.1177/1555412005281775.
- 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 (2008): The Rhetoric of Video Games. In: Katie Salen (Hg.): The Ecology of Games. Connecting Youth, Games, and Learning. Cambridge, Mass.: MIT Press, S. 117–140.
- 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>.
- Bogost, Ian (2011): How to Do Things With Videogames. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bohil, Corey J.; Alicea, Bradly; Biocca, Frank A. (2011): Virtual reality in neuroscience research and therapy. In: Nature reviews. Neuroscience 12 (12), S. 752–762. DOI: 10.1038/nrn3122.
- 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.
- Boonen, Casper S.; Mieritz, Daniel (2018): Paralysing Fear: Player Agency Parameters in Horror Games. In: Digital Games Research Association (Hg.): DIGRA NORDIC '18: PROCEEDINGS OF 2018 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_Nordic_2018_paper_19.pdf, zuletzt geprüft am 14.06.2021.
- Boots, Nikki Kim; Strobel, Johannes (2014): Equipping the Designers of the Future. Best Practices of Epistemic Video Game Design. In: Games and Culture 9 (3), S. 167–181. DOI: 10.1177/1555412014536631.
- 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.
- Borggrefe, 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).
- Bouça, Maura (2012): Angry Birds, Uncommitted Players. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.54008.pdf>, zuletzt geprüft am 06.07.2021.
- Bozdog, Mona; Galloway, Dayna (2020): Worlds at Our Fingertips. Reading (in) What Remains of Edith Finch. In: *Games and Culture* 15 (7), S. 789–808. DOI: 10.1177/1555412019844631.
- 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.
- Bradley, Elizabeth (Hg.) (2020): *Games and Simulations in Teacher Education*. Cham: Springer International Publishing.
- Bradley, Elizabeth; Albright, Glenn; McMilan, Jeremy; Shockley Kristen (2020): Step In, Speak Up! LBGQT Youth Bullying Prevention. In: Elizabeth Bradley (Hg.): *Games and Simulations in Teacher Education*. Cham: Springer International Publishing, S. 35–54.
- Braithwaite, Andrea (2018): WoWing Alone. The Evolution of "Multiplayer" in World of Warcraft. In: *Games and Culture* 13 (2), S. 119–135. DOI: 10.1177/1555412015610246.
- 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).

Brathwaite, Brenda; Sharp, John (2010): The Mechanic is the Message: A Post Mortem in Progress. In: Karen Schrier und David Gibson (Hg.): Ethics and Game Design. Teaching Values through Play. Hershey, PA: IGI Global, S. 311–329.

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. (2014): Chancen und Gefahren von Computerspielen. In: Markus Kaiser (Hg.): Ringvorlesung Games. München: Dr. Gabriele Hooffacker / MedienCampus Bayern e.V., S. 10–43.

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.

Breitkreuz, Karen R.; Kardong-Edgren, Suzan; Gilbert, Gregory E.; DeBlieck, Connie; Maske, Mariam; Hallock, Christy et al. (2021): A multi-site study examining the usability of a virtual reality game designed to improve retention of sterile catheterization skills in nursing students. In: Simulation & Gaming 52 (2), S. 169–184. DOI: 10.1177/1046878120954891.

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), S. 119–128.

Breitsameter, Christof (Hg.) (2012): Notfallseelsorge. Ein Handbuch. Münster: Aschendorff.

Brendel, Heiko (2020): 4X-Spiele in Geschichtswissenschaft, Geografie und Politikwissenschaft - Konzepte aus dem Computerspiel design 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 (2010): Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning. Hg. v. Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Düsseldorf (LfM-Dokumentation, 41). Online verfügbar unter <https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/Doku41-Spielend-Lernen.pdf>, zuletzt geprüft am 05.02.2020.

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 Videospiele 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: vwh Hülsbusch (Game studies).
- Breuer, Markus (Hg.) (2012): E-Sport - Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft. Glückstadt: vwh 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, S. 165–170.
- Brezinka, Veronika (2007): Schatzsuche - ein Computerspiel zur Unterstützung der kognitiv-verhaltenstherapeutischen Behandlung von Kindern. In: Verhaltenstherapie 17 (3), S. 191–194. DOI: 10.1159/000106750.
- 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.
- Brezinka, Veronika (2011): "Schatzsuche"--ein verhaltenstherapeutisches Computerspiel. In: Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie 60 (9), S. 762–776. DOI: 10.13109/prkk.2011.60.9.762.
- Briggle, Adam (2012): The Ethics of Computer Games. A Character Approach. In: John Richard Sageng, Hallvard Fosshem und Tarjei Mandt Larsen (Hg.): The Philosophy of Computer Games. Dordrecht: Springer Netherlands (Philosophy of Engineering and Technology, 7), S. 159–174.
- 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 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. 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.
- Brock, André (2011): "When Keeping it Real Goes Wrong": Resident Evil 5, Racial Representation, and Gamers. In: Games and Culture 6 (5), S. 429–452. DOI: 10.1177/1555412011402676.
- Brock, Tom (2017): Roger Caillois and E-Sports. On the Problems of Treating Play as Work. In: Games and Culture 12 (4), S. 321–339. DOI: 10.1177/1555412016686878.
- 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.

- Brom, Cyril; Sisler, Vit (2012): Designing Educational Computer Games. In: Norbert M. Seel (Hg.): *Encyclopedia of the Sciences of Learning*. New York: Springer (Springer reference), S. 931–934.
- Brookey, R. A. (2006): Restricted Play: Synergy and the Limits of Interactivity in *The Lord of the Rings: The Return of the King* Video Game. In: *Games and Culture* 1 (3), S. 214–230. DOI: 10.1177/1555412006290441.
- 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, J. Alison; Drell, Jordana (2010): Family Fund and Fostering Values. In: Karen Schrier und David Gibson (Hg.): *Ethics and Game Design. Teaching Values through Play*. Hershey, PA: IGI Global, S. 167–180.
- 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, Anne (2014): Teaching with Club Penguin. Re-creating Children's School Literacy through Paratexts in the Classroom. In: Hannah R. Gerber und Sandra Schamroth Abrams (Hg.): Bridging Literacies with Video-games. Rotterdam: SensePublishers, S. 67–88.

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.

Burroughs, Benjamin (2014): Facebook and FarmVille. A Digital Ritual Analysis of Social Gaming. In: Games and Culture 9 (3), S. 151–166. DOI: 10.1177/1555412014535663.

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.

Büscher, Barbara (2018): Gaming-Strategien im Theater: Spiel-Situationen, dokumentiert und notiert. Methodische Überlegungen zur (Auf führungs-)Analyse. In: Christoph Hust (Hg.): Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 193–204.

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): Would You Like to Play a Game? Die Kultur des Computerspielens. Berlin: Kadmos.

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.

Butt, Mahli-Ann Rakkomkaew; Dunne, Daniel (2019): Rebel Girls and Consequence in Life Is Strange and The Walking Dead. In: Games and Culture 14 (4), S. 430–449. DOI: 10.1177/1555412017744695.

Cade, Rochelle; Gates, Jasper (2017): Gamers and Video Game Culture. In: The Family Journal 25 (1), S. 70–75. DOI: 10.1177/1066480716679809.

Cairns, Paul; Power, Christopher; Barlet, Mark; Haynes, Gregory; Kaufman, Craig; Beeston, Jen (2021): Enabled Players. The Value of Accessible Digital Games. In: Games and Culture 16 (2), S. 262–282. DOI: 10.1177/1555412019893877.

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 (2007): Digital Game Involvement. A Conceptual Model. In: *Games and Culture* 2 (3), S. 236–260. DOI: 10.1177/1555412007306206.

Calleja, Gordon (2010): Digital Games and Escapism. In: *Games and Culture* 5 (4), S. 335–353. DOI: 10.1177/1555412009360412.

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 (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. 192–195.

Calleja, Gordon (2011): *In-game. From Immersion to Incorporation*. Cambridge, Mass: MIT Press. Online verfügbar unter <http://lib.myilibrary.com/detail.asp?id=330270>.

Calleja, Gordon (2012): Erasing the Magic Circle. In: John Richard Sageng, Hallvard Fossheim und Tarjei Mandt Larsen (Hg.): *The Philosophy of Computer Games*. Dordrecht: Springer Netherlands (Philosophy of Engineering and Technology, 7), S. 77–91.

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 Möring (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).

Canossa, Alessandro; Nguyen, Truong-Huy D.; Sel, El-Nasr Magy (2016): G-Player: Exploratory Visual Analytics for Accessible Knowledge Discovery. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_420.pdf, zuletzt geprüft am 21.06.2021.

Capek, Andreas (2018): Die Reise ins Labyrinth. Wie interaktive digitale Literatur erzählt. In: Christoph Hust (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 139–154.

Carbo-Mascarell, Rosa (2016): Walking Simulators: The Digitisation of an Aesthetic Practice. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_66.pdf, zuletzt geprüft am 15.06.2021.

Carlson, Rebecca; Corliss, Jonathan (2011): Imagined Commodities: Video Game Localization and Mythologies of Cultural Difference. In: *Games and Culture* 6 (1), S. 61–82. DOI: 10.1177/1555412010377322.

- 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.
- Carr, Diane (2019): Methodology, Representation, and Games. In: *Games and Culture* 14 (7-8), S. 707–723. DOI: 10.1177/1555412017728641.
- Carter, Marcus (2015): Emitexts and Paratexts. Propaganda in EVE Online. In: *Games and Culture* 10 (4), S. 311–342. DOI: 10.1177/1555412014558089.
- Carter, Marcus (2020): Valuing Play in Survivor. A Constructionist Approach to Multiplayer Games. In: *Games and Culture* 15 (4), S. 434–452. DOI: 10.1177/1555412018804327.
- 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.
- Carter, Marcus; Gibbs, Martin; Harrop, Mitchell (2014): Drafting an Army. The Playful Pastime of Warhammer 40,000. In: *Games and Culture* 9 (2), S. 122–147. DOI: 10.1177/1555412013513349.
- Carter, Marcus; Moore, Kyle; Mavoa, Jane; Horst, Heather; gaspard, luke (2020): Situating the Appeal of Fortnite Within Children's Changing Play Cultures. In: *Games and Culture* 15 (4), S. 453–471. DOI: 10.1177/1555412020913771.
- Cassar, Robert (2013): Gramsci and Games. In: *Games and Culture* 8 (5), S. 330–353. DOI: 10.1177/1555412013493499.
- Castaño Díaz, Carlos Mauricio; Tungtjitcharoen, Worawach (2015): Art Video Games. Ritual Communication of Feelings in the Digital Era. In: *Games and Culture* 10 (1), S. 3–34. DOI: 10.1177/1555412014557543.
- 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/>.
- Castronova, Edward (2006): On the Research Value of Large Games. In: *Games and Culture* 1 (2), S. 163–186. DOI: 10.1177/1555412006286686.
- Castronova, Edward; Falk, Matthew (2009): Virtual Worlds. Petri Dishes, Rat Mazes, and Supercolliders. In: *Games and Culture* 4 (4), S. 396–407. DOI: 10.1177/1555412009343574.
- 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.

- Chan, Dean (2008): *Convergence, Connectivity, and the Case of Japanese Mobile Gaming*. In: *Games and Culture* 3 (1), S. 13–25. DOI: 10.1177/1555412007309524.
- 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.
- Charsky, Dennis (2010): *From Edutainment to Serious Games: A Change in the Use of Game Characteristics*. In: *Games and Culture* 5 (2), S. 177–198. DOI: 10.1177/1555412009354727.
- Charsky, Dennis; Mims, Clif (2008): *Integrating Commercial Off-the-Shelf Video Games into School Curricula*. In: *TechTrends: Linking Research and Practice to Improve Learning* 52 (5), S. 38–44.
- Checa-Romero, Mirian (2016): *Developing Skills in Digital Contexts. Video games and Films as Learning Tools at Primary School*. In: *Games and Culture* 11 (5), S. 463–488. DOI: 10.1177/1555412015569248.
- Chen, Chi-Ying (2013): *Is the Video Game a Cultural Vehicle?* In: *Games and Culture* 8 (6), S. 408–427. DOI: 10.1177/1555412013493349.
- Chen, M. G. (2008): *Communication, Coordination, and Camaraderie in World of Warcraft*. In: *Games and Culture* 4 (1), S. 47–73. DOI: 10.1177/1555412008325478.
- 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.
- Chess, Shira (2014): *Strange Bedfellows. Subjectivity, Romance, and Hidden Object Video Games*. In: *Games and Culture* 9 (6), S. 417–428. DOI: 10.1177/1555412014544904.
- Cheung, G.; Lee, A.; Cheng, K.; Lee, H. J. (2013): *Dispensable, Tweakable, and Tangible Components. Supporting Socially Negotiated Gameplay*. In: *Games and Culture* 8 (4), S. 259–288. DOI: 10.1177/1555412013496893.
- Chew, Evelyn C.; Mitchell, Alex (2020): *Bringing Art to Life: Examining Poetic Gameplay Devices in Interactive Life Stories*. In: *Games and Culture* 15 (8), S. 874–901. DOI: 10.1177/1555412019853372.
- Chew, Matthew M. (2019): *A Critical Cultural History of Online Games in China, 1995–2015*. In: *Games and Culture* 14 (3), S. 195–215. DOI: 10.1177/1555412016661457.
- Chick, Tom (2013): *Is Grand Theft Auto V the most relevant story about torture since Zero Dark Thirty?* Online verfügbar unter <https://www.quartertothree.com/fp/2013/09/21/grand-theft-auto-v-relevant-story-torture-since-zero-dark-thirty/>, zuletzt geprüft am 29.01.2020.
- Christen, Markus; Faller, Florian; Götz, Ulrich; Müller, Cornelius (2012): *Serious moral games. Erfassung und Vermittlung moralischer Werte durch Videospiele*. 500 Stück. Zürich: HdK.
- 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).

Ciccoricco, David (2012): Narrative, Cognition, and the Flow of Mirror's Edge. In: *Games and Culture* 7 (4), S. 263–280. DOI: 10.1177/1555412012454223.

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

Clarke, M. J. (2014): Branded Worlds and Contracting Galaxies. The Case of Star Wars Galaxies. In: *Games and Culture* 9 (3), S. 203–224. DOI: 10.1177/1555412014537552.

Clarke, Rachel Ivy; Lee, Jin Ha; Clark, Neils (2017): Why Video Game Genres Fail. A Classificatory Analysis. In: *Games and Culture* 12 (5), S. 445–465. DOI: 10.1177/1555412015591900.

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.

Clüver, Claudius; Van Roessel, Lies (2021): Praktiken des Free-to-play-Spielens – Wie sich Spieler:innen kostenlose Spiele und Ingame-Käufe aneignen. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/praktiken-des-free-to-play-spielens-wie-sich-spielerinnen-kostenlose-spiele-und-ingame-kaeufe-aneignen/>, zuletzt geprüft am 11.07.2021.

Coavoux, Samuel; Boutet, Manuel; Zabban, Vinciane (2017): What We Know About Games. A Scientometric Approach to Game Studies in the 2000s. In: *Games and Culture* 12 (6), S. 563–584. DOI: 10.1177/1555412016676661.

Coenraad, Merijke; Pellicone, Anthony; Ketelhut, Diane Jass; Cukier, Michel; Plane, Jan; Weintrop, David (2020): Experiencing Cybersecurity One Game at a Time: A Systematic Review of Cybersecurity Digital Games. In: *Simulation & Gaming* 51 (5), S. 586–611. DOI: 10.1177/1046878120933312.

Cogburn, Jon; Silcox, Mark (2009): *Philosophy through video games*. 1. Aufl. London: Routledge. Online verfügbar unter <http://site.ebrary.com/lib/alltitles/docDetail.action?docID=10326787>.

Collins, Karen (2013): *Playing with sound. A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press. Online verfügbar unter <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=529096>.

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.

Collins, Karen; Kapralos, Bill; Tessler, Holly (Hg.) (2014): *The Oxford handbook of interactive audio*. New York, NY: Oxford Univ. Press.

Collins, Karen; Kapralos, Bill; Tessler, Holly; Fritsch, Melanie (2014): Worlds of Music. Strategies for Creating Music-based Experiences in Videogames. In: Karen Collins, Bill Kapralos und Holly Tessler (Hg.): *The Oxford handbook of interactive audio*. New York, NY: Oxford Univ. Press.

Collins, Karen; Kapralos, Bill; Tessler, Holly; Langhorst, Tom (2014): The Unanswered Question of Musical Meaning. A Cross-domain Approach. In: Karen Collins, Bill Kapralos und Holly Tessler (Hg.): *The Oxford handbook of interactive audio*. New York, NY: Oxford Univ. Press.

Collins, Karen; Kapralos, Bill; Tessler, Holly; Lomeland, Jon Inge (2014): How Can Interactive Music be Used in Virtual Worlds Like World of Warcraft? In: Karen Collins, Bill Kapralos und Holly Tessler (Hg.): The Oxford handbook of interactive audio. New York, NY: Oxford Univ. Press.

Collins, Karen; Kapralos, Bill; Tessler, Holly; Roux-Girard, Guillaume (2014): Sound and the Videoludic Experience. In: Karen Collins, Bill Kapralos und Holly Tessler (Hg.): The Oxford handbook of interactive audio. New York, NY: Oxford Univ. Press.

Collins, Karen; Kapralos, Bill; Tessler, Holly; Stevens, Richard; Raybould, Dave (2014): Designing a Game for Music. Integrated Design Approaches for Ludic Music and Interactivity. In: Karen Collins, Bill Kapralos und Holly Tessler (Hg.): The Oxford handbook of interactive audio. New York, NY: Oxford Univ. Press.

Compton, Kate; Logas, Heather; Osborn, Joseph C.; Chakrabortti, Chandranil; Coffman, Kelsey; Fava, Daniel et al. (2016): Design Lessons From Binary Fission: A Crowd Sourced Game for Precondition Discovery. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_336.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

Comunello, Francesca; Mulargia, Simone (2015): User-Generated Video Gaming. Big Planet and Participatory Cultures in Italy. In: Games and Culture 10 (1), S. 57–80. DOI: 10.1177/1555412014557028.

Connolly Thomas; Tsvetkova, Nina; Hristova, Plama (2020): Gamifying Teacher Training: Simulated Practice Learning for Future and Practising Teacher Interacting with Vulnerable Learners. In: Elizabeth Bradley (Hg.): Games and Simulations in Teacher Education. Cham: Springer International Publishing, S. 55–73.

Conrad, Michael A. (2019): Zocken im retroischen 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 (2009): There is No Magic Circle. In: Games and Culture 4 (4), S. 408–417. DOI: 10.1177/1555412009343575.

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; Alley, Timothy Dodd; Dutton, Nathan; Falk, Matthew; Fisher, Howard; Harper, Todd; Yulish, Adam (2010): Where's My Montage? The Performance of Hard Work and Its Reward in Film, Television, and MMOGs. In: Games and Culture 5 (4), S. 381–402. DOI: 10.1177/1555412009360413.

Consalvo, Mia; Busch, Thorsten; Jong, Carolyn (2019): Playing a Better Me. How Players Rehearse Their Ethos via Moral Choices. In: Games and Culture 14 (3), S. 216–235. DOI: 10.1177/1555412016677449.

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.

Conway, Steven (2020): Poisonous Pantheons. God of War and Toxic Masculinity. In: Games and Culture 15 (8), S. 943–961. DOI: 10.1177/1555412019858898.

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.
- Cooper, Seth; Deterding, Sebastian; Tsapakos, Theo (2016): Player Rating Systems for Balancing Human Computation Games: Testing the Effect of Bipartiteness. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_381.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- Coppock, Patrick (2012): Are Computer Games Real? In: John Richard Sageng, Hallvard Fossheim und Tarjei Mandt Larsen (Hg.): *The Philosophy of Computer Games*. Dordrecht: Springer Netherlands (Philosophy of Engineering and Technology, 7), S. 259–277.
- Corliss, Jonathan (2011): Introduction: The Social Science Study of Video Games. In: *Games and Culture* 6 (1), S. 3–16. DOI: 10.1177/1555412010377323.
- 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.
- Corredor, Javier; Gaydos, Matthew (2014): Language Games. How Gaming Communities Shape Second-Language Literacy. In: Hannah R. Gerber und Sandra Schamroth Abrams (Hg.): *Bridging Literacies with Videogames*. Rotterdam: SensePublishers, S. 103–127.
- Costello, Brigid Mary (2018): The Rhythm of Game Interactions. Player Experience and Rhythm in Minecraft and Don't Starve. In: *Games and Culture* 13 (8), S. 807–824. DOI: 10.1177/1555412016646668.
- Cote, Amanda C. (2017): "I Can Defend Myself". Women's Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online. In: *Games and Culture* 12 (2), S. 136–155. DOI: 10.1177/1555412015587603.
- Cote, Amanda C. (2018): Writing "Gamers". The Gendered Construction of Gamer Identity in Nintendo Power (1994–1999). In: *Games and Culture* 13 (5), S. 479–503. DOI: 10.1177/1555412015624742.
- Coulter, Gerry (2007): Jean Baudrillard and the Definitive Ambivalence of Gaming. In: *Games and Culture* 2 (4), S. 358–365. DOI: 10.1177/1555412007309530.
- 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>.
- Cragoe, Nicholas G. (2016): RPG Mythos. Narrative Gaming as Modern Mythmaking. In: *Games and Culture* 11 (6), S. 583–607. DOI: 10.1177/1555412015574195.
- Crawford, Chris (1997): *The Art of Computer Game Design*. Vancouver. Online verfügbar unter https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf, zuletzt geprüft am 24.10.2019.
- Crawford, Chris (2003): Interactive Storytelling. In: Mark J. P. Wolf (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York, NY: Routledge, S. 259–274.
- Crawford, Garry (2015): Is it in the Game? Reconsidering Play Spaces, Game Definitions, Theming, and Sports Videogames. In: *Games and Culture* 10 (6), S. 571–592. DOI: 10.1177/1555412014566235.
- Cremin, Colin (2012): The Formal Qualities of the Video Game. An Exploration of Super Mario Galaxy With Gilles Deleuze. In: *Games and Culture* 7 (1), S. 72–86. DOI: 10.1177/1555412012440309.
- Cremin, Colin (2016): Molecular Mario. The Becoming-Animal of Video Game Compositions. In: *Games and Culture* 11 (4), S. 441–458. DOI: 10.1177/1555412015569247.
- Crick, Timothy (2011): The Game Body: Toward a Phenomenology of Contemporary Video Gaming. In: *Games and Culture* 6 (3), S. 259–269. DOI: 10.1177/1555412010364980.

- Croghan, P.; Kennedy, H. (2009): Technologies Between Games and Culture. In: *Games and Culture* 4 (2), S. 107–114. DOI: 10.1177/1555412008325482.
- 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.
- Croghan, Patrick (2006): The Question of Computer Games. In: *Games and Culture* 1 (1), S. 72–77. DOI: 10.1177/1555412005281824.
- Croghan, Patrick (2007): Remembering (Forgetting) Baudrillard. In: *Games and Culture* 2 (4), S. 405–413. DOI: 10.1177/1555412007309531.
- Croghan, Patrick (2018): Indie Dreams. Video Games, Creative Economy, and the Hyperindustrial Epoch. In: *Games and Culture* 13 (7), S. 671–689. DOI: 10.1177/1555412018756708.
- Curry, John (2020): Professional Wargaming: A Flawed but Useful Tool. In: *Simulation & Gaming* 51 (5), S. 612–631. DOI: 10.1177/1046878120901852.
- Curwood, Jen Scott (2014): Reader, Writer, Gamer. Online Role-Playing Games as Literary Response. In: Hannah R. Gerber und Sandra Schamroth Abrams (Hg.): *Bridging Literacies with Videogames*. Rotterdam: SensePublishers, S. 53–66.
- 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.
- Cutler, Clare; Hicks, Ben; Innes, Anthea (2016): Does Digital Gaming Enable Healthy Aging for Community-Dwelling People With Dementia? In: *Games and Culture* 11 (1-2), S. 104–129. DOI: 10.1177/1555412015600580.
- Ćwil, Małgorzata; Howe, William T. (2020): Cross-Cultural Analysis of Gamer Identity: A Comparison of the United States and Poland. In: *Simulation & Gaming* 51 (6), S. 785–801. DOI: 10.1177/1046878120945735.
- Czuderna, 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.
- Dafai, Samer Al (2016): Conventions within eSports: Exploring Similarities in Design. In: *Digital Games Research Association* (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_249.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- Daniel-Wariya, Joshua (2019): Rhetorical Strategy and Creative Methodology. Revisiting Homo Ludens. In: *Games and Culture* 14 (6), S. 622–638. DOI: 10.1177/1555412017721085.
- Davidson, Drew (2008): Well Played. Interpreting Prince of Persia: The Sands of Time. In: *Games and Culture* 3 (3-4), S. 356–386. DOI: 10.1177/1555412008317307.
- 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/.
- Davnall, Rebecca (2020): What does the gamer do? In: *Ethics Inf Technol*. DOI: 10.1007/s10676-020-09558-8.
- 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).

Deterding, Sebastian (2017): The Pyrrhic Victory of Game Studies. Assessing the Past, Present, and Future of Interdisciplinary Game Research. In: *Games and Culture* 12 (6), S. 521–543. DOI: 10.1177/1555412016665067.

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.

DeVane, Ben; Squire, Kurt D. (2008): The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto. San Andreas. In: *Games and Culture* 3 (3-4), S. 264–285. DOI: 10.1177/1555412008317308.

Devine, Theresa Claire (2017): Integrating Games Into the Artworld. A Methodology and Case Study Exploring the Work of Jason Rohrer. In: *Games and Culture* 12 (7-8), S. 671–695. DOI: 10.1177/1555412015596105.

Devine, Theresa Claire; Presnell, William Andrew; Miller, Samuel (2014): Games as Art and Kant's Moral Dilemma. What Can Ethical Theory Reveal About the Role of the Game Designer as Artist? In: *Games and Culture* 9 (4), S. 277–310. DOI: 10.1177/1555412014538812.

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.

Digital Games Research Association (Hg.) (2010): DIGRA NORDIC '10: PROCEEDINGS OF THE 2010 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE: EXPERIENCING GAMES: GAMES, PLAY, AND PLAYERS.

- Digital Games Research Association (Hg.) (2012): DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference.
- Digital Games Research Association (Hg.) (2014): DiGRA Nordic '14: Proceedings of the 2014 International DiGRA Nordic Conference.
- Digital Games Research Association (Hg.) (2016): DIGRA/FDG '16 – PROCEEDINGS OF THE 2016 PLAYING WITH HISTORY WORKSHOP.
- Digital Games Research Association (Hg.) (2016): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG.
- Digital Games Research Association (Hg.) (2018): DIGRA NORDIC '18: PROCEEDINGS OF 2018 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE.
- Dimitriadou, Anastasia; Djafarova, Naza; Turetken, Ozgur; Verkuyl, Margaret; Ferworn, Alexander (2021): Challenges in Serious Game Design and Development: Educators' Experiences. In: *Simulation & Gaming* 52 (2), S. 132–152. DOI: 10.1177/1046878120944197.
- 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.
- DiSalvo, Betsy James; Crowley, Kevin; Norwood, Roy (2008): Learning in Context. *Digital Games and Young Black Men*. In: *Games and Culture* 3 (2), S. 131–141. DOI: 10.1177/1555412008314130.
- 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).
- Dittler, Ullrich; Hoyer, Michael (Hg.) (2008): *Aufwachsen in virtuellen Medienwelten. Chancen und Gefahren digitaler Medien aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Perspektive*. Medienkongress; Medienkongress Villingen-Schwenningen. München: Kopaed.
- Dodig-Crnkovic, Gordana; Larsson, Thomas (2005): Game Ethics. Homo Ludens as a Computer Game Designer and Consumer. In: *International Review of Information Ethics* 4, 2005, S. 19–23.

Doh, Young Yim; Whang, Sang-Min Leo (2014): From Separation to Integration. Identity Development of Korean Adult Players in Online Game World. In: *Games and Culture* 9 (1), S. 30–57. DOI: 10.1177/1555412013498301.

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: Winfred 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).

Domingo, Jelia; Bradley, Elizabeth (2020): Training Special Education Teachers Through Computer Simulations: Promoting Understanding of the Experiences of Students with Disabilities. In: Elizabeth Bradley (Hg.): *Games and Simulations in Teacher Education*. Cham: Springer International Publishing, S. 75–89.

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.

Donald, Iain (2019): Just War? War Games, War Crimes, and Game Design. In: *Games and Culture* 14 (4), S. 367–386. DOI: 10.1177/1555412017720359.

Donaldson, Scott (2017): Mechanics and Metagame. Exploring Binary Expertise in League of Legends. In: *Games and Culture* 12 (5), S. 426–444. DOI: 10.1177/1555412015590063.

Dooghan, Daniel (2019): Digital Conquerors. Minecraft and the Apologetics of Neoliberalism. In: *Games and Culture* 14 (1), S. 67–86. DOI: 10.1177/1555412016655678.

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.

Dormann, C.; Whitson, J. R.; Neuvians, M. (2013): Once More With Feeling. Game Design Patterns for Learning in the Affective Domain. In: *Games and Culture* 8 (4), S. 215–237. DOI: 10.1177/1555412013496892.

Dormann, Claire (2016): Toward Ludic Gerontechnology: a Review of Games for Dementia Care. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_1001.pdf, zuletzt geprüft am 20.05.2021.

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.

Dorn, A. Walter; Dawson, Peter F. (2021): Simulating Peace Operations: New Digital Possibilities for Training and Public Education. In: *Simulation & Gaming* 52 (2), S. 226–242. DOI: 10.1177/1046878120968605.

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).

Dowling, David O.; Goetz, Christopher; Lathrop, Daniel (2020): One Year of #GamerGate. The Shared Twitter Link as Emblem of Masculinist Gamer Identity. In: *Games and Culture* 15 (8), S. 982–1003. DOI: 10.1177/1555412019864857.

Dreps, Krystoffer (2018): Höranalytische Perspektiven auf die Musik Amon Tobins. Untersuchungen zu Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory und inFAMOUS. In: Christoph Hust (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 367–384.

Drews, Albert (Hg.) (2012): *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).

Drews, Paul; Schomborg, Till; Leue-Bensch, Carina (2017): Gamification und Crowdfunding im Innovationsmanagement – Entwicklung und Einführung einer SharePoint-basierten Anwendung. In: Susanne Strahinger und Christian Leyh (Hg.): *Gamification und serious games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen*. Wiesbaden: Springer Vieweg (Edition HMD - Praxis der Wirtschaftsinformatik), S. 69–81.

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.

Dubbels, Brock (2016): *Pedagogy and Play: Creating a Playful Curriculum for Academic Achievement and Engaged Learning*. In: Karen Schrier (Hg.): *Learning, Education and Games. Volume Two: Bringing Games into Educational Contexts*. Pittsburgh, PA: ETC Press, S. 87–116.

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.

Ducheneaut, Nicolas; Yee, Nick; Nickell, Eric; Moore, Robert J. (2006): Building an MMO With Mass Appeal. In: *Games and Culture* 1 (4), S. 281–317. DOI: 10.1177/1555412006292613.

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.

Eberhardt, Richard; Caldwell, Kyrie Eleison (2016): The Challenges of using CommercialOff-the-Shelf Narrative Games in History Classrooms. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DIGRA/FDG '16 – PROCEEDINGS OF THE 2016 PLAYING WITH HISTORY WORKSHOP*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp>

content/uploads/digital-library/EBERHARDT-CALDWELL_PWH2A_1AUG_LT1.pdf, zuletzt geprüft am 20.05.2021.

Ebner, Martin; Schön, Sandra (Hg.) (2013): Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien.

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.

Eckardt, Linda; Körber, Steffen; Becht, Eva Johanna; Plath, Alexandra; Al Falah, Sharaf; Robra-Bissantz, Susanne (2017): Führen Serious Games zu Lernerfolg? – Ein Vergleich zum Frontalunterricht. In: Susanne Strahring und Christian Leyh (Hg.): *Gamification und serious games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen*. Wiesbaden: Springer Vieweg (Edition HMD - Praxis der Wirtschaftsinformatik), S. 139–150.

Eckardt, Linda; Siemon, Dominik; Robra-Bissantz, Susanne (2017): GamEducation – Spielelemente in der Universitätslehre. In: Susanne Strahring und Christian Leyh (Hg.): *Gamification und serious games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen*. Wiesbaden: Springer Vieweg (Edition HMD - Praxis der Wirtschaftsinformatik), S. 127–138.

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 (2005): *Beyond Edutainment. Exploring the Educational Potential of Computer Games*.

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

Egliston, Ben (2020): Quantified Play. Self-Tracking in Videogames. In: *Games and Culture* 15 (6), S. 707–729. DOI: 10.1177/1555412019845983.

Eichner, Susanne (2014): *Agency and Media Reception. Experiencing Video Games, Film, and Television*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden (Film, Fernsehen, Medienkultur, Schriftenreihe der Hochschule für Film und Fernsehen ").

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.

Eklund, Lina; Johansson, Magnus (2010): Social Play? A study of social interaction in temporary group formation (PUG) in World of Warcraft. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DIGRA NORDIC '10: PROCEEDINGS OF THE 2010 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE: EXPERIENCING GAMES: GAMES, PLAY, AND PLAYERS*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.55072.pdf>, zuletzt geprüft am 08.07.2021.

Elender, Moritz (2016): What's up with all those Seniors? Der Typus der Immature Mentors und seine Funktion in Coming of Age-Werken am Bei-spiel 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.

Elmenzeny, 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.

Elverdam, Christian; Aarseth, Espen (2007): Game Classification and Game Design. In: *Games and Culture* 2 (1), S. 3–22. DOI: 10.1177/1555412006286892.

Emmersberger, Stefan (2020): Fantasie als Superkraft: The Awesome Adventures of Captain Spirit. Zur Rolle von Fiktion bei der Verarbeitung von Realität. In: *Informationen zur Deutschdidaktik* 44 (2), S. 89–99.

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? Computer-spiele 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.

Enevold, Jessica (2012): Domesticating Play, Designing Everyday Life: The Practice and Performance of Family Gender, and Gaming. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.15073.pdf>, zuletzt geprüft am 06.07.2021.

Engelmann, Nikolayi (2018): *Virtual Reality Gaming. Potential der Technologie für die Welt der digitalen Spiele*. Baden-Baden: Tectum Verlag.

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 (2014): Spielen und Erzählen. Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierung. Heidelberg: Synchron (Diskursivitäten, 19).

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.

Ensslin, Astrid (2015): Videogames as Unnatural Narratives. In: Mathias Fuchs (Hg.): Diversity of Play. Lüneburg: meson Press, S. 41–70.

Ensslin, Astrid; Goorimoorthee, Tejasvi (2020): Transmediating Bildung. Video Games as Life Formation Narratives. In: Games and Culture 15 (4), S. 372–393. DOI: 10.1177/1555412018796948.

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.

Ernkvist, Mirko; Ström, Patrik (2008): Enmeshed in Games with the Government. Governmental Policies and the Development of the Chinese Online Game Industry. In: Games and Culture 3 (1), S. 98–126. DOI: 10.1177/1555412007309527.

Ernst, Daniel (2018): Musik als dynamischer und interaktiver Bestandteil im Spielverlauf The Legend of Zelda: Ocarina of Time und Twilight Princess. In: Christoph Hust (Hg.): Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspek-

tiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 311–324.

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.

Esposito, Elena (2003): Fiktion und Virtualität. In: Sybille Krämer (Hg.): *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. 1. Aufl., [Nachdr.]; 3. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 1379), S. 269–296.

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.

Everett, Anna; Watkins, S. Craig (2008): The Power of Play: The Portrayal and Performance of Race in Video Games. In: Katie Salen (Hg.): *The Ecology of Games. Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge, Mass.: MIT Press, S. 141–166.

Fabricatore, Carlo (2018): Underneath and Beyond Mechanics. An Activity-theoretical Perspective on Meaning-making in Gameplay. In: Beat Suter, Mela Kocher und René Bauer (Hg.): *Games and Rules. Game Mechanics for the "Magic Circle"*. Bielefeld: transcript (Edition Medienwissenschaft, 53), S. 87–115.

Facey-Shaw, Lisa; Specht, Marcus; van Rosmalen, Peter; Bartley-Bryan, Jeanette (2020): Do Badges Affect Intrinsic Motivation in Introductory Programming Students? In: *Simulation & Gaming* 51 (1), S. 33–54. DOI: 10.1177/1046878119884996.

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.

Faisal, Ali; Peltoniemi, Mirva (2018): Establishing Video Game Genres Using Data-Driven Modeling and Product Databases. In: *Games and Culture* 13 (1), S. 20–43. DOI: 10.1177/1555412015601541.

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.

Falkenthal, Evan; Byrne, Andrew M. (2021): Distributed Leadership in Collegiate Esports. In: *Simulation & Gaming* 52 (2), S. 185–203. DOI: 10.1177/1046878120958750.

Faller, Thomas; Schniz, Felix (2020): Gemeinsames Videospielen als methodische Gesprächsgrundlage nach dem Modell des Klagenfurt Critical Game Lab. In: *Informationen zur Deutschdidaktik* 44 (2), S. 66–72.

- Farca, Gerald (2016): The Emancipated Player. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_205.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- 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).
- Farca, Gerald; Ladevèze, Charlotte (2016): The Journey to Nature: The Last of Us as Critical Dystopia. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_246.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- Faschon, Alexander (2018): Musik im Grafikadventure Loom. In: Christoph Hust (Hg.): Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 325–336.
- Fasterholdt, Martin; Pichlmair, Martin; Holmgard, Christoffer (2016): You Say Jump, I Say How High? Operationalising the Game Feel of Jumping. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_248.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- Feige, Daniel Martin (2018): Das Computerspiel als Forschungsgegenstand der Philosophie. In: Christoph Hust (Hg.): Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 15–34.
- 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.
- Felini, Damiano (2015): Beyond Today's Video Game Rating Systems. A Critical Approach to PEGI and ESRB, and Proposed Improvements. In: Games and Culture 10 (1), S. 106–122. DOI: 10.1177/1555412014560192.
- 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.
- Fennewald, Thomas; Phelps, David (2019): Analyzing Moral Deliberation During Gameplay. Moral Foundations Theory as an Analytic Resource. In: Games and Culture 14 (7-8), S. 917–936. DOI: 10.1177/1555412017745231.
- 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.
- Ferdig, Richard (2016): Helping Parents Understand the Positives and Negatives of Video Game Use. In: Karen Schrier (Hg.): Learning, Education and Games. Volume Two: Bringing Games into Educational Contexts. Pittsburgh, PA: ETC Press, S. 185–198.
- Ferguson, Christopher J. (2010): Blazing Angels or Resident Evil? Can Violent Video Games be a Force for Good? In: Review of General Psychology 14 (2), S. 68–81. DOI: 10.1037/a0018941.

- Ferguson, Christopher J. (2015): Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Game Influences on Children's and Adolescents' Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance. In: *Perspectives on psychological science : a journal of the Association for Psychological Science* 10 (5), S. 646–666. DOI: 10.1177/1745691615592234.
- Ferrara, J. (2013): Games for Persuasion. Argumentation, Procedurality, and the Lie of Gamification. In: *Games and Culture* 8 (4), S. 289–304. DOI: 10.1177/1555412013496891.
- Festl, R.; Scharrow, M.; Quandt, T. (2013): Militaristic Attitudes and the Use of Digital Games. In: *Games and Culture* 8 (6), S. 392–407. DOI: 10.1177/1555412013493498.
- 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.
- Fields, Deborah A.; Kafai, Yasmin B. (2010): "Stealing From Grandma" or Generating Cultural Knowledge? Contestations and Effects of Cheating in a Tween Virtual World. In: *Games and Culture* 5 (1), S. 64–87. DOI: 10.1177/1555412009351262.
- Fields, Deborah A.; Kafai, Yasmin B. (2010): Knowing and Throwing Mudballs, Hearts, Pies, and Flowers. A Connective Ethnography of Gaming Practices. In: *Games and Culture* 5 (1), S. 88–115. DOI: 10.1177/1555412009351263.
- 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 Kieffer und Tim Kirchner. LfM-Dokumentation. Düsseldorf.
- Fileccia, Marco; Schmidt, Ulrike (2006): Ein schwieriges Zusammenspiel. Computerspiele und Schule. In: Winfried 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.
- Fink, Hanna (2018): Videospiele und Genderforschung. In: Christoph Hust (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 57–72.
- Fischer, Andreas; Uhlig, Tom (2021): Arbeit als Spiel – Spielen als Arbeit. Thesen zum neuen Verhältnis von Erwerbsarbeit und Videospiele. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/arbeit-als-spiel-spielen-als-arbeit-thesen-zum-neuen-verhaeltnis-von-erwerbsarbeit-und-videospiel/>, zuletzt geprüft am 11.07.2021.
- Fischer, Helge; Heinz, Matthias; Schlenker, Lars; Münster, Sander; Follert, Fabiane; Köhler, Thomas (2017): Die Gamifizierung der Hochschullehre – Potenziale und Herausforderungen. In: Susanne Strahnger und Christian Leyh (Hg.): *Gamification und serious games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen*. Wiesbaden: Springer Vieweg (Edition HMD - Praxis der Wirtschaftsinformatik), S. 113–125.
- 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.
- Fisher, Howard D. (2015): Sexy, Dangerous—and Ignored. An In-depth Review of the Representation of Women in Select Video game Magazines. In: Games and Culture 10 (6), S. 551–570. DOI: 10.1177/1555412014566234.
- Fleck, Jürgen (2008): Virtuelle Welten: ungenutzte Potentiale für Unternehmen. Gezeigt am Beispiel von Second Life. Hamburg: Diplomica-Verl. Online verfügbar unter <http://www.diplomica-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.
- Fordyce, Robbie (2018): Dwarf Fortress. Laboratory and Homestead. In: Games and Culture 13 (1), S. 3–19. DOI: 10.1177/1555412015603192.
- Foxman, Maxwell; Forelle, Michelle (2014): Electing to Play. MTV's Fantasy Election and Changes in Political Engagement Through Gameplay. In: Games and Culture 9 (6), S. 454–467. DOI: 10.1177/1555412014549804.
- Franco, Paul F.; DeLuca, Deborah A. (2019): Learning Through Action: Creating and Implementing a Strategy Game to Foster Innovative Thinking in Higher Education. In: Simulation & Gaming 50 (1), S. 23–43. DOI: 10.1177/1046878118820892.
- 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: Winfried 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.
- Frick, Jonas (2021): Die Zukunft selbst bestimmen. Politische Simulationen und Gegenkultur. In: Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/die-zukunft-selbst-bestimmen-politische-simulationen-und-gegenkultur/>, zuletzt geprüft am 11.07.2021.

- Friedman, Asaf (2015): The Role of Visual Design in Game Design. In: *Games and Culture* 10 (3), S. 291–305. DOI: 10.1177/1555412014559977.
- 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 Habitusstheorie. 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 (2018): Musik und Computerspiele, oder: Wie das »Ludo-« in die Musikologie kam. In: Christoph Hust (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 385–398.
- 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 (2011): *Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten*. Berlin: Vistas (Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW, 67).
- 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: Winfred 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.
- Frome, Jonathan (2019): Interactive Works and Gameplay Emotions. In: *Games and Culture* 14 (7-8), S. 856–874. DOI: 10.1177/1555412019847907.
- 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 (Hg.) (2015): *Diversity of Play*. Lüneburg: meson Press.
- 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, Matthias (2016): "Ruinensehnsucht" - Longing for Decay in Computer Games. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_67.compressed1.pdf, zuletzt geprüft am 15.06.2021.
- 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 Görgen 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.
- Furtwängler, Frank (2010): *Computerspielphilosophie. Zu einer Spielforschung innerhalb der Medienwissenschaft*. Konstanz.
- 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 (2012): No Sex Please, We Are Finite State Machines. On the Melancholy Sexlessness of the Video Game. In: *Games and Culture* 7 (6), S. 399–418. DOI: 10.1177/1555412012466287.
- 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.
- Gallagher, Rob (2020): Volatile Memories. Personal Data and Post Human Subjectivity in The Aspern Papers, Analogue: A Hate Story and Tacoma. In: *Games and Culture* 15 (7), S. 757–771. DOI: 10.1177/1555412019841477.
- 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. (2006): *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press (Electronic mediations, 18).
- 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.
- Galloway, Alexander R. (2007): Radical Illusion (A Game Against). In: *Games and Culture* 2 (4), S. 376–391. DOI: 10.1177/1555412007309532.
- Gandolfi, Enrico (2017): Beyond Diagonal Sciences. Applying Roger Caillois's Concepts of Symmetry and Dissymmetry to Journey. In: *Games and Culture* 12 (4), S. 361–380. DOI: 10.1177/1555412016667342.
- 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).
- Ganzon, Sarah Christina (2019): Investing Time for Your In-Game Boyfriends and BFFs. Time as Commodity and the Simulation of Emotional Labor in Mystic Messenger. In: *Games and Culture* 14 (2), S. 139–153. DOI: 10.1177/1555412018793068.
- 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).
- García-Álvarez, Ercilia; López-Sintas, Jordi; Samper-Martínez, Alexandra (2017): The Social Network Gamer's Experience of Play. A Netnography of Restaurant City on Facebook. In: *Games and Culture* 12 (7-8), S. 650–670. DOI: 10.1177/1555412015595924.
- Garcia-Marquez, Caribay; Bauer, Kristina N. (2021): An Examination and Extension of the Theory of Gamified Learning: The Moderating Role of Goal Orientation. In: *Simulation & Gaming* 52 (4), S. 407–434. DOI: 10.1177/1046878120958741.

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.

Gazzard, Alison; Peacock, Alan (2011): Repetition and Ritual Logic in Video Games. In: *Games and Culture* 6 (6), S. 499–512. DOI: 10.1177/1555412011431359.

Gebel, christa (2006): Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele. In: *Unterrichtswissenschaft* 34, 2006 (4), S. 290–309. Online verfügbar unter https://www.pedocs.de/volltexte/2013/5520/pdf/UnterWiss_2006_4_Gebel_Kompetenzfoerderliche_Potenziale_D_A.pdf, zuletzt geprüft am 19.09.2019.

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 (2006): Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form. In: *Games and Culture* 1 (1), S. 58–61. DOI: 10.1177/1555412005281788.

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 (2007): *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. 2. Aufl. New York: St. Martin's Griffin.

Gee, James Paul (2008): Learning and Games. In: Katie Salen (Hg.): *The Ecology of Games. Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge, Mass.: MIT Press, S. 21–40.

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 (2008): Video Games and Embodiment. In: *Games and Culture* 3 (3-4), S. 253–263. DOI: 10.1177/1555412008317309.

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.

Geerts, David; Nouwen, Marije; van Beek, Evert; Slegers, Karin; Chocron Miranda, Fernanda; Bleumers, Lizzy (2019): Using the SGDA Framework to Design and Evaluate Research Games. In: *Simulation & Gaming* 50 (3), S. 272–301. DOI: 10.1177/1046878118808826.

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: Winfried 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.
- Geraci, Robert M.; Recine, Nat (2014): Enlightening the Galaxy. How Players Experience Political Philosophy in Star Wars: The Old Republic. In: Games and Culture 9 (4), S. 255–276. DOI: 10.1177/1555412014538810.
- Gerber, Hannah R.; Abrams, Sandra Schamroth (Hg.) (2014): Bridging Literacies with Videogames. Rotterdam: SensePublishers.
- Gerber, Lukas C.; Doshi, Michael C.; Kim, Honesty; Riedel-Kruse, Ingmar H. (2016): BioGraphr: Science Games on a Biotic Computer. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_187_revised.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- Gerber, Lukas C.; Kim, Honesty; Riedel-Kruse, Ingmar H. (2016): Interactive Biotechnology: Design Rules for Integrating Biological Matter into Digital Games. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_188_revised.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- Gerrish, Grace (2018): NieR (De)Automata: Defamiliarization and the Poetic Revolution of NieR: Automata. In: Digital Games Research Association (Hg.): DIGRA NORDIC '18: PROCEEDINGS OF 2018 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_Nordic_2018_paper_32.pdf, zuletzt geprüft am 16.06.2021.
- 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.
- Ghali, Ramla; Abdessalem, Hamdi Ben; Frasson, Claude: Improving Intuitive Reasoning Through Assistance Strategies in a Virtual Reality Game. In: Association for the Advancement of Artificial Intelligence (Hg.): Proceedings of the Thirtieth International Florida Artificial Intelligence Research Society Conference.
- 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.

Giddings, S. (2009): *Events and Collusions. A Glossary for the Microethnography of Video Game Play*. In: *Games and Culture* 4 (2), S. 144–157. DOI: 10.1177/1555412008325485.

Giddings, Seth (2007): *A 'Pataphysics Engine. Technology, Play, and Realities*. In: *Games and Culture* 2 (4), S. 392–404. DOI: 10.1177/1555412007309534.

Giddings, Seth (2018): *Accursed Play. The Economic Imaginary of Early Game Studies*. In: *Games and Culture* 13 (7), S. 765–783. DOI: 10.1177/1555412018755914.

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.

Gilbert, Sam (2010): *Ethics at Play. Patterns of Ethical Thinking among Young Online Gamers*. In: Karen Schrier und David Gibson (Hg.): *Ethics and Game Design. Teaching Values through Play*. Hershey, PA: IGI Global, S. 151–166.

Gillespie, Greg; Crouse, Darren (2012): *There and Back Again. Nostalgia, Art, and Ideology in Old-School Dungeons and Dragons*. In: *Games and Culture* 7 (6), S. 441–470. DOI: 10.1177/1555412012465004.

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>.

Glas, René (2016): *Paratextual Play: Unlocking the Nature of Making-of Material of Games*. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_266.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

Glaser, Tim (2021): *Dota 2 und die Konvergenz von spielerischer Arbeit und effizientem Spiel. E-Sport, paratextuelle Industrien und Plattformisierung*. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/dota-2-und-die-konvergenz-von-spielerischer-arbeit-und-effizientem-spiel-e-sport-paratextuelle-industrien-und-plattformisierung/>, zuletzt geprüft am 10.07.2021.

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.

Goddard, William; Muscat, Alexander (2016): Designing Unconventional Use of Conventional Displays in Games: Some Assembly Required. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_240.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

Goetz, Christopher (2012): Tether and Accretions. Fantasy as Form in Videogames. In: Games and Culture 7 (6), S. 419–440. DOI: 10.1177/1555412012466288.

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.

Golub, Alex; Lingley, Kate (2008): "Just Like the Qing Empire". Internet Addiction, MMOGs, and Moral Crisis in Contemporary China. In: Games and Culture 3 (1), S. 59–75. DOI: 10.1177/1555412007309526.

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.) (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.) (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. Gefühlsdimensionen des Computerspielens. München: epodium, S. 77–90.

González, Carina Soledad González; Adelantado, Vicente Navarro (2016): A Structural Theoretical Framework Based on Motor Play to Categorize and Analyze Active Video Games. In: Games and Culture 11 (7-8), S. 690–719. DOI: 10.1177/1555412015576613.

Goodfellow, Catherina (2015): Russian Overlords, Vodka, and Logoffski. Russian- and English- Language Discourse About Anti-Russian Xenophobia in the EVE Online Community. In: Games and Culture 10 (4), S. 343–364. DOI: 10.1177/1555412014560193.

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.

Görger, Arno (2018): Die Vulnerabilität des Anderen. Marginalisierungen des Non-Playable Characters in digitalen Spielen. In: Christoph Hust (Hg.): Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern,

Inszenierung und Musik. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 73–88.

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).

Gosling, Victoria K.; Crawford, Garry (2011): Game Scenes: Theorizing Digital Game Audiences. In: Games and Culture 6 (2), S. 135–154. DOI: 10.1177/1555412010364979.

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.

Götz, Ulrich (2018): Rules Shape Spaces Spaces Shape Rules. In: Beat Suter, Mela Kocher und René Bauer (Hg.): Games and Rules. Game Mechanics for the "Magic Circle". Bielefeld: transcript (Edition Medienwissenschaft, 53), S. 259–266.

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 Videospiele. 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.

- Green, Amy M. (2016): The Reconstruction of Morality and the Evolution of Naturalism in The Last of Us. In: *Games and Culture* 11 (7-8), S. 745–763. DOI: 10.1177/1555412015579489.
- 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.
- Grimes, Sara M. (2018): Penguins, Hype, and MMOGs for Kids. A Critical Reexamination of the 2008 “Boom” in Children’s Virtual Worlds Development. In: *Games and Culture* 13 (6), S. 624–644. DOI: 10.1177/1555412016638755.
- Grimm, Petra; Capurro, Rafael (Hg.) (2010): *Computerspiele - neue Herausforderungen für die Ethik?* Stuttgart: Franz Steiner (Medienethik, 8).
- Grimm, Petra; Keber, Tobias O.; Zöllner, Oliver (Hg.) (2019): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten*. Ditzingen: Reclam (Kompaktwissen XL).
- Grizzard, Matthew; Tamborini, Ron; Lewis, Robert J.; Wang, Lu; Prabhu, Sujay (2014): Being Bad in a Video Game Can Make Us More Morally Sensitive. In: *Cyberpsychology, behavior and social networking* 17 (8), S. 499–504. DOI: 10.1089/cyber.2013.0658.
- 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.
- Groff, Jennifer; McCall, Jeremiah; Darvasi, Paul; Gilbert, Zack (2016): Using Games in the Classroom. In: Karen Schrier (Hg.): *Learning, Education and Games. Volume Two: Bringing Games into Educational Contexts*. Pittsburgh, PA: ETC Press, S. 19–42.
- Gros, Begoña (2007): Digital Games in Education. In: *Journal of Research on Technology in Education* 40 (1), S. 23–38. DOI: 10.1080/15391523.2007.10782494.
- 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.
- Grund, Christian Karl; Schelkle, Michael (2017): Visualisieren spielend erlernen – Ein Serious Game zur Verbesserung von Managementberichten. In: Susanne Strahinger und Christian Leyh (Hg.): Gamification und serious games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen. Wiesbaden: Springer Vieweg (Edition HMD - Praxis der Wirtschaftsinformatik), S. 167–181.
- Grundy, David (2008): The Presence of Stigma Among Users of the MMORPG RMT. A Hypothetical Case Approach. In: Games and Culture 3 (2), S. 225–247. DOI: 10.1177/1555412008314131.
- 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.

- Gundry, David; Deterding, Sebastian (2019): Validity Threats in Quantitative Data Collection With Games: A Narrative Survey. In: *Simulation & Gaming* 50 (3), S. 302–328. DOI: 10.1177/1046878118805515.
- 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).

Hack, Günter (2018): NPC and ME. In: Beat Suter, Mela Kocher und René Bauer (Hg.): Games and Rules. Game Mechanics for the "Magic Circle". Bielefeld: transcript (Edition Medienwissenschaft, 53), S. 293–298.

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.

Hagen, Ulf (2010): Designing for Player Experience. How Professional Game Developers Communicate Design Visions. In: Digital Games Research Association (Hg.): DIGRA NORDIC '10: PROCEEDINGS OF THE 2010 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE: EXPERIENCING GAMES: GAMES, PLAY, AND PLAYERS. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.03567.pdf>, zuletzt geprüft am 08.07.2021.

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.

Hakimi, Jedd (2020): "Why Are Video Games So Special?". The Supreme Court and the Case Against Medium Specificity. In: Games and Culture 15 (8), S. 923–942. DOI: 10.1177/1555412019857982.

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.

Halverson, Erica Rosenfeld; Halverson, Richard (2008): Fantasy Baseball. The Case for Competitive Fandom. In: Games and Culture 3 (3-4), S. 286–308. DOI: 10.1177/1555412008317310.

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 Schelhowe (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.

Hänselmann, 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.

Harkin, Stephanie (2020): *"The Only Thing You've Managed to Break So Far Is My Heart". An Analysis of Portal 's Monstrous Mother GLaDOS*. In: *Games and Culture* 15 (5), S. 529–543. DOI: 10.1177/1555412018819663.

Harper, Todd (2011): *Rules, Rhetoric, and Genre: Procedural Rhetoric in Persona 3*. In: *Games and Culture* 6 (5), S. 395–413. DOI: 10.1177/1555412011402675.

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, S. 91–108.

Harrer, Dominik (2019): See-through-Augmented-Reality-Spiele. Eine Untersuchung im Anschluss an Har-
mut Rosas gesellschaftskritischer Resonanztheorie. In: Christian Klager (Hg.): Die Zukunft im Spiel. Wie Spie-
len 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.

Harrington, Jonathan (2016): 4x Gamer as Myth: Understanding through Player Mythologies. In: Digital
Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG.
Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_1091.pdf, zuletzt
geprüft am 10.06.2021.

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.

Harteveld, Casper; Folajimi, Yetunde; Sutherland, Steven C. (2016): Sustainable Life Cycle Game Design: Mix-
ing Games and Reality to Transform Education. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of
1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter [http://www.digra.org/wp-
content/uploads/digital-library/paper_450.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_450.pdf), zuletzt geprüft am 15.06.2021.

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/](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 Pra-
xis 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/](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 Spielen-
den 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/](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: Winfred
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 Sozialwis-
senschaften, 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.

- Harvey, Alison (2018): The Fame Game. Working Your Way Up the Celebrity Ladder in Kim Kardashian : Hollywood. In: *Games and Culture* 13 (7), S. 652–670. DOI: 10.1177/1555412018757872.
- Harviainen, J. Tuomas; Brown, Ashley M. L.; Suominen, Jaakko (2018): Three Waves of Awkwardness. A Meta-Analysis of Sex in Game Studies. In: *Games and Culture* 13 (6), S. 605–623. DOI: 10.1177/1555412016636219.
- Harviainen, Tuomas J.; Lainema, Timo; Saarinen, Eeli (2012): Player-reported Impediments to Game-based Learning. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.02279.pdf>, zuletzt geprüft am 14.06.2021.
- Hawlitschek, Anja (2013): *Spielend lernen. Didaktisches Design digitaler Lernspiele zwischen Spielmotivation und Cognitive Load*. Berlin: Logos Verlag (Wissensprozesse und digitale Medien, 20).
- Hayes, Elisabeth (2007): Gendered Identities at Play. In: *Games and Culture* 2 (1), S. 23–48. DOI: 10.1177/1555412006294768.
- Hayes, Elisabeth R.; Games, Ivan Alex (2008): Making Computer Games and Design Thinking. A Review of Current Software and Strategies. In: *Games and Culture* 3 (3-4), S. 309–332. DOI: 10.1177/1555412008317312.
- Hayes, Elisabeth R.; King, Elizabeth M. (2008): Not Just a Dollhouse: What the Sims 2 Can Teach About Women's IT Learning. In: Winfred Kaminski und Martin Lorber (Hg.): *Clash of realities 2008. Spielen in digitalen Welten*. München: Kopaed, S. 99–118.
- Haynes, Cynthia (2006): Armageddon Army. Playing God, God Mode Mods, and the Rhetorical Task of Ludology. In: *Games and Culture* 1 (1), S. 89–96. DOI: 10.1177/1555412005281909.
- 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.
- Heaton, Tom (2006): A Circular Model of Gameplay. Online verfügbar unter https://www.gamasutra.com/view/feature/130978/a_circular_model_of_gameplay.php.
- 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 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. 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.

Heeter, C.; Egidio, R.; Mishra, P.; Winn, B.; Winn, J. (2008): Alien Games. Do Girls Prefer Games Designed by Girls? In: Games and Culture 4 (1), S. 74–100. DOI: 10.1177/1555412008325481.

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.

Heikki, Tyni; Sotamaa, Olli (2014): Material Culture and Angry Birds. In: Digital Games Research Association (Hg.): DiGRA Nordic '14: Proceedings of the 2014 International DiGRA Nordic Conference. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/nordicdigra2014_submission_4.pdf, zuletzt geprüft am 14.06.2021.

Heilbrunn, Benjamin; Sammet, Isabel (2017): G-Learning – Gamification im Kontext von betrieblichem eLearning. In: Susanne Strahinger und Christian Leyh (Hg.): Gamification und serious games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen. Wiesbaden: Springer Vieweg (Edition HMD - Praxis der Wirtschaftsinformatik), S. 83–94.

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.

Hemann, Kathryn (2021): I Coveted That Wind. Ganondorf, Buddhism, and Hyrule's Apocalyptic Cycle. In: Games and Culture 16 (1), S. 3–21. DOI: 10.1177/1555412019865847.

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: vvh Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies).

Hennig, Martin; Krahl, Hans (Hg.) (2018): *Spielzeichen II*. Werner Hülsbusch. Glückstadt: vvh Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft (Game studies).

Hennig, Martin; Krahl, Hans (2020): *Spielzeichen III. Kulturen im Computerspiel/ Kulturen des Computerspiels*. Glückstadt: vvh 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: vvh 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.

Herbst, Patricio; Boileau, Nicolas; Shultz, Mollee; Milewski, Amanda; Chieu, Vu-Minh (2020): What Simulation-Based Mentoring May Afford: Opportunities to Connect Theory and Practice. In: Elizabeth Bradley (Hg.): *Games and Simulations in Teacher Education*. Cham: Springer International Publishing, S. 91–114.

Hergenrader, Trent (2014): Exploring Imaginary Maps. In: Hannah R. Gerber und Sandra Schamroth Abrams (Hg.): *Bridging Literacies with Videogames*. Rotterdam: SensePublishers, S. 11–27.

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 Com-

puter Science / Programming and Software Engineering, v.8095). Online verfügbar unter <https://ebookcentral.proquest.com/lib/gbv/detail.action?docID=3093240>.

Herodotou, Christothea; Winters, Niall; Kambouri, Maria (2015): An Iterative, Multidisciplinary Approach to Studying Digital Play Motivation. In: Games and Culture 10 (3), S. 249–268. DOI: 10.1177/1555412014557633.

Heron, Michael; Belford, Pauline (2014): 'It's only a game' — ethics, empathy and identification in game morality systems. In: Comput Game J 3 (1), S. 34–53. DOI: 10.1007/BF03392356.

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.

Hewett, Katherine J. E.; Pletcher, Bethanie C.; Zeng, Guang (2020): The 21st-Century Classroom Gamer. In: Games and Culture 15 (2), S. 198–223. DOI: 10.1177/1555412018762168.

Hewett, Katherine J. E.; Zeng, Guang; Pletcher, Bethanie C. (2020): The Acquisition of 21 st -Century Skills Through Video Games: Minecraft Design Process Models and Their Web of Class Roles. In: Simulation & Gaming 51 (3), S. 336–364. DOI: 10.1177/1046878120904976.

Higgin, T. (2008): Blackless Fantasy. The Disappearance of Race in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. In: Games and Culture 4 (1), S. 3–26. DOI: 10.1177/1555412008325477.

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.

Hiriart, Juan (2020): Designing and Using Digital Games as Historical Learning Contexts for Primary School Classrooms. 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. 37–53.

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.

- Hitchens, Michael; Patrickson, Bronwin; Young, Sherman (2014): Reality and Terror, the First-Person Shooter in Current Day Settings. In: Games and Culture 9 (1), S. 3–29. DOI: 10.1177/1555412013496459.
- 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.
- Hock-koon, Sébastien (2012): Affordances of Elliptical Learning in Arcade Video Games. In: Digital Games Research Association (Hg.): DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.59440.pdf>, zuletzt geprüft am 05.07.2021.
- 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, 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, Erin (2010): Sideways into truth: Kierkegaard, Philistines, and Why We Love Sex and Violence. In: Karen Schrier und David Gibson (Hg.): Ethics and Game Design. Teaching Values through Play. Hershey, PA: IGI Global, S. 109–124.
- 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 Görngen und Stefan Heinrich Simond (Hg.): Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen. 1. Auflage (Medical Humanities), 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.
- Hofmann, Imre (2018): Requirements for a General Game Mechanics Framework. In: Beat Suter, Mela Kocher und René Bauer (Hg.): Games and Rules. Game Mechanics for the "Magic Circle". Bielefeld: transcript (Edition Medienwissenschaft, 53), S. 67–86.

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.

Hohenstein, Andreas; Wilbers, Karl (Hg.) (2003): *Handbuch E-Learning. Expertenwissen aus Wissenschaft und Praxis - Strategien, Instrumente, Fallstudien.* 2 Bände. Köln: Fachverlag Deutscher Wirtschaftsdienst.

Höhl, Wolfgang (2014): Sim Games, Simulation und industrielle Anwendungen. In: Markus Kaiser (Hg.): *Ringvorlesung Games.* München: Dr. Gabriele Hooffacker / MedienCampus Bayern e.V., S. 80–97.

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.

Holmes, Luke (2020): The Heritage Game. 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. 105–118.

Holopainen, Jussi; Nummenmaa, Timo; Kuittinen, Jussi (2010): Modelling Experimental Game Design. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DIGRA NORDIC '10: PROCEEDINGS OF THE 2010 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE: EXPERIENCING GAMES: GAMES, PLAY, AND PLAYERS.* Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.48507.pdf>, zuletzt geprüft am 08.07.2021.

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 12.07.2021.

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.
- Hong, Sun-ha (2015): *When Life Mattered. The Politics of the Real in Video Games' Reappropriation of History, Myth, and Ritual*. In: *Games and Culture* 10 (1), S. 35–56. DOI: 10.1177/1555412014557542.
- 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.
- Hornbeck, Ryan G. (2016): *Explaining Time Spent in Multiplayer Online Games. Moral Cognition in Chinese World of Warcraft*. In: *Games and Culture* 11 (5), S. 489–509. DOI: 10.1177/1555412015570112.
- 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.
- Hsu, Sheng-Yi; Huang, Yu-Han; Sun, Chuen-Tsai (2012): *Main(s) and Alts: Multiple Character Management in World of Warcraft*. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.35420.pdf>, zuletzt geprüft am 04.07.2021.
- 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.
- Huck, Jonathan T.; Day, Eric Anthony; Lin, Li; Jorgensen, Ashley G.; Westlin, Joseph; Hardy, Jay H. (2020): *The Role of Epistemic Curiosity in Game-Based Learning: Distinguishing Skill Acquisition From Adaptation*. In: *Simulation & Gaming* 51 (2), S. 141–166. DOI: 10.1177/1046878119895557.
- Hugger, Kai-Uwe (Hg.) (2010): *Digitale Jugendkulturen*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Huhh, Jun-Sok (2008): *Culture and Business of PC Bangs in Korea*. In: *Games and Culture* 3 (1), S. 26–37. DOI: 10.1177/1555412007309525.
- 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.
- Huizinga, Johan (2017): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Unter Mitarbeit von Andreas Flitner. 25. Auflage. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag (rororo Rowohlts Enzyklopädie, 55435).

Humphreys, Sal (2019): On Being a Feminist in Games Studies. In: *Games and Culture* 14 (7-8), S. 825–842. DOI: 10.1177/1555412017737637.

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.

Hurel, Pierre-Yves (2016): "Playing RPG Maker"? Amateur Game Design and Video Gaming. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_239.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

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.

Hust, Christoph (Hg.) (2018): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145). Online verfügbar unter <http://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-4002-1>.

Hust, Christoph (2018): Mediale Echokammern. Überlegungen zur Musik in Prince of Persia und Assassin's Creed. In: Christoph Hust (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 337–366.

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

Hutchinson, Rachael (2007): Performing the Self. Subverting the Binary in Combat Games. In: *Games and Culture* 2 (4), S. 283–299. DOI: 10.1177/1555412007307953.

Idone Cassone, Vincenzo (2017): Mimicking Gamers. Understanding Gamification Through Roger Caillois. In: *Games and Culture* 12 (4), S. 340–360. DOI: 10.1177/1555412016671063.

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. Gefühlsdimensionen 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).
- Ip, Barry (2008): Technological, Content, and Market Convergence in the Games Industry. In: *Games and Culture* 3 (2), S. 199–224. DOI: 10.1177/1555412008314128.
- Ip, Barry (2011): Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 1: Context, Definitions, and Initial Findings. In: *Games and Culture* 6 (2), S. 103–134. DOI: 10.1177/1555412010364982.
- Ip, Barry (2011): Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 2: Emotions, Structures, and Archetypes. In: *Games and Culture* 6 (3), S. 203–244. DOI: 10.1177/1555412010364984.
- Irwin, Sidney V.; Naweed, Anjum (2020): BM'ing, Throwing, Bug Exploiting, and Other Forms of (Un)Sportsmanlike Behavior in CS:GO Esports. In: *Games and Culture* 15 (4), S. 411–433. DOI: 10.1177/1555412018804952.
- Isaksen, Aaron; Nealen, Andy (2016): A Statistical Analysis of Player Improvement and Single-Player High Scores. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_328.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- Ito, Mizuko (2008): Educations vs. Entertainment: A Cultural History of Children's Software. In: Katie Salen (Hg.): *The Ecology of Games. Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge, Mass.: MIT Press, S. 89–116.
- Ito, Mizuko (2010): Whyville as a Networked Learning Environment. In: *Games and Culture* 5 (2), S. 143–148. DOI: 10.1177/1555412010362096.
- Ivănescu, Andra (2019): *Popular Music in the Nostalgia Video Game*. Cham: Springer International Publishing.

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.

Iversen, Sara Mosberg (2016): Play and Productivity. The Constitution of Ageing Adults in Research on Digital Games. In: *Games and Culture* 11 (1-2), S. 7–27. DOI: 10.1177/1555412014557541.

Jackson, Janna (2009): Game-based teaching: what educators can learn from videogames. In: *Teaching Education* 20 (3), S. 291–304. DOI: 10.1080/10476210902912533.

Jacob, Axel; Teuteberg, Frank (2017): Game-Based Learning, Serious Games, Business Games und Gamification –Lernförderliche Anwendungsszenarien, gewonnene Erkenntnisse und Handlungsempfehlungen. In: Susanne Strahinger und Christian Leyh (Hg.): *Gamification und serious games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen*. Wiesbaden: Springer Vieweg (Edition HMD - Praxis der Wirtschaftsinformatik), S. 97–112.

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.

Jankowski, Filip (2020): The Presence of Female Designers in French Video Game Industry, 1985–1993. In: *Games and Culture* 15 (6), S. 670–684. DOI: 10.1177/1555412019841954.

Jansen, Dennis (2018): A Universe Divided: Texts vs. Games in The Elder Scrolls. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DIGRA NORDIC '18: PROCEEDINGS OF 2018 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_Nordic_2018_paper_12.pdf, zuletzt geprüft am 14.06.2021.

Jansen, Henning (2020): Das Spiel mit der Psychose. Das Erleben geistiger Krankheit in What Remains of Edith Finch. In: Arno Görge 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.

Jarrett, Josh (2016): Critically Approaching the Playful and Participatory Genealogy of MOBAs. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_386.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

Järvelä, Simo; Ekman, Inger; Kivikangas J. Matias; Ravaja, Niklas (2012): Digital games as experiment stimulus. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.58027.pdf>, zuletzt geprüft am 22.06.2021.

- 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/>.
- Jayemanne, Darshana (2020): Chronotypology. A Comparative Method for Analyzing Game Time. In: *Games and Culture* 15 (7), S. 809–824. DOI: 10.1177/1555412019845593.
- 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, Eric S. (2016): Updating Narcissus, the Ur-myth of Media, for Digital Gaming. In: *Games and Culture* 11 (7-8), S. 647–666. DOI: 10.1177/1555412015577734.
- 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.
- Jenson, Jennifer; Castell, Suzanne de (2018): "The Entrepreneurial Gamer". *Regendering the Order of Play*. In: *Games and Culture* 13 (7), S. 728–746. DOI: 10.1177/1555412018755913.
- Jenson, Jennifer; Castell, Suzanne de (2018): Videogames and Learning. Ethics, Ontology and Epistemology. In: Paul Smeyers (Hg.): *International Handbook of Philosophy of Education*, Bd. 2. 2 Bände. Cham: Springer International, S. 1321–1336.
- 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 Dikurse, 9).
- Jiang, Qiaolei; Fung, Anthony Y.H. (2019): Games With a Continuum. Globalization, Regionalization, and the Nation-State in the Development of China's Online Game Industry. In: *Games and Culture* 14 (7-8), S. 801–824. DOI: 10.1177/1555412017737636.
- Jin, Dal Yong; Chee, Florence (2008): Age of New Media Empires. A Critical Interpretation of the Korean Online Game Industry. In: *Games and Culture* 3 (1), S. 38–58. DOI: 10.1177/1555412007309528.
- 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 Com-*

puterspielforschung 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: Winfred 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.

Johansson, Magnus; Verhagen, Harko (2010): And Justice for All - the 10 commandments of Online Games, and then some... In: Digital Games Research Association (Hg.): DIGRA NORDIC '10: PROCEEDINGS OF THE 2010 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE: EXPERIENCING GAMES: GAMES, PLAY, AND PLAYERS. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.53531.pdf>, zuletzt geprüft am 04.07.2021.

Johnson, Daniel (2015): Animated Frustration or the Ambivalence of Player Agency. In: Games and Culture 10 (6), S. 593–612. DOI: 10.1177/1555412014567229.

Johnson, Mark R. (2017): The Use of ASCII Graphics in Roguelikes. Aesthetic Nostalgia and Semiotic Difference. In: Games and Culture 12 (2), S. 115–135. DOI: 10.1177/1555412015585884.

Johnson, Mark R. (2019): Casual Games Before Casual Games. Historicizing Paper Puzzle Games in an Era of Digital Play. In: Games and Culture 14 (2), S. 119–138. DOI: 10.1177/1555412018790423.

Johnson, Robin S. (2013): Toward Greater Production Diversity. Examining Social Boundaries at a Video Game Studio. In: Games and Culture 8 (3), S. 136–160. DOI: 10.1177/1555412013481848.

Johnson, Steven (2006): Neue Intelligenz. Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden. 1. Aufl. Köln: Kiepenheuer & Witsch.

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, Serena M.; Katal, Priya; Xie, Xuan; Nicolas, Madeleine P.; Leung, Eric M.; Noland, Damon M.; Montclare, Jin Kim (2019): A 'KAHOOT!' Approach: The Effectiveness of Game-Based Learning for an Advanced Placement Biology Class. In: Simulation & Gaming 50 (6), S. 832–847. DOI: 10.1177/1046878119882048.

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.

Jonsson, Fatima (2010): A public place of their own. A Fieldstudy of a Game Café as a Third Place. In: Digital Games Research Association (Hg.): DIGRA NORDIC '10: PROCEEDINGS OF THE 2010 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE: EXPERIENCING GAMES: GAMES, PLAY, AND PLAYERS. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.02436.pdf>, zuletzt geprüft am 07.07.2021.

Jordan, Philipp; Buente, Wayne; Silva, Paula Alexandra; Rosenbaum, Howard (2016): Selling out the magic circle: free-to-play games and developer ethics. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_214.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

Jorgensen, Kristine (2014): Devil's Plaything: On the Boundary between Playful and Serious. In: Digital Games Research Association (Hg.): DiGRA Nordic '14: Proceedings of the 2014 International DiGRA Nordic Conference. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/nordicdigra2014_submission_1.pdf, zuletzt geprüft am 17.06.2021.

- Jørgensen, Kristine (2012): *Between the Game System and the Fictional World. A Study of Computer Game Interfaces*. In: *Games and Culture* 7 (2), S. 142–163. DOI: 10.1177/1555412012440315.
- 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.
- Jørgensen, Kristine (2019): *Newcomers in a Global Industry. Challenges of a Norwegian Game Company*. In: *Games and Culture* 14 (6), S. 660–679. DOI: 10.1177/1555412017723265.
- Joseph, Barry (2008): *Why Johnny Can't Fly: Treating Games as a Form of Youth Media Within a Youth Development Framework*. In: Katie Salen (Hg.): *The Ecology of Games. Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge, Mass.: MIT Press, S. 253–266.
- Joseph, Daniel James (2018): *The Discourse of Digital Dispossession. Paid Modifications and Community Crisis on Steam*. In: *Games and Culture* 13 (7), S. 690–707. DOI: 10.1177/1555412018756488.
- Jost, Roland; Krommer, Axel (Hg.) (2014): *Comics und Computerspiele im Deutschunterricht. Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Aspekte*. 2., unveränd. Aufl. Baltmannsweiler: Schneider Verl. Hohengehren.
- Juel Larsen, Lasse; Kampmann Walther, Bo (2020): *The Ontology of Gameplay. Toward a New Theory*. In: *Games and Culture* 15 (6), S. 609–631. DOI: 10.1177/1555412019825929.
- 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 (2005): *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- 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), S. 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. (2006): Playing and Making Games for Learning. Instructionist and Constructionist Perspectives for Game Studies. In: *Games and Culture* 1 (1), S. 36–40. DOI: 10.1177/1555412005281767.
- 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.
- Kafai, Yasmin B. (2010): World of Whyville. An Introduction to Tween Virtual Life. In: *Games and Culture* 5 (1), S. 3–22. DOI: 10.1177/1555412009351264.
- Kafai, Yasmin B.; Cook, Melissa S.; Fields, Deborah A. (2010): “Blacks Deserve Bodies Too!”: Design and Discussion About Diversity and Race in a Tween Virtual World. In: *Games and Culture* 5 (1), S. 43–63. DOI: 10.1177/1555412009351261.
- Kafai, Yasmin B.; Fields, Deborah A.; Cook, Melissa S. (2010): Your Second Selves. Player-Designed Avatars. In: *Games and Culture* 5 (1), S. 23–42. DOI: 10.1177/1555412009351260.
- Kafai, Yasmin B.; Quintero, Maria; Feldon, David (2010): Investigating the “Why” in Whyvox. Casual and Systematic Explorations of a Virtual Epidemic. In: *Games and Culture* 5 (1), S. 116–135. DOI: 10.1177/1555412009351265.
- 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.
- Kahila, Juho; Valtonen, Teemu; Tedre, Matti; Mäkitalo, Kati; Saarikoski, Olli (2020): Children’s Experiences on Learning the 21st-Century Skills With Digital Games. In: *Games and Culture* 15 (6), S. 685–706. DOI: 10.1177/1555412019845592.
- 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.
- Kaiser, Markus (Hg.) (2014): Ringvorlesung Games. München: Dr. Gabriele Hooffacker / MedienCampus Bayern e.V.
- Kallio, Kirsi Pauliina; Mäyrä, Frans; Kaipainen, Kirsikka (2011): At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities. In: *Games and Culture* 6 (4), S. 327–353. DOI: 10.1177/1555412010391089.
- 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.ebib.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.

KANIA, ANDREW (2018): Why Gamers Are Not Performers. In: The Journal of Aesthetics and Art Criticism 76 (2), S. 187–199. DOI: 10.1111/jaac.12451.

Karhulahti, Veli-Matti (2012): Feelies: The Lost Art of Immersing the Narrative. In: Digital Games Research Association (Hg.): DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.03111.pdf>, zuletzt geprüft am 06.07.2021.

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.

Karhulahti, Veli-Matti (2016): Prank, Troll, Gross and Gore: Performance Issues in Esport Live-Streaming. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_110.compressed.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

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 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. 167–192.

Kato, Hiloko; Bauer, René (2018): Hansel and Gretel. Design and Reception of Orientation Cues in Game Space. In: Beat Suter, Mela Kocher und René Bauer (Hg.): Games and Rules. Game Mechanics for the "Magic Circle". Bielefeld: transcript (Edition Medienwissenschaft, 53), S. 115–138.

- Kato, Hiloko; Bauer, René (2018): The Player as Puppet. Visualized Decisions as a Challenge for Computer Games. In: Beat Suter, Mela Kocher und René Bauer (Hg.): Games and Rules. Game Mechanics for the "Magic Circle". Bielefeld: transcript (Edition Medienwissenschaft, 53), S. 217–242.
- Katsarov, Johannes; Christen, Markus; Mauerhofer, Ralf; Schmocker, David; Tanner, Carmen (2019): Training Moral Sensitivity Through Video Games. A Review of Suitable Game Mechanisms. In: Games and Culture 14 (4), S. 344–366. DOI: 10.1177/1555412017719344.
- Kaufmann, Geoff; Flanagan, Mary (2016): Playing the System: Comparing the Efficacy and Impact of Digital and Non-Digital Versions of a Collaborative Strategy Game. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_4331.pdf, zuletzt geprüft am 20.06.2021.
- Kauwelo, Sky; Winter, Jennifer Sunrise (2016): Collegiate E-sports as Work or Play. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG.
- 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.
- Kelleci, Özge; Aksoy, Nuri Can (2021): Using Game-Based Virtual Classroom Simulation in Teacher Training: User Experience Research. In: Simulation & Gaming 52 (2), S. 204–225. DOI: 10.1177/1046878120962152.
- Kelly, Matthew (2018): The Game of Politics. Examining the Role of Work, Play, and Subjectivity Formation in Papers, Please. In: Games and Culture 13 (5), S. 459–478. DOI: 10.1177/1555412015623897.
- Kelly, Matthew (2021): Designing Game-Based Writing Projects to Foster Critical Ethical Reasoning in the English Classroom: A Case Study Using Plague Inc: Evolved. In: Simulation & Gaming 52 (2), S. 153–168. DOI: 10.1177/1046878120953592.
- 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/>.
- Kennedy, Helen W. (2018): Game Jam as Feminist Methodology. The Affective Labors of Intervention in the Ludic Economy. In: Games and Culture 13 (7), S. 708–727. DOI: 10.1177/1555412018764992.
- Kennedy-Clark, Shannon; Thompson, Kate (2011): What Do Students Learn When Collaboratively Using A Computer Game in the Study of Historical Disease Epidemics, and Why? In: Games and Culture 6 (6), S. 513–537. DOI: 10.1177/1555412011431361.
- Keogh, Brendan (2021): The Cultural Field of Video Game Production in Australia. In: Games and Culture 16 (1), S. 116–135. DOI: 10.1177/1555412019873746.

- 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.
- Kerttula, Tero (2019): "What an Eccentric Performance". Storytelling in Online Let's Plays. In: *Games and Culture* 14 (3), S. 236–255. DOI: 10.1177/1555412016678724.
- Khalid, Nikita (2020): Professional Development Simulations for K12 Educators to Address Social, Emotional, and Behavioral Concerns in the School Setting. In: Elizabeth Bradley (Hg.): *Games and Simulations in Teacher Education*. Cham: Springer International Publishing, S. 115–126.
- Khalid, Nikita; Albright, Glenn (2020): Trauma-Informed Practices for K12 Schoolers. In: Elizabeth Bradley (Hg.): *Games and Simulations in Teacher Education*. Cham: Springer International Publishing, S. 127–140.
- Khetrapal, Neha (2010): Cognitive Science Helps Formulate Games for Moral Education. In: Karen Schrier und David Gibson (Hg.): *Ethics and Game Design. Teaching Values through Play*. Hershey, PA: IGI Global, S. 181–196.
- 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.
- Kimppa, K. K.; Bissett, A. K. (2005): The Ethical Significance of Cheating in Online Computer Games. In: *International Review of Information Ethics* (4), S. 31–38.
- 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.
- Kingsepp, Eva (2007): Fighting Hyperreality With Hyperreality. History and Death in World War II Digital Games. In: *Games and Culture* 2 (4), S. 366–375. DOI: 10.1177/1555412007309533.
- Kinnunen, Jani; Rautio, Erkka; Alha, Kati; Paavilainen, Janne (2012): Gambling in Social Networks: Gaming Experiences of Finnish Online Gamblers. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.53205.pdf>, zuletzt geprüft am 17.06.2021.
- 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.
- Kirkland, E. (2009): Resident Evil's Typewriter. Survival Horror and Its Remediations. In: *Games and Culture* 4 (2), S. 115–126. DOI: 10.1177/1555412008325483.
- Kirkland, Ewan (2010): Discursively Constructing the Art of Silent Hill. In: *Games and Culture* 5 (3), S. 314–328. DOI: 10.1177/1555412010364976.
- Kirkpatrick, G. (2009): Controller, Hand, Screen. Aesthetic Form in the Computer Game. In: *Games and Culture* 4 (2), S. 127–143. DOI: 10.1177/1555412008325484.
- 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 re-*

search 12 (1). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Kirkpatrick, Graeme (2015): Ludedefaction. Fracking of the Radical Imaginary. In: *Games and Culture* 10 (6), S. 507–524. DOI: 10.1177/1555412014568665.

Kirriemuir, John; Mcfarlane, Angela (2004): Literature Review in *Games and Learning (Futurelab Series)*.

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.

Kivikangas, Matias; Ekman, Inger; Chanel, Guillaume; Järvelä, Simo; Cowley, Ben; Salminen, Mikko et al. (2010): Review on psychophysiological methods in game research. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DIGRA NORDIC '10: PROCEEDINGS OF THE 2010 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE: EXPERIENCING GAMES: GAMES, PLAY, AND PLAYERS*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.06308.pdf>, zuletzt geprüft am 08.07.2021.

Kjeldgaard-Christiansen, Jens (2020): Splintering the gamer's dilemma: moral intuitions, motivational assumptions, and action prototypes. In: *Ethics Inf Technol* 22 (1), S. 93–102. DOI: 10.1007/s10676-019-09518-x.

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. 76–79.

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 (2012): Enter the Avatar. The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games. In: John Richard Sageng, Hallvard Fossheim und Tarjei Mandt Larsen (Hg.): The Philosophy of Computer Games. Dordrecht: Springer Netherlands (Philosophy of Engineering and Technology, 7), S. 17–38.

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, C.; Roth, C.; Vermeulen, I.; Vorderer, P.; Roth, F. S. (2012): Forecasting the Experience of Future Entertainment Technology: "Interactive Storytelling" and Media Enjoyment. In: *Games and Culture* 7 (3), S. 187–208. DOI: 10.1177/1555412012451123.

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 Com-*

puterspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 263–277.

Klinker, Gudrun (2014): Augmented Reality. Raus aus der Kiste, rein in die Wirklichkeit. In: Markus Kaiser (Hg.): Ringvorlesung Games. München: Dr. Gabriele Hooffacker / MedienCampus Bayern e.V., S. 98–117.

Klopfer, Eric; Osterweil, Scot; Salen, Katie (2009): Moving Learning Games Forward. Obstacles, Opportunities and Openness. Unter Mitarbeit von Jason Haas, Jennifer Groff und Dan Roy. MIT. Online verfügbar unter https://education.mit.edu/wp-content/uploads/2018/10/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf, zuletzt geprüft am 14.02.2020.

Klopfer, Eric; Squire, Kurt (2008): Environmental Detectives—the development of an augmented reality platform for environmental simulations. In: Educational Technology Research and Development 56 (2), S. 203–228. DOI: 10.1007/s11423-007-9037-6.

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

Knauer, Marina; Mütterlein, Joschka (2016): Two Worlds, One Gameplay: A Classification of Visual AR Games. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/digital-library/publications/two-worlds-one-gameplay-a-classification-of-visual-ar-games/>, zuletzt geprüft am 16.06.2021.

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.

Kneer, Julia; Franken, Sanne; Reich, Sabine (2019): Not Only for the (Tom) boys: Gender Variables as Predictors for Playing Motivations, Passion, and Addiction for MMORPGs. In: Simulation & Gaming 50 (1), S. 44–61. DOI: 10.1177/1046878118823033.

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.

Kocher, Mela (2018): Game Mechanics of Serious Urban Games. Designing for the Ludic City. In: Beat Suter, Mela Kocher und René Bauer (Hg.): *Games and Rules. Game Mechanics for the "Magic Circle"*. Bielefeld: transcript (Edition Medienwissenschaft, 53), S. 267–292.

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, Esther (2010): Digitale Kämpfe. Über gewalthaltige Computerspiele. In: Robertz Wickenhäuser (Hg.): *Orte der Wirklichkeit. Über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher ; Killerspiele, Happy Slapping, Cyberbullying, Cyberstalking, Computerspielsucht ... ; Medienkompetenz steigern*. Heidelberg: Springer, S. 101–120.

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

Köhler, Stefan (2020): Spiele erzählen. Anders. Über den Umgang mit Computerspielen im Deutschunterricht. Essay. In: *Informationen zur Deutschdidaktik* 44 (2), S. 57–65.

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 Computerspielhandels*. 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.

Komori, Kenichiro; Ichikawa, Manabu; Deguchi, Hiroshi; Saito, Kentaro (2019): QR HUG: A Study on the Development of a Game to Manage a Shelter Using QR Codes. In: *Simulation & Gaming* 50 (5), S. 494–508. DOI: 10.1177/1046878119867390.

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.
- Konzack, Lars (2009): Philosophical Game Design. In: Bernard Perron und Mark J. P. Wolf (Hg.): *The video game theory reader 2*. New York, NY: Routledge, S. 33–44.
- Koo, Gene; Seider, Scott (2010): Video Games for Prosocial Learning. In: Karen Schrier und David Gibson (Hg.): *Ethics and Game Design. Teaching Values through Play*. Hershey, PA: IGI Global, S. 16–33.
- 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.
- Kostakos, Panos; Alaveses, Paula; Korhonen, Mikko; Marques, Mario Monteiro; Lobo, Victor; Duarte, Filipe (2021): Wired to Exit: Exploring the Effects of Wayfinding Affordances in Underground Facilities Using Virtual Reality. In: *Simulation & Gaming* 52 (2), S. 107–131. DOI: 10.1177/1046878120944567.
- Köstlbauer, Josef; Pfister, Eugen (2018): Vom Nutzen und Nachteil einer Historie digitaler Spiele. In: Christoph Hust (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 89–106.
- 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 (2014): Retro-Gaming. 7 Gründe, sich mit alten Spielen zu beschäftigen. In: Markus Kaiser (Hg.): *Ringvorlesung Games*. München: Dr. Gabriele Hooffacker / MedienCampus Bayern e.V., S. 44–61.
- 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).
- Koutsouras, Panagiotis; Martindale, Sarah; Crabtree, Andy (2016): "We Don't Sell Blocks". Exploring Minecraft's Commissioning Market. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_115.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- Kowert, Rachel; Oldmeadow, Julian (2012): The Stereotype of Online Gamers: New Characterization or Recycled Prototype? In: Digital Games Research Association (Hg.): *DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.23066.pdf>, zuletzt geprüft am 07.07.2021.

- Kraam-Aulenbach, Nadia (2002): Interaktives, problemlösendes Denken im vernetzten Computerspiel. Dissertation. Bergische Universität Gesamthochschule Wuppertal, Wuppertal.
- 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.
- Krämer, Sybille (Hg.) (2003): *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. 1. Aufl., [Nachdr.]; 3. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 1379).
- 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.
- Krassnitzer, Eva Irene (2020): Level One. Methodenvorschläge für einen gelungenen Einstieg in die Thematik und das Medium Videospiele im Unterricht. In: *Informationen zur Deutschdidaktik* 44 (2), S. 73–79.
- 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, Karlie A.; Smyth, Chelsie; Jansen, Kate L. (2020): Exploring the Effects of Violent Video Games on Healthcare Trainees. In: *Simulation & Gaming* 51 (5), S. 653–665. DOI: 10.1177/1046878120932298.
- 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-annaeherung-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.
- Kristensen, Lars; Wilhelmsson, Ulf (2017): Roger Caillois and Marxism. A Game Studies Perspective. In: *Games and Culture* 12 (4), S. 381–400. DOI: 10.1177/1555412016681678.
- 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.
- Krzywinska, Tanya (2006): Blood Scythes, Festivals, Quests, and Backstories. In: *Games and Culture* 1 (4), S. 383–396. DOI: 10.1177/1555412006292618.

- Krzywinska, Tanya (2006): The Pleasures and Dangers of the Game. Up Close and Personal. In: *Games and Culture* 1 (1), S. 119–122. DOI: 10.1177/1555412005281913.
- 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.
- Kucklich, J. (2009): A Techno-Semiotic Approach to Cheating in Computer Games. Or How I Learned to Stop Worrying and Love the Machine. In: *Games and Culture* 4 (2), S. 158–169. DOI: 10.1177/1555412008325486.
- 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.
- Kücklich, Julian Raul (2009): Virtual Worlds and Their Discontents. Precarious Sovereignty, Governmentality, and the Ideology of Play. In: *Games and Culture* 4 (4), S. 340–352. DOI: 10.1177/1555412009343571.
- 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.
- Kulman, Randy (2016): Classroom Use of Video Games for Children with ADHD and Autism Spectrum. In: Karen Schrier (Hg.): *Learning, Education and Games. Volume Two: Bringing Games into Educational Contexts.* Pittsburgh, PA: ETC Press, S. 117–136.
- Kultima, Annakaisa; Nummenmaa, Timo; Tyni, Heikki; Alha, Kati; Stenros, Jaakko; Kankainen, Ville et al. (2018): Playful Furniture. Breaching a Serious Setting With Interactive Seats. In: *Games and Culture* 13 (3), S. 301–321. DOI: 10.1177/1555412017718749.
- Kümpel, Anna Sophie; Haas, Alexander (2016): Framing Gaming. The Effects of Media Frames on Perceptions of Game(r)s. In: *Games and Culture* 11 (7-8), S. 720–744. DOI: 10.1177/1555412015578264.
- Kunczik, Michael (2013): *Gewalt - Medien - Sucht: Computerspiele.* Berlin: Lit (Medien. Forschung und Wissenschaft, 31).
- 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: Schau, wie es wirkt! Über die Darstellung von Emotionen beim Computerspielen in Gemälden und Zeichnungen von Ivana Koubek. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/emotionen-beim-computerspielen-kunst-ivana-koubek/>, zuletzt geprüft am 13.07.2021.

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.

Kwon, Chongsan; Kim, Yoseob; Woo, Tack (2016): Digital-Physical Reality Game. Mapping of Physical Space With Fantasy in Context-Based Learning Games. In: Games and Culture 11 (4), S. 390–421. DOI: 10.1177/1555412014568789.

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

La Hera Cone-Pumpido, Teresa de (2012): Visualizing Persuasive Structures in Advergimes. In: Digital Games Research Association (Hg.): DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.55306.pdf>, zuletzt geprüft am 16.06.2021.

Laabs, Laura (2021): Von fleißigen Bienen und aufmüpfigen Alpakas. Aspekte der Arbeit im und am Echtzeitstrategiespiel Age of Empires II. In: Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/von-fleissigen-bienen-und-aufmuepfigen-alpakas-aspekte-der-arbeit-im-und-am-echtzeitstrategiespiel-age-of-empires-ii/>, zuletzt geprüft am 11.07.2021.

- 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.
- Laine, Teemu H.; Suk, Hae Jung (2016): *Designing Mobile Augmented Reality Exergames*. In: *Games and Culture* 11 (5), S. 548–580. DOI: 10.1177/1555412015572006.
- Lamb, Richard; Etopio, Elisabeth (2020): *Virtual Reality to Train Preservice Teachers*. In: Elizabeth Bradley (Hg.): *Games and Simulations in Teacher Education*. Cham: Springer International Publishing, S. 141–154.
- 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, Amanda (2014): "You're Just Gonna Be Nice". *How Players Engage with Moral Choice Systems*. In: *Journal of Games Criticism* 1 (1). Online verfügbar unter <http://gamescriticism.org/articles/lange-1-1>, zuletzt geprüft am 24.07.2020.
- 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.
- Lange, Patricia G. (2011): *Learning Real-Life Lessons From Online Games*. In: *Games and Culture* 6 (1), S. 17–37. DOI: 10.1177/1555412010377320.

- Lankoski, Petri (2011): Player Character Engagement in Computer Games. In: *Games and Culture* 6 (4), S. 291–311. DOI: 10.1177/1555412010391088.
- Lankoski, Petri (2012): Computer Games and Emotions. In: John Richard Sageng, Hallvard Fossheim und Tarjei Mandt Larsen (Hg.): *The Philosophy of Computer Games*. Dordrecht: Springer Netherlands (*Philosophy of Engineering and Technology*, 7), S. 39–56.
- Larios, Margaret de; Lang, John T. (2014): Pluralistic Ignorance in Virtually Assembled Peers. The Case of World of Warcraft. In: *Games and Culture* 9 (2), S. 102–121. DOI: 10.1177/1555412013512894.
- Larsen, Lasse Juel (2019): Play and Gameful Movies. The Ludification of Modern Cinema. In: *Games and Culture* 14 (5), S. 455–477. DOI: 10.1177/1555412017700601.
- Lastowka, Greg (2006): Law and Games Studies. In: *Games and Culture* 1 (1), S. 25–28. DOI: 10.1177/1555412005281420.
- 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.
- Lastowka, Greg (2009): Rules of Play. In: *Games and Culture* 4 (4), S. 379–395. DOI: 10.1177/1555412009343573.
- 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.
- Lauwaert, Maaïke (2007): Challenge Everything? Construction Play in Will Wright's SIMCITY. In: *Games and Culture* 2 (3), S. 194–212. DOI: 10.1177/1555412007306205.
- Le, Son; Weber, Peter; Ebner, Martin (2013): Game-Based Learning. Spielend Lernen. In: Martin Ebner und Sandra Schön (Hg.): *Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien*.
- Ledder, Simon (2020): Games for Health – Spiele der Biopolitik. In: Arno Görge und Stefan Heinrich Simon (Hg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*. 1. Auflage (Medical Humanities), S. 433–460.
- Lee, Jason Yi; Pass, Charlotte (2014): Massively Multiplayer Online Gaming and English Language Learning. In: Hannah R. Gerber und Sandra Schamroth Abrams (Hg.): *Bridging Literacies with Videogames*. Rotterdam: SensePublishers, S. 91–101.
- 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, Y.-H.; Heeter, C.; Magerko, B.; Medler, B. (2013): Feeling Right About How You Play. The Effects of Regulatory Fit in Games for Learning. In: *Games and Culture*. DOI: 10.1177/1555412013498818.
- 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, Mika; Nagashima, Yosuke; Lehdonvirta, Vili; Baba, Akira (2012): The Stoic Male. How Avatar Gender Affects Help-Seeking Behavior in an Online Game. In: *Games and Culture* 7 (1), S. 29–47. DOI: 10.1177/1555412012440307.

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 (2010): *Emotions in Play. On the Constitution of Emotion in Solitary Computer Game Play*. IT-University of Copenhagen, Copenhagen.

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.

Leino, Olli Tapio (2012): Untangling Gameplay. An Account of Experience, Activity and Materiality Within Computer Game Play. In: John Richard Sageng, Hallvard Fosshem und Tarjei Mandt Larsen (Hg.): *The Philosophy of Computer Games*. Dordrecht: Springer Netherlands (Philosophy of Engineering and Technology, 7), S. 57–76.

Lelièvre, Edwige (2016): OFabulis and Versailles 1685: a comparative study of the creation process behind video games on historical monuments. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DIGRA/FDG '16 – PROCEEDINGS OF THE 2016 PLAYING WITH HISTORY WORKSHOP*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/LELIEVRE_PWH3B_1AUG_2G12.pdf, zuletzt geprüft am 20.05.2021.

Lemke, Jay (2010): Lessons From Whyville: A Hermeneutics for our Mixed Reality. In: *Games and Culture* 5 (2), S. 149–157. DOI: 10.1177/1555412010361944.

Lenhard, Wolfgang (Hg.) (2016): *Psychische Störungen bei Jugendlichen. Ausgewählte Phänomene und Determinanten*. Berlin, Heidelberg: Springer.

Leonard, David J. (2006): Not a Hater, Just Keepin' It Real. The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies. In: *Games and Culture* 1 (1), S. 83–88. DOI: 10.1177/1555412005281910.

Lessard, Jonathan (2013): Adventure Before Adventure Games. A New Look at Crowther and Woods's Seminal Program. In: *Games and Culture* 8 (3), S. 119–135. DOI: 10.1177/1555412012473364.

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).

Levan, Kristine; Cesaroni, Carla; Downing, Steven (2020): (Mis)Representations of Prison. Gender- and Prison-Themed Video Games. In: *Games and Culture* 15 (6), S. 653–669. DOI: 10.1177/1555412019839545.

- Levan, Kristine; Downing, Steven (2019): Virtual Total Control. Escaping a Simulated Prison. In: *Games and Culture* 14 (1), S. 46–66. DOI: 10.1177/1555412016653035.
- Levenberg, Lewis; Neilson, Tai; Rheams, David (Hg.) (2018): *Research Methods for the Digital Humanities*. Cham: Palgrave Macmillan. Online verfügbar unter <http://www.springer.com>.
- Levy, Laura; Solomon, Rob; Johnson, Jeremy; Wilson, Jeff; Lambeth, Amy; Gandy, Maribeth et al. (2016): Grouches, Extraverts, and Jellyfish: Assessment validity and game mechanics in a gamified assessment. In: *Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_327.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- 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.
- Leyh, Christian (2017): Serious Games in der Hochschullehre: Ein Planspiel basierend auf SAP ERP. In: Susanne Strahinger und Christian Leyh (Hg.): *Gamification und serious games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen*. Wiesbaden: Springer Vieweg (Edition HMD - Praxis der Wirtschaftsinformatik), S. 151–166.
- Li, Nan; Jackson, Michele H.; Trees, April R. (2008): Relating Online. Managing Dialectical Contradictions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Relationships. In: *Games and Culture* 3 (1), S. 76–97. DOI: 10.1177/1555412007309529.
- Li, Zhuo; Chiu, Chu-Chuan; Coady, Maria R. (2014): The Transformative Power of Gaming Literacy. What Can We Learn from Adolescent English Language Learners' Literacy Engagement in World of Warcraft (WoW)? In: Hannah R. Gerber und Sandra Schamroth Abrams (Hg.): *Bridging Literacies with Videogames*. Rotterdam: SensePublishers, S. 129–152.
- Liao, Sara X. T. (2016): Japanese Console Games Popularization in China. Governance, Copycats, and Gamers. In: *Games and Culture* 11 (3), S. 275–297. DOI: 10.1177/1555412015583574.
- 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): Amateur Gold Farming in China. In: *Games and Culture* 11 (3), S. 316–331. DOI: 10.1177/1555412015598603.
- 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.
- Lieberoth, Andreas (2015): Shallow Gamification. Testing Psychological Effects of Framing an Activity as a Game. In: Games and Culture 10 (3), S. 229–248. DOI: 10.1177/1555412014559978.
- Lim, Chong-U; Liapis, Antonios; Harrell, D. Fox (2016): Discovering Social and Aesthetic Categories of Avatars: A Bottom-Up Artificial Intelligence Approach Using Image Clustering. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_1971.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- Lin, Holin; Sun, Chuen-Tsai (2011): Cash Trade in Free-to-Play Online Games. In: Games and Culture 6 (3), S. 270–287. DOI: 10.1177/1555412010364981.
- Lin, Yu-Ling; Lin, Hong-Wen; Yang, Ya-Ting (2017): Players' Value Structure in Digital Games. In: Games and Culture 12 (1), S. 72–99. DOI: 10.1177/1555412015581710.
- Linderoth, Jonas (2010): Why Gamers Dont Learn More. An Ecological Approach to Games as Learning Environments. In: Digital Games Research Association (Hg.): DIGRA NORDIC '10: PROCEEDINGS OF THE 2010 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE: EXPERIENCING GAMES: GAMES, PLAY, AND PLAYERS.
- Linderoth, Jonas; Björk, Staffan; Olsson, Camilla (2012): Should I stay or should I go Boundary maintaining mechanisms in Left 4 Dead 2. In: Digital Games Research Association (Hg.): DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.12472.pdf>, zuletzt geprüft am 07.07.2021.
- Linderoth, Jonas; Sjöblom, Björn (2019): Being an Educator and Game Developer: The Role of Pedagogical Content Knowledge in Non-Commercial Serious Games Production. In: Simulation & Gaming 50 (6), S. 771–788. DOI: 10.1177/1046878119873023.
- 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-kontingenzbewaltigung-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.
- Lindsey, Cameron (2019): Agar.io. The Game's in the Name. In: Games and Culture 14 (2), S. 154–169. DOI: 10.1177/1555412018821483.
- Lindtner, Silvia; Dourish, Paul (2011): The Promise of Play: A New Approach to Productive Play. In: Games and Culture 6 (5), S. 453–478. DOI: 10.1177/1555412011402678.
- Lipkin, Nadav D. (2019): The Indiepocalypse: 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).

Litherland, Benjamin (2021): Ludosity, Radical Contextualism, and a New Games History. Pleasure, Truth, and Deception in the Mid-20th-Century London Arcade. In: Games and Culture 16 (2), S. 139–159. DOI: 10.1177/1555412019875013.

Livingstone, Daniel; Louchart, Sandy; Jeffrey Stuart (2016): Archaeological Storytelling in Games. In: Digital Games Research Association (Hg.): DIGRA/FDG '16 – PROCEEDINGS OF THE 2016 PLAYING WITH HISTORY WORKSHOP. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/LIVINGSTONE-LOUCHART-JEFFREY_PWH2B_1AUG_2G12.pdf, zuletzt geprüft am 20.05.2021.

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.

Lovlie, Anders Sundnes (2012): *flâneur, a walkthrough: Locative literature as participation and play.* In: Digital Games Research Association (Hg.): *DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference.* Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.00208.pdf>, zuletzt geprüft am 16.06.2021.

Lowood, Henry (2006): *Game Studies Now, History of Science Then.* In: *Games and Culture* 1 (1), S. 78–82. DOI: 10.1177/1555412005281404.

Lowood, Henry (2006): *Storyline, Dance/Music, or PvP?* In: *Games and Culture* 1 (4), S. 362–382. DOI: 10.1177/1555412006292617.

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 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. 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.

- Lürig, Christoph (2021): Designziele, Entwicklung und Resonanz des VR-Spiels Liquid Marx. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/designziele-entwicklung-und-resonanz-des-vr-spiels-liquid-marx/>, zuletzt geprüft am 11.07.2021.
- Luu, Cindy; Talbot, Thomas B.; Fung, Cha Chi; Ben-Isaac, Eyal; Espinoza, Juan; Fischer, Susan et al. (2020): Development and Performance Assessment of a Digital Serious Game to Assess Multi-Patient Care Skills in a Simulated Pediatric Emergency Department. In: *Simulation & Gaming* 51 (4), S. 550–570. DOI: 10.1177/1046878120904984.
- 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.
- Lyon, Nathalie; Leitman, David I.; Zhu, Jichen (2016): Combining Speech Intervention and Cooperative Game Design for Children with ASD. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_1961.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- Maass, Jürgen; Siller, Hans-Stefan (Hg.) (2014): *Neue Materialien für einen realitätsbezogenen Mathematikunterricht 2*. Wiesbaden: Springer Spektrum (Realitätsbezüge im Mathematikunterricht).
- MacCallum-Stewart, Esther (2010): Lost on a Desert Island: The Sims 2 Castaway as Convergence Text. In: *Games and Culture* 5 (3), S. 278–297. DOI: 10.1177/1555412010361953.
- 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.
- Macklin, Colleen (2010): Reacting to Re:Activism: A Case Study of Ethics of Design. In: Karen Schrier und David Gibson (Hg.): *Ethics and Game Design. Teaching Values through Play*. Hershey, PA: IGI Global, S. 274–290.
- 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.
- Maguth, Brad M.; List, Jonathan S.; Wunderle, Matthew (2015): Teaching Social Studies with Video Games. In: *The Social Studies* 106 (1), S. 32–36. DOI: 10.1080/00377996.2014.961996.
- 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 Secondary 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.
- Majorek, Marta; Du Vall, Marta (2016): Ingress. An Example of a New Dimension in Entertainment. In: Games and Culture 11 (7-8), S. 667–689. DOI: 10.1177/1555412015575833.
- Malaby, Thomas (2006): Parlaying Value. In: Games and Culture 1 (2), S. 141–162. DOI: 10.1177/1555412006286688.
- Malaby, Thomas M. (2007): Beyond Play. In: Games and Culture 2 (2), S. 95–113. DOI: 10.1177/1555412007299434.
- Malaby, Thomas M.; Burke, Timothy (2009): The Short and Happy Life of Interdisciplinarity in Game Studies. In: Games and Culture 4 (4), S. 323–330. DOI: 10.1177/1555412009343577.
- 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.
- Malliet, Steven (2006): An Exploration of Adolescents' Perceptions of Videogame Realism. In: Learning, Media and Technology 31 (4), S. 377–394.
- 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.
- Malone, Krista-Lee (2009): Dragon Kill Points. The Economics of Power Gamers. In: Games and Culture 4 (3), S. 296–316. DOI: 10.1177/1555412009339731.
- Maloney, Marcus (2019): Ambivalent Violence in Contemporary Game Design. In: Games and Culture 14 (1), S. 26–45. DOI: 10.1177/1555412016647848.
- Mandelc, Roman (2020): Video games in education. Die rasante Entwicklung von Videospielen als Chance für die interaktive Unterrichtsgestaltung von heute. In: Informationen zur Deutschdidaktik 44 (2), S. 22–32.
- Männel, Julian (2018): »Put theater at play«: Spielanordnungen im Theater. Aktuelle Tendenzen und methodische Fragen an Auf führungen als Spiel-Situationen. In: Christoph Hust (Hg.): Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 205–218.
- 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.
- Marci-Boehnke, Gudrun; Rath, Matthias (Hg.) (2011): Themen-Schwerpunkt Medienkonvergenz im Deutschunterricht. München: Kopaed (Medien im Deutschunterricht Jahrbuch, 2010).
- 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.
- Marone, Vittorio (2015): From Discussion Forum to Discursive Studio. Learning and Creativity in Design-Oriented Affinity Spaces. In: *Games and Culture* 10 (1), S. 81–105. DOI: 10.1177/1555412014557328.
- Marotzki, Winfried; Meder, Norbert (Hg.) (2014): *Perspektiven der Medienbildung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Marston, Hannah R.; Kroll, Michael; Fink, Dennis; Gschwind, Yves J. (2016): Flow Experience of Older Adults Using the iStoppFalls Exergame. In: *Games and Culture* 11 (1-2), S. 201–222. DOI: 10.1177/1555412015605219.
- Martey, Rosa Mikeal; Stromer-Galley, Jennifer (2007): The Digital Dollhouse. Context and Social Norms in The Sims Online. In: *Games and Culture* 2 (4), S. 314–334. DOI: 10.1177/1555412007309583.
- Martey, Rosa Mikeal; Stromer-Galley, Jennifer; Shaw, Adrienne; McKernan, Brian; Saulnier, Tobi; McLaren, Elizabeth et al. (2017): Balancing Play and Formal Training in the Design of Serious Games. In: *Games and Culture* 12 (3), S. 269–291. DOI: 10.1177/1555412016674809.
- 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, Chase Bowen; Deuze, Mark (2009): The Independent Production of Culture: A Digital Games Case Study. In: *Games and Culture* 4 (3), S. 276–295. DOI: 10.1177/1555412009339732.
- 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): Race, Colonial History and National Identity. Resident Evil 5 as a Japanese Game. In: *Games and Culture* 13 (6), S. 568–586. DOI: 10.1177/1555412016631648.
- 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.

- Martínez, Manuel Alejandro Cruz (2016): Playing with History's Otherness. A framework for exploring historical games. In: Digital Games Research Association (Hg.): DIGRA/FDG '16 – PROCEEDINGS OF THE 2016 PLAYING WITH HISTORY WORKSHOP. Online verfügbar unter www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/CRUZ_PWH1B_1AUG_LT1.pdf, zuletzt geprüft am 20.05.2021.
- Mason, Jonathan; Loader, Krystelle (2019): Using a Serious Game to Train Violence Risk Assessment and Management Skills. In: *Simulation & Gaming* 50 (2), S. 124–135. DOI: 10.1177/1046878119837314.
- Matheson, Calum (2015): Procedural Rhetoric Beyond Persuasion. First Strike and the Compulsion to Repeat. In: *Games and Culture* 10 (5), S. 463–480. DOI: 10.1177/1555412014565642.
- 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.
- Matsui, Akira; Sapienza, Anna; Ferrara, Emilio (2020): Does Streaming Esports Affect Players' Behavior and Performance? In: *Games and Culture* 15 (1), S. 9–31. DOI: 10.1177/1555412019838095.
- 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: vwh, 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.
- Maureira, Marcello A. Gómez; Verbeek, Fons (2016): The Impact of Co-Located Play on Social Presence and Game Experience in a VR Game. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_116.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- Mavridou, Orion (2016): Playful Fandom: Gaming, Media and the Ludic Dimensions of Textual Poaching. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_4191.pdf, zuletzt geprüft am 15.06.2021.
- 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: vwh Hülsbusch.
- Mäyrä, Frans (2006): A Moment in the Life of a Generation (Why Game Studies Now?). In: *Games and Culture* 1 (1), S. 103–106. DOI: 10.1177/1555412005281912.
- Mäyrä, Frans (2008): *An introduction to game studies. Games in culture*. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore: SAGE Publications.
- 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.
- McCormick, Matt (2001): Is it wrong to play violent video games? In: *Ethics and Information Technology* 3, 2001 (4), S. 277–287.
- McDaniel, Rudy; Fiore, Stephen M. (2010): Applied Ethics Game Design. Some Practical Guidelines. In: Karen Schrier und David Gibson (Hg.): *Ethics and Game Design. Teaching Values through Play*. Hershey, PA: IGI Global, S. 236–254.
- McDonald, Peter D. (2020): The Principle of Division in Roger Caillois's *Man, Play and Games*. In: *Games and Culture* 15 (8), S. 855–873. DOI: 10.1177/1555412019853080.
- McGonigal, Jane (2008): Why I Love Bees: A Case Study in Collective Intelligence Gaming. In: Katie Salen (Hg.): *The Ecology of Games. Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge, Mass.: MIT Press, S. 199–228.
- McGreevy, Alan; Fawcett, Christina; Oullette, Marc A. (2020): The House and the Infected Body. The Metonymy of Resident Evil 7. In: Arno Görge und Stefan Heinrich Simond (Hg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*. 1. Auflage (Medical Humanities), S. 253–274.
- McKernan, Brian (2013): The Morality of Play. Video Game Coverage in The New York Times From 1980 to 2010. In: *Games and Culture* 8 (5), S. 307–329. DOI: 10.1177/1555412013493133.
- McKissack, Fraser; May, Lawrence (2020): Running With the Dead. Speedruns and Generative Rupture in Left 4 Dead 1 and 2. In: *Games and Culture* 15 (5), S. 544–564. DOI: 10.1177/1555412018821528.
- 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.
- Mehring, Volker; Waburg, Wiebke (Hg.) (2020): *Spielzeug, Spiele und Spielen*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Meier, Christoph; Seufert, Sabine (2003): Game-based learning. Erfahrungen mit und Perspektiven für digitale Lernspiele in der beruflichen Bildung. In: Andreas Hohenstein und Karl Wilbers (Hg.): *Handbuch E-Learning. Expertenwissen aus Wissenschaft und Praxis - Strategien, Instrumente, Fallstudien*. 2 Bände. Köln: Fachverlag Deutscher Wirtschaftsdienst, S. 1–17.
- 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 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. 113–125.
- Melcer, Edward; Isbister, Katherine (2016): Bridging the Physical Learning Divides: A Design Framework for Embodied Learning Games and Simulations. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_401.pdf, zuletzt geprüft am 15.06.2021.

- 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.
- Mendelman, Lisa; Ratan, Rabindra A.; Fordham, Joseph; Knittel, Megan; Milik, Oskar (2021): Sentimental Avatars. Gender Identification and Vehicles of Selfhood in Popular Media From Nineteenth-Century Novels to Modern Video Games. In: *Games and Culture* 16 (2), S. 160–186. DOI: 10.1177/1555412019879812.
- 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: Winfried 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.
- Meskin, Aaron; Robson, Jon (2012): Fiction and Fictional Worlds in Videogames. In: John Richard Sageng, Hallvard Fossheim und Tarjei Mandt Larsen (Hg.): *The Philosophy of Computer Games*. Dordrecht: Springer Netherlands (Philosophy of Engineering and Technology, 7), S. 201–218.
- Meyer, René (2018): Sammeln und dokumentieren Retro-Spiele und die Spiele-Geschichte der DDR. In: Christoph Hust (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 125–138.
- Michael, David; Chen, Sande (2006): *Serious games. Games that educate, train and inform*. Boston: Thomson Course Technology. Online verfügbar unter <http://site.ebrary.com/lib/alltitles/docDetail.action?docID=10087000>.
- 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.
- Milik, Oskar (2017): Virtual Warlords. An Ethnomethodological View of Group Identity and Leadership in EVE Online. In: *Games and Culture* 12 (7-8), S. 764–785. DOI: 10.1177/1555412015597814.
- 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.
- Miller, Toby (2006): Gaming for Beginners. In: Games and Culture 1 (1), S. 5–12. DOI: 10.1177/1555412005281403.
- Milner, R. M. (2013): Contested Convergence and the Politics of Play on GameTrailers.com. In: Games and Culture 8 (1), S. 3–25. DOI: 10.1177/1555412013478684.
- Miranda, Luis de (2018): Life Is Strange and "Games Are Made": A Philosophical Interpretation of a Multiple-Choice Existential Simulator With Copilot Sartre. In: Games and Culture 13 (8), S. 825–842. DOI: 10.1177/1555412016678713.
- 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 (2016): Making the Familiar Unfamiliar: Techniques for Creating Poetic Gameplay. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_272.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- Mitchell, Alex; Kway, Liting; Neo, Tiffany; Sim, Yuin 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.
- Mitchell, Liam (2016): The Political and Ethical Force of Bastion, or, Gameplay and the Love of Fate. In: The Journal of Canadian Game Studies Association 7 (11), S. 25–40.
- 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 Möhring (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.
- Molesworth, Mike; Denegri-Knott, Janice (2007): Digital Play and the Actualization of the Consumer Imagination. In: Games and Culture 2 (2), S. 114–133. DOI: 10.1177/1555412006298209.
- Möller, Ingrid; Krahe, Barbara (2009): Fördern gewalthaltige Bildschirmspiele die Aggressionsbereitschaft? In: Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.): DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zent-

rum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage ; Quo Vadis 2008 und 2009. Potsdam: Univ.-Verl. Potsdam (DIGAREC Series, 02), S. 60–83.

Monson, Melissa J. (2012): Race-Based Fantasy Realm. Essentialism in the World of Warcraft. In: *Games and Culture* 7 (1), S. 48–71. DOI: 10.1177/1555412012440308.

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>.

Montola, Markus (2010): *The Positive Negative Experience in Extreme Role-Playing*. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DIGRA NORDIC '10: PROCEEDINGS OF THE 2010 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE: EXPERIENCING GAMES: GAMES, PLAY, AND PLAYERS*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.56524.pdf>, zuletzt geprüft am 09.07.2021.

Moon, Jewoong; Ke, Fengfeng (2020): *Exploring the Relationships Among Middle School Students' Peer Interactions, Task Efficiency, and Learning Engagement in Game-Based Learning*. In: *Simulation & Gaming* 51 (3), S. 310–335. DOI: 10.1177/1046878120907940.

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.

Moore, Kyle (2018): *Sort Mii Out. Learning to Value Portable Gaming Encounters Through Nintendo's Streetpass Software*. In: *Games and Culture* 13 (6), S. 587–604. DOI: 10.1177/1555412016635814.

Moormann, Peter (Hg.) (2013): *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Musik und Medien).

Möring, Sebastian (2012): *Tackling the Metaphor-Simulation Dilemma ABSTRACT*. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.04280.pdf>, zuletzt geprüft am 20.06.2021.

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/jessmorrisette>, zuletzt geprüft am 20.09.2020.

Morschheuser, Benedikt; Hrach, Christian; Alt, Rainer; Lefanczyk (2017): Gamifizierung mit BPMN. In: Susanne Strahinger und Christian Leyh (Hg.): *Gamification und serious games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen*. Wiesbaden: Springer Vieweg (Edition HMD - Praxis der Wirtschaftsinformatik), S. 31–42.

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/>.

Mortensen, Torill Elvira (2006): WoW is the New MUD. In: *Games and Culture* 1 (4), S. 397–413. DOI: 10.1177/1555412006292622.

Mortensen, Torill Elvira (2018): Anger, Fear, and Games. The Long Event of #GamerGate. In: *Games and Culture* 13 (8), S. 787–806. DOI: 10.1177/1555412016640408.

Mosca, Ivan (2017): What Is It Like to Be a Player? The Qualia Revolution in Game Studies. In: *Games and Culture* 12 (6), S. 585–604. DOI: 10.1177/1555412016666367.

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.

Moseley, Alex (2020): The Great History Conundrum. Could Immersive Games Enhance an Undergraduate 'Skills' Course? 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. 71–88.

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 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. 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 (2016): The SEGA and Microsoft History of India: The British Raj in Videogames. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DIGRA/FDG '16 – PROCEEDINGS OF THE 2016 PLAYING WITH HIS-*

TORY WORKSHOP. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-sega-and-microsoft-history-of-india-the-british-raj-in-videogames/>, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

Mukherjee, Souvik (2018): Playing Subaltern. Video Games and Postcolonialism. In: Games and Culture 13 (5), S. 504–520. DOI: 10.1177/1555412015627258.

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, Jens (2014): Gamification. Weltrettung durch Zocken? In: Markus Kaiser (Hg.): Ringvorlesung Games. München: Dr. Gabriele Hooffacker / MedienCampus Bayern e.V., S. 61–79.

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 (2006): Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport? In: Medien + Erziehung (6), S. 102–112.

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

Müller-Lietzkow, Jörg (2008): eSport: Strukturelle Verankerung und wissenschaftliche Einordnung eines (Jugend-)Phänomens. In: Ullrich Dittler und Michael Hoyer (Hg.): Aufwachsen in virtuellen Medienwelten. Chancen und Gefahren digitaler Medien aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Perspektive. München: Kopaed, S. 111–135.

Müller-Lietzkow, Jörg (2009): Überblick über die Computer- und Videospiegelindustrie. 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 Videospiegelmarkt. 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 Videospiegelindustrie 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.
- Muriel, Daniel; Crawford, Garry (2020): Video Games and Agency in Contemporary Society. In: Games and Culture 15 (2), S. 138–157. DOI: 10.1177/1555412017750448.
- Murphy, D. (2013): Hacking Public Memory: Understanding the Multiple Arcade Machine Emulator. In: Games and Culture 8 (1), S. 43–53. DOI: 10.1177/1555412013478687.
- 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.
- Murray, Janet H. (1997): Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative Cyberspace. New York, NY: Free Press.
- Muscat, Alexander; Goddard, William; Duckworth, Jonathan; Holopainen, Jussi (2016): First-Person Walkers: Understanding the Walker Experience through Four Design Themes. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_318.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- 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.
- Myers, Brian (2019): Friends With Benefits. Plausible Optimism and the Practice of Teabagging in Video Games. In: Games and Culture 14 (7-8), S. 763–780. DOI: 10.1177/1555412017732855.
- Myers, David (2006): Signs, Symbols, Games, and Play. In: Games and Culture 1 (1), S. 47–51. DOI: 10.1177/1555412005281778.
- 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: Winfred 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.

Naujok, Natascha (2012): *Zu zweit am Computer. Interaktive und kommunikative Dimensionen der gemeinsamen Rezeption von Spielgeschichten im Deutschunterricht der Grundschule*. München: Kopaed.

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.

Neely, Erica L. (2021): *Come for the Game, Stay for the Cash Grab. The Ethics of Loot Boxes, Microtransactions, and Freemium Games*. In: *Games and Culture* 16 (2), S. 228–247. DOI: 10.1177/1555412019887658.

Neil, Katharine (2012): *Game design tools: Time to evaluate*. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.46494.pdf>, zuletzt geprüft am 15.06.2021.

Neitzel, Britta (2008): *Das Computerspiel als Leitmedium des 21. Jahrhunderts*. In: Winfred 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 (2018): Videospiele(n) als Aufführung(en) und Aufführungen in Videospiele(n). In: Christoph Hust (Hg.): Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 179–192.
- 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).
- Nelson, Mark J. (2016): The Tapper Videogame Patent as a Series of Close Readings. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_443.pdf, zuletzt geprüft am 14.06.2021.
- Neset, Tina-Simone; Juhola, Sirkku; Wiréhn, Lotten; Käyhkö, Janina; Navarra, Carlo; Asplund, Therese et al. (2020): Supporting Dialogue and Analysis on Trade-Offs in Climate Adaptation Research With the Maladaptation Game. In: Simulation & Gaming 51 (3), S. 378–399. DOI: 10.1177/1046878120904393.
- 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 Videospiele(n) (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>.
- Ngo, Lan; Peterman, Nora A.; Goldstein, Susan (2014): Collaborative Videogame and Curriculum Design for Language and Literacy Learning. In: Hannah R. Gerber und Sandra Schamroth Abrams (Hg.): Bridging Literacies with Videogames. Rotterdam: SensePublishers, S. 171–186.
- 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.
- Nguyen, C. Thi; Zagal, José P. (2016): Good Violence, Bad Violence: The Ethics of Competition in Multiplayer Games. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG, Bd. 13. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_39.pdf, zuletzt geprüft am 20.05.2021.
- Nibler, Christian (2015): Achievement & Exploration. Dramaturgie der Grenzüberschreitung im Computerspiel. Zugl.: München, Univ., Diss., 2015. Als Ms. gedr. Glückstadt: Hülsbusch (Game studies).

Nicholson, Scott (2016): Gaming in Libraries. In: Karen Schrier (Hg.): Learning, Education and Games. Volume Two: Bringing Games into Educational Contexts. Pittsburgh, PA: ETC Press, S. 137–154.

Nicoll, Benjamin (2017): Bridging the Gap. The Neo Geo, the Media Imaginary, and the Domestication of Arcade Games. In: Games and Culture 12 (2), S. 200–221. DOI: 10.1177/1555412015590048.

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.

Niman, N. B. (2013): The Allure of Games: Toward an Updated Theory of the Leisure Class. In: Games and Culture 8 (1), S. 26–42. DOI: 10.1177/1555412013478685.

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 Zugänge 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 Populärkulturwissenschaft. 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.
- Nolin, Matthew (2016): Development Platforms: An Overview of Major Programming Languages, Engines, and Frameworks. In: Karen Schrier (Hg.): Learning, Education and Games. Volume Two: Bringing Games into Educational Contexts. Pittsburgh, PA: ETC Press, S. 241–258.
- 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.
- Nordlinger, John (2010): Virtual Ethics. Ethics in Massively Multiplayer Online Games. In: Karen Schrier und David Gibson (Hg.): Ethics and Game Design. Teaching Values through Play. Hershey, PA: IGI Global, S. 102–108.
- Nørgaard, Rikke Toft (2010): Stillborn Gamers? Writing a Birth Certificate for Corporeality and Locomotion in Game Research. In: Digital Games Research Association (Hg.): DIGRA NORDIC '10: PROCEEDINGS OF THE 2010 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE: EXPERIENCING GAMES: GAMES, PLAY, AND PLAYERS. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.41036.pdf>, zuletzt geprüft am 08.07.2021.
- 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).
- Nummenmaa, Timo; Kankainen, Ville; Savolainen, Sampo; Kultima, Annakaisa; Karvinen, Juho; Alha, Kati et al. (2016): The Diversity of Attitudes towards Play at the Workplace – A Case of an Academic Community. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_302.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- Nyman, Elizabeth; Teten, Ryan Lee (2018): Lost and Found and Lost Again. Island Utopias and Dystopias in the BioShock Series. In: Games and Culture 13 (4), S. 370–384. DOI: 10.1177/1555412015616510.
- Ochsner, Amanda (2019): Reasons Why. Examining the Experience of Women in Games 140 Characters at a Time. In: Games and Culture 14 (5), S. 523–542. DOI: 10.1177/1555412017709418.
- O'Connor, Eileen (2020): Virtual Reality: Bringing Education to Life. In: Elizabeth Bradley (Hg.): Games and Simulations in Teacher Education. Cham: Springer International Publishing, S. 155–167.
- O'Donnell, Casey (2011): The Nintendo Entertainment System and the 10NES Chip: Carving the Video Game Industry in Silicon. In: Games and Culture 6 (1), S. 83–100. DOI: 10.1177/1555412010377319.
- O'Donnell, Casey (2013): Wither Mario Factory ? The Role of Tools in Constructing (Co)Creative Possibilities on Video Game Consoles. In: Games and Culture 8 (3), S. 161–180. DOI: 10.1177/1555412013493132.
- 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; Nieding, 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.
- Oleszkiewicz, A.; Kanonowicz, M.; Sorokowski, P.; Sorokowska, A. (2018): Attitudes Toward Punishment and Rehabilitation as Perceived Through Playing a Prison Tycoon Game. In: *Games and Culture* 13 (4), S. 406–420. DOI: 10.1177/1555412015618818.
- 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.
- Olson, Cheryl K. (2010): Children's Motivation for Video Game Play in the Context of Normal Development. In: *Review of General Psychology* 14 (2), S. 180–187.
- Ondrejka, Cory (2006): Finding Common Ground in New Worlds. In: *Games and Culture* 1 (1), S. 111–115. DOI: 10.1177/1555412005281915.
- Ondrejka, Cory (2008): Education Unleashed: Participatory Culture, Education, and Innovation in Second Life. In: Katie Salen (Hg.): *The Ecology of Games. Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge, Mass.: MIT Press, S. 229–253.
- 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.
- Osmanovic, Sanela; Pecchioni, Loretta (2016): Beyond Entertainment. Motivations and Outcomes of Video Game Playing by Older Adults and Their Younger Family Members. In: *Games and Culture* 11 (1-2), S. 130–149. DOI: 10.1177/1555412015602819.
- Ostmann, Jan (2009): *Medienpädagogik und Computerspiele. Konzept und Umsetzung eines Internetangebotes für Jugendliche*. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.
- Ostritsch, Sebastian (2017): The amoralist challenge to gaming and the gamer's moral obligation. In: *Ethics Inf Technol* 19 (2), S. 117–128. DOI: 10.1007/s10676-017-9420-x.
- 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.

Ottens, Michel (2016): Enacting aporia: Roger Caillois' game typology as formalist methodology. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_293.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

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

Ouellette, 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.

Paavilainen, Janne; Alha, Kati; Korhonen, Hannu (2016): Review of Social Features in Social Network Games. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_369.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

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.

Packer, Joseph (2014): What Makes an Orc? Racial Cosmos and Emergent Narrative in World of Warcraft. In: *Games and Culture* 9 (2), S. 83–101. DOI: 10.1177/1555412013512420.

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), S. 129–141.

Page, R. (2012): Leveling Up: Playerkilling as Ethical Self-Cultivation. In: *Games and Culture* 7 (3), S. 238–257. DOI: 10.1177/1555412012440319.

Pallavicini, Federica; Pepe, Alessandro; Minissi, Maria Eleonora (2019): Gaming in Virtual Reality: What Changes in Terms of Usability, Emotional Response and Sense of Presence Compared to Non-Immersive Video Games? In: *Simulation & Gaming* 50 (2), S. 136–159. DOI: 10.1177/1046878119831420.

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 Deskilling 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.

Papastergiou, Marina (2009): Exploring the potential of computer and video games for health and physical education: A literature review. In: *Computers & Education* 53 (3), S. 603–622. DOI: 10.1016/j.compedu.2009.04.001.

- Parade, Nicole de (2008): Tödliches Finale. Sind aggressive Computerspiele Schuld an Amokläufen? Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.
- Paraskeva, Fotini; Mysirlaki, Sofia; Papagianni, Aikaterini (2010): Multiplayer online games as educational tools: Facing new challenges in learning. In: *Computers & Education* 54 (2), S. 498–505. DOI: 10.1016/j.compedu.2009.09.001.
- 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.
- Parker, Felan (2017): Canonizing Bioshock. Cultural Value and the Prestige Game. In: *Games and Culture* 12 (7-8), S. 739–763. DOI: 10.1177/1555412015598669.
- Parker, Lynn; Galloway, Dayna (2016): Creative Communities: Shaping Process through Performance and Play. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_103.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- 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.
- Patil, Indrajeet; Cogoni, Carlotta; Zangrando, Nicola; Chittaro, Luca; Silani, Giorgia (2014): Affective basis of judgment-behavior discrepancy in virtual experiences of moral dilemmas. In: *Social neuroscience* 9 (1), S. 94–107. DOI: 10.1080/17470919.2013.870091.
- Patridge, Stephanie (2011): The incorrigible social meaning of video game imagery. In: *Ethics Inf Technol* 13 (4), S. 303–312. DOI: 10.1007/s10676-010-9250-6.
- Patterson, Christopher B. (2015): Role-Playing the Multiculturalist Umpire. Loyalty and War in BioWare's Mass Effect Series. In: *Games and Culture* 10 (3), S. 207–228. DOI: 10.1177/1555412014551050.
- Patzer, Brady; Chaparro, Barbara; Keebler, Joseph R. (2020): Developing a Model of Video Game Play: Motivations, Satisfaction, and Continuance Intentions. In: *Simulation & Gaming* 51 (3), S. 287–309. DOI: 10.1177/1046878120903352.
- Paul, Christopher A. (2010): Welfare Epics? The Rhetoric of Rewards in World of Warcraft. In: *Games and Culture* 5 (2), S. 158–176. DOI: 10.1177/1555412009354729.
- Paul, Christopher A. (2011): Optimizing Play: How Theorycraft 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.
- Payne, Matthew Thomas (2012): Marketing Military Realism in Call of Duty 4: Modern Warfare. In: *Games and Culture* 7 (4), S. 305–327. DOI: 10.1177/1555412012454220.

- 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 (2006): Productive Play. In: *Games and Culture* 1 (1), S. 17–24. DOI: 10.1177/1555412005281418.
- Pearce, Celia (2008): The Truth About Baby Boomer Gamers. A Study of Over-Forty Computer Game Players. In: *Games and Culture* 3 (2), S. 142–174. DOI: 10.1177/1555412008314132.
- 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.
- Pearce, Celia; Fullerton, Tracy; Fron, Janine; Morie, Jacquelyn Ford (2007): Sustainable Play. Toward a New Games Movement for the Digital Age. In: *Games and Culture* 2 (3), S. 261–278. DOI: 10.1177/1555412007304420.
- Pelletier, Caroline; Kneebone, Roger (2016): Playful Simulations Rather Than Serious Games. Medical Simulation as a Cultural Practice. In: *Games and Culture* 11 (4), S. 365–389. DOI: 10.1177/1555412014568449.
- Pellicone, Anthony; Ahn, June (2018): Building Worlds. A Connective Ethnography of Play in Minecraft. In: *Games and Culture* 13 (5), S. 440–458. DOI: 10.1177/1555412015622345.
- 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: Winfred 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.
- Perez Latorre, Oliver (2015): The Social Discourse of Video Games Analysis Model and Case Study: GTA IV. In: *Games and Culture* 10 (5), S. 415–437. DOI: 10.1177/1555412014565639.
- 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.
- Perks, Matthew E. (2020): How Does Games Critique Impact Game Design Decisions? A Case Study of Monetization and Loot Boxes. In: *Games and Culture* 15 (8), S. 1004–1025. DOI: 10.1177/1555412019865848.
- Perreault, Mildred F.; Perreault, Gregory Pearson; Jenkins, Joy; Morrison, Ariel (2018): Depictions of Female Protagonists in Digital Games. A Narrative Analysis of 2013 DICE Award-Winning Digital Games. In: *Games and Culture* 13 (8), S. 843–860. DOI: 10.1177/1555412016679584.
- 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.
- Perron, Bernard (2006): The Heuristic Circle of Gameplay. The Case of Survival Horror. In: Manthos Satorineos (Hg.): *Gaming Realities. A Challenge for Digital Culture*. Athen: Fornos, S. 62–69.
- Perron, Bernard; Wolf, Mark J. P. (Hg.) (2009): *The video game theory reader 2*. New York, NY: Routledge.
- Perrotta, Carlo; Bailey, Chris; Ryder, Jim; Haggis-Burridge, Mata; Persico, Donatella (2020): Games as (Not) Culture. A Critical Policy Analysis of the Economic Agenda of Horizon 2020. In: *Games and Culture* 15 (8), S. 902–922. DOI: 10.1177/1555412019853899.
- Perschak, Katharina Evelin (2020): Interaktive Geschichten erspielen im Unterricht. Das Potential von Walking Simulators am Beispiel Virginia. In: *Informationen zur Deutschdidaktik* 44 (2), S. 100–108.
- 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.
- Peterson-Ahmad, Maria B.; Landon-Hays, Melanie (2020): Simulated Learning Environments to Support General and Special Education Preparation Programs in Developing Teacher Candidate Instructional Strategies and a Disposition Toward Coaching. In: Elizabeth Bradley (Hg.): *Games and Simulations in Teacher Education*. Cham: Springer International Publishing, S. 169–182.
- 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.
- Petko, Dominik; Schmid, Regina; Cantieni, Andrea (2020): Pacing in Serious Games: Exploring the Effects of Presentation Speed on Cognitive Load, Engagement and Learning Gains. In: *Simulation & Gaming* 51 (2), S. 258–279. DOI: 10.1177/1046878120902502.
- 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; Sänger, 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; Görgen, Arno (2020): Politische Transferprozesse in digitalen Spielen. Eine Begriffsgeschichte. In: Arno Görgen und Stefan Heinrich Simond (Hg.): Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen. 1. Auflage (Medical Humanities), S. 51–74.

Pfister, Eugen; Winnerling, Tobias (2020): Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte. 1. Auflage.

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.

Phelps, David (2010): What Videogames have to Teach US about Screenworld and Humanistic Ethos. In: Karen Schrier und David Gibson (Hg.): Ethics and Game Design. Teaching Values through Play. Hershey, PA: IGI Global, S. 125–150.

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.

Phillips, Amanda (2018): Shooting to Kill. Headshots, Twitch Reflexes, and the Mechropolitics of Video Games. In: Games and Culture 13 (2), S. 136–152. DOI: 10.1177/1555412015612611.

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.

Pierce-Grove, Ri (2014): Pressing Play. Digital Game Techniques and Interactive Art. In: *Games and Culture* 9 (6), S. 468–479. DOI: 10.1177/1555412014549806.

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/spielformen-des-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).

Pietraß, Manuela; Fromme, Johannes; Grell, Petra; Hug, Theo (Hg.) (2018): *Jahrbuch Medienpädagogik 14. Der digitale Raum - Medienpädagogische Untersuchungen und Perspektiven*. Wiesbaden: Springer VS (Research, 14).

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.

Piniek, 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.

Pitaru, Amit (2008): E is for Everyone: The Case for Inclusive Game Design. In: Katie Salen (Hg.): *The Ecology of Games. Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge, Mass.: MIT Press, S. 67–88.

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? Turin's 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.
- Ponds, Katerhine (2016): Policy Considerations. In: Karen Schrier (Hg.): Learning, Education and Games. Volume Two: Bringing Games into Educational Contexts. Pittsburgh, PA: ETC Press, S. 199–218.
- Poor, Nathaniel (2012): Digital Elves as a Racial Other in Video Games. Acknowledgment and Avoidance. In: Games and Culture 7 (5), S. 375–396. DOI: 10.1177/1555412012454224.
- Poor, Nathaniel; Skoric, Marko M. (2014): Death of a Guild, Birth of a Network. Online Community Ties Within and Beyond Code. In: Games and Culture 9 (3), S. 182–202. DOI: 10.1177/1555412014537401.
- 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.
- Poremba, Cindy (2007): Point and Shoot. In: Games and Culture 2 (1), S. 49–58. DOI: 10.1177/1555412006295397.
- Poremba, Cindy (2013): Performative Inquiry and the Sublime in Escape from Woomera. In: Games and Culture 8 (5), S. 354–367. DOI: 10.1177/1555412013493134.
- Portelli, Jean-Luc; Khaled, Rilla (2016): Spectrum: Exploring the Effects of Player Experience on Game Design. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_3981.pdf, zuletzt geprüft am 15.06.2021.
- Poser, Thomas (2019): Game Studies als Heuristik der historischen Literaturwissenschaft? 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.
- Postigo, Hector (2007): Of Mods and Modders. Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications. In: Games and Culture 2 (4), S. 300–313. DOI: 10.1177/1555412007307955.
- 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).
- Pötzsch, 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 (2017): Selective Realism. Filtering Experiences of War and Violence in First- and Third-Person Shooters. In: *Games and Culture* 12 (2), S. 156–178. DOI: 10.1177/1555412015587802.
- Pöttsch, Holger; Šisler, Vít (2019): Playing Cultural Memory. Framing History in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38-89: Assassination. In: *Games and Culture* 14 (1), S. 3–25. DOI: 10.1177/1555412016638603.
- 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/waszkiewiczpottsch>, 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.
- Prax, Patrick (2010): Leadership Style in World of Warcraft Raid Guilds. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DIGRA NORDIC '10: PROCEEDINGS OF THE 2010 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE: EXPERIENCING GAMES: GAMES, PLAY, AND PLAYERS*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.52340.pdf>, zuletzt geprüft am 05.07.2021.
- Prax, Patrick; Soler, Alejandro (2016): Critical Alternative Journalism from the Perspective of Game Journalists. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DIGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_177.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- 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).
- Pribbenow, Christine Maidl; Caldwell, Kyrie Eleison H.; Dantzer, Donald Dejon; Brown, Percy; Carnes, Molly (2021): Decreasing Racial Bias Through A Facilitated Game and Workshop: The Case of Fair Play. In: *Simulation & Gaming* 52 (3), S. 386–402. DOI: 10.1177/1046878120983384.
- Pulos, Alexis (2013): Confronting Heteronormativity in Online Games. A Critical Discourse Analysis of LGBTQ Sexuality in World of Warcraft. In: *Games and Culture* 8 (2), S. 77–97. DOI: 10.1177/1555412013478688.

- 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, T.; Grueninger, H.; Wimmer, J. (2008): The Gray Haired Gaming Generation. Findings From an Explorative Interview Study on Older Computer Gamers. In: *Games and Culture* 4 (1), S. 27–46. DOI: 10.1177/1555412008325480.
- 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 (2006): Playful Identities, or the Ludification of Culture. In: *Games and Culture* 1 (1), S. 52–57. DOI: 10.1177/1555412005281779.
- 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.
- Raphael, Chad; Bachen, Christine; Lynn, Kathleen-M.; Baldwin-Philippi, Jessica; McKee, Kristen A. (2010): Games for Civic Learning: A Conceptual Framework and Agenda for Research and Design. In: *Games and Culture* 5 (2), S. 199–235. DOI: 10.1177/1555412009354728.
- 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.
- Ratan, Rabindra A.; Taylor, Nicholas; Hogan, Jameson; Kennedy, Tracy; Williams, Dimitri (2015): Stand by Your Man. An Examination of Gender Disparity in League of Legends. In: *Games and Culture* 10 (5), S. 438–462. DOI: 10.1177/1555412014567228.
- 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 Videospiele. Marburg: Schüren Verlag (Marburger Schriften zur Medienforschung, 31).
- Rauscher, Andreas (2017): Revenge of the Riffing Nerds. Mysteriöse, Mitternächtliche und Mediale Familienbande 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.

- Rautalahti, Heidi (2018): Video Games Facilitating Discussions of Good and Bad Religion. In: Heidelberg Journal of Religions on the Internet 13, S. 56–78. DOI: 10.17885/HEIUP.REL.2018.0.23844.
- 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): Coincidentia oppositorum? Kontingenz und Berechenbarkeit im Computerspiel. In: Christoph Hust (Hg.): Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 47–56.
- 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.
- Răzvan, Rughiniș; Matei, Stefania (2016): History, biography and empathy in Inkle's '80 Days'. In: Digital Games Research Association (Hg.): DIGRA/FDG '16 – PROCEEDINGS OF THE 2016 PLAYING WITH HISTORY WORKSHOP. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/RUGHINIS-MATEI_PWH2A_1AUG_LT1.pdf, zuletzt geprüft am 20.05.2021.
- Reading, Anna; Harvey, Colin (2008): Remembrance of Things Past. 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.
- Reay, Emma (2020): Videogames: Reimagining the Fringe of Literary Studies as the Forefront. In: Games and Culture 15 (7), S. 772–788. DOI: 10.1177/1555412019841476.
- Reed, Charley (2016): Resident Evil's Rhetoric. The Communication of Corruption in Survival Horror Video Games. In: Games and Culture 11 (6), S. 625–643. DOI: 10.1177/1555412015575363.
- 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.
- Reeves, Stuart; Brown, Barry; Laurier, Eric (2009): Experts at Play. Understanding Skilled Expertise. In: Games and Culture 4 (3), S. 205–227. DOI: 10.1177/1555412009339730.
- 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 Computerspielhandeln. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 181–194.
- Rehbein, F.; Kleimann, Matthias; Möble, 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.; Mößle, T.; Arnaud, N.; Rumpf, H.-J. (2013): Computerspiel- und Internetsucht. In: *Nervenarzt* 84 (5), S. 569–575. DOI: 10.1007/s00115-012-3721-4.

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.

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 mbH & Co. KG.

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.

Reitman, Jason G.; Anderson-Coto, Maria J.; Wu, Minerva; Lee, Je Seok; Steinkuehler, Constance (2020): *Esports Research. A Literature Review*. In: *Games and Culture* 15 (1), S. 32–50. DOI: 10.1177/1555412019840892.

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.

Renner, Clarissa (2018): *Wenn Captain Morgan vor der Schatzinsel Schiffe versenken spielt. Wahrheit und Fiktion in Piratenspielen*. In: Christoph Hust (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 227–248.

Rettinghaus, Klaus (2018): *Sidology. Zur Geschichte und Technik des C64-Soundchips*. In: Christoph Hust (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 269–280.

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.

Reynolds, Ren (2002): Playing a "good" Game. A philosophical approach to understanding the morality of games. Online verfügbar unter https://inst.eecs.berkeley.edu/~cs10/fa10/readings/videogames/extra/reynolds_ethics.pdf, zuletzt geprüft am 09.04.2021.

Reynolds, Ren (2012): Ethics and Practice in Virtual Worlds. In: John Richard Sageng, Hallvard Fossheim und Tarjei Mandt Larsen (Hg.): *The Philosophy of Computer Games*. Dordrecht: Springer Netherlands (Philosophy of Engineering and Technology, 7), S. 143–158.

Rheinberg, Falko; Vollmeyer, Regina (2003): Flow-Erleben in einem Computerspiel unter experimentell variierten Bedingungen. In: *Zeitschrift für Psychologie / Journal of Psychology* 211 (4), S. 161–170. DOI: 10.1026//0044-3409.211.4.161.

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

Rhodes, Rebecca E.; Kopecky, Jonathon; Bos, Nathan; McKneely, Jennifer; Gertner, Abigail; Zaromb, Franklin et al. (2017): Teaching Decision Making With Serious Games. An Independent Evaluation. In: *Games and Culture* 12 (3), S. 233–251. DOI: 10.1177/1555412016686642.

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.

Riatti, Matteo (2019): Game On, Game Over. Acht ethische Diskurse rund ums Videospiele. In: Petra Grimm, Tobias O. Keber und Oliver Zöllner (Hg.): *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten*. Ditzingen: Reclam (Kompaktwissen XL), S. 134–152.

Rice, Mary (2014): Reviewing the Content of Videogame Lesson Plans Available to Teachers. In: Hannah R. Gerber und Sandra Schamroth Abrams (Hg.): *Bridging Literacies with Videogames*. Rotterdam: SensePublishers, S. 155–170.

Richard, Birgit (2015): *Sheroes. 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>.

Riconscente, M. M. (2013): Results From a Controlled Study of the iPad Fractions Game Motion Math. In: *Games and Culture* 8 (4), S. 186–214. DOI: 10.1177/1555412013496894.

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.
- Rish, Ryan R. (2014): Students' Transmedia Storytelling. Building Fantasy Fiction Storyworlds in Videogame Design. In: Hannah R. Gerber und Sandra Schamroth Abrams (Hg.): *Bridging Literacies with Videogames*. Rotterdam: SensePublishers, S. 29–52.
- 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: vwh 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.
- Romero, Margarida; Usart, Mireia; Ott, Michaela (2015): Can Serious Games Contribute to Developing and Sustaining 21st Century Skills? In: *Games and Culture* 10 (2), S. 148–177. DOI: 10.1177/1555412014548919.
- 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.
- Rosenbusch, Hannes; Röttger, Jonas; Rosenbusch, David (2020): Would Chuck Norris Certainly Win the Hunger Games? Simulating the Result Reliability of Battle Royale Games Through Agent-Based Models. In: *Simulation & Gaming* 51 (4), S. 461–476. DOI: 10.1177/1046878120914336.
- 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: Le-sethek.
- Rosignoli, Claudia (2020): Playing the Afterlife. Dante's Otherworlds in the Gaming Age. In: *Games and Culture* 15 (7), S. 825–849. DOI: 10.1177/1555412019872578.
- 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. Gefühlsdimensionen des Computerspielens*. München: epodium, S. 29–46.

Roth, Martin (2018): Videospiele als politisches Medium. In: Christoph Hust (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 107–124.

Roth, Steffen (2017): Serious Gamification. On the Redesign of a Popular Paradox. In: *Games and Culture* 12 (1), S. 100–111. DOI: 10.1177/1555412015581478.

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.

Rotzetter, Francine (2018): Nonverbal Guidance Systems. Seamless Player-leading in Open-world Games. In: Beat Suter, Mela Kocher und René Bauer (Hg.): *Games and Rules. Game Mechanics for the "Magic Circle"*. Bielefeld: transcript (Edition Medienwissenschaft, 53), S. 169–192.

Rovira, Aitor; Swapp, David; Spanlang, Bernhard; Slater, Mel (2009): The Use of Virtual Reality in the Study of People's Responses to Violent Incidents. In: *Frontiers in behavioral neuroscience* 3, S. 59. DOI: 10.3389/neuro.08.059.2009.

Ruberg, Bonnie (2020): Straight Paths Through Queer Walking Simulators. Wandering on Rails and Speedrunning in *Gone Home*. In: *Games and Culture* 15 (6), S. 632–652. DOI: 10.1177/1555412019826746.

Ruch, Adam W. (2012): *Grand Theft Auto IV: Liberty City and Modernist Literature*. In: *Games and Culture* 7 (5), S. 331–348. DOI: 10.1177/1555412012454221.

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.

Ruffino, Paolo (2021): The End of Capitalism. Disengaging From the Economic Imaginary of Incremental Games. In: *Games and Culture* 16 (2), S. 208–227. DOI: 10.1177/1555412019886242.

Rughinis, Cosima; Rughinis, Razvan; Toma, Elisabeta (2016): Three Shadowed Dimensions of Feminine Presence in Video Games. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_321.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

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.

Ruotsalainen, Maria; Friman, Usva (2018): "There Are No Women and They All Play Mercy": Understanding and Explaining (the Lack of) Women's Presence in Esports and Competitive Gaming. In: *Digital Games Research Association (Hg.): DIGRA NORDIC '18: PROCEEDINGS OF 2018 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_Nordic_2018_paper_31.pdf, zuletzt geprüft am 14.06.2021.

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. Gefühlsdimensionen des Computerspielens*. München: epodium, S. 91–106.

Rusch, Doris C. (2018): 21st Century Soul Guides: Leveraging Myth and Ritual for Game Design. In: *Digital Games Research Association (Hg.): DIGRA NORDIC '18: PROCEEDINGS OF 2018 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_Nordic_2018_paper_47.pdf, zuletzt geprüft am 16.06.2021.

Rush, Jeff (2011): Embodied Metaphors: Exposing Informatic Control Through First-Person Shooters. In: *Games and Culture* 6 (3), S. 245–258. DOI: 10.1177/1555412010364977.

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, James; Kaltmann, Eric; Hong, Timothy; Isbister, Katherine; Mateas, Michael; Wardrip-Fruin, Noah (2016): GameNet and GameSage: Videogame Discovery as Design Insight. In: *Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_201.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

Ryan, James; Mateas, Michael; Wardrip-Fruin, Noah (2016): A Lightweight Videogame Dialogue Manager. In: *Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_439.pdf, zuletzt geprüft am 14.06.2021.

Ryan, Malcolm; Costello, Brigid (2012): My Friend Scarlet. Interactive Tragedy in The Path. In: *Games and Culture* 7 (2), S. 111–126. DOI: 10.1177/1555412012440314.

Ryan, Malcolm; Staines, Dan; Formosa, Paul (2016): Four Lenses for Designing Morally Engaging Games. In: *Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_184.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

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.

Sageng, John Richard (2012): In-Game Action. In: John Richard Sageng, Hallvard Fossheim und Tarjei Mandt Larsen (Hg.): *The Philosophy of Computer Games*. Dordrecht: Springer Netherlands (Philosophy of Engineering and Technology, 7), S. 219–232.

Sageng, John Richard; Fossheim, Hallvard; Mandt Larsen, Tarjei (Hg.) (2012): *The Philosophy of Computer Games*. Dordrecht: Springer Netherlands (Philosophy of Engineering and Technology, 7).

Saklofske, Jon (2007): Thoughtless Play. Using William Blake to Illuminate Authority and Agency Within Grand Theft Auto: San Andreas. In: *Games and Culture* 2 (2), S. 134–148. DOI: 10.1177/1555412007299436.

Salas, Kristy de; Lewis, Ian; Bindoff, Ivan (2016): Game Jams as an Opportunity for Industry Development. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_97.pdf, zuletzt geprüft am 16.06.2021.

Saleem, Muniba; Anderson, Craig A.; Gentile, Douglas A. (2012): Effects of Prosocial, Neutral, and Violent Video Games on Children's Helpful and Hurtful Behaviors. In: *Aggressive behavior* 38 (4), S. 281–287. DOI: 10.1002/ab.21428.

Salen, Katie (Hg.) (2008): *The Ecology of Games. Connecting Youth, Games, and Learning*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, Mass.: MIT Press.

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.

Salisbury, John; Cole, Tom (2016): Grounded Theory in Games Research: Making the Case and Exploring the Options. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_400revised.pdf, zuletzt geprüft am 15.06.2021.

Salisbury, John H.; Fields, Robert E. (2004): Why are Videogames Engaging? Determining what We Mean by "Fun" with a Grounded Theory Approach. Hg. v. D. Reed, G. Baxter und M. Blythe. EACE. Le Chesnay (Proceedings of the Twelfth European Conference on Cognitive Ergonomics). Online verfügbar unter http://www.eis.mdx.ac.uk/research/PhDArea/j_salisbury/john_salisbury_ECCE_abstract.pdf, zuletzt geprüft am 27.07.2020.

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.

San Nicolás Romera, César; Nicolás Ojeda, Miguel Ángel; Ros Velasco, Josefa (2018): Video Games Set in the Middle Ages. Time Spans, Plots, and Genres. In: *Games and Culture* 13 (5), S. 521–542. DOI: 10.1177/1555412015627068.

Sanchez, Diana R.; Langer, Markus (2020): Video Game Pursuit (VGPU) Scale Development: Designing and Validating a Scale With Implications for Game-Based Learning and Assessment. In: *Simulation & Gaming* 51 (1), S. 55–86. DOI: 10.1177/1046878119882710.

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.

Sandford, Richard; Williamson, Ben (2005): *Games and learning. A handbook from NESTA Futurelab. Futurelab*. Online verfügbar unter <https://www.nfer.ac.uk/publications/futl27/futl27handbook.pdf>, zuletzt geprüft am 19.09.2019.

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.

Santorineos, Manthos (Hg.) (2006): *Gaming Realities. A Challenge for Digital Culture*. Athen: Fornos.

Santos, Hugo; Saldanha, Lucinda; Pinto, Marta; Ferreira, Pedro (2018): Civic and political transgressions in videogames: the views and experiences of the players. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DIGRA NORDIC '18: PROCEEDINGS OF 2018 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DIGRA-NORDIC-2018-paper-27.pdf>, zuletzt geprüft am 14.06.2021.

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.

Sarian, Antranig Arek (2020): Paradox and Pedagogy in The Stanley Parable. In: *Games and Culture* 15 (2), S. 179–197. DOI: 10.1177/1555412018765550.

Sayago, Sergio; Rosales, Andrea; Righi, Valeria; Ferreira, Susan M.; Coleman, Graeme W.; Blat, Josep (2016): On the Conceptualization, Design, and Evaluation of Appealing, Meaningful, and Playable Digital Games for Older People. In: *Games and Culture* 11 (1-2), S. 53–80. DOI: 10.1177/1555412015597108.

Schacht, Silvia; Reindl, Anton; Morana, Stefan; Mädche, Alexander (2017): Projekterfahrungen spielend einfach mit der ProjectWorld! – Ein gamifiziertes Projektwissensmanagementsystem. In: Susanne Strahinger und Christian Leyh (Hg.): *Gamification und serious games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen*. Wiesbaden: Springer Vieweg (Edition HMD - Praxis der Wirtschaftsinformatik), S. 55–68.

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, Schalleger 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.

Schelfhout, Sam; Bowers, Matthew T.; Hao, Y. Andrew (2021): Balancing Gender Identity and Gamer Identity. Gender Issues Faced by Wang 'BaiZe' Xinyu at the 2017 Hearthstone Summer Championship. In: Games and Culture 16 (1), S. 22–41. DOI: 10.1177/1555412019866348.

Schell, Robyn; Hausknecht, Simone; Zhang, Fan; Kaufman, David (2016): Social Benefits of Playing Wii Bowling for Older Adults. In: Games and Culture 11 (1-2), S. 81–103. DOI: 10.1177/1555412015607313.

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.

Schippling, 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 Computerspiel-forschung. 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).

Schmeller, Rebecca (2019): In Strategy Simulations, Data Analysis Matters Most (More Than Number of Log Ins and More Than Time Spent Logged In). In: Simulation & Gaming 50 (1), S. 62–75. DOI: 10.1177/1046878118821402.

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, Ralf; Brosius, Christoph; Herrmann, Katja (2017): Ein Vorgehensmodell für angewandte Spielformen. In: Susanne Strahinger und Christian Leyh (Hg.): Gamification und serious games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen. Wiesbaden: Springer Vieweg (Edition HMD - Praxis der Wirtschaftsinformatik), S. 15–29.

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.

Schmitz-Emans, Monika (2015): Vom Grâl zum Computerspiel. In: Zeitschrift für interkulturelle Germanistik 6 (2), S. 135–154. DOI: 10.14361/zig-2015-0212.

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

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

Schniz, 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 (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.

Schniz, Felix (2020): Videospiele im pädagogischen Schulalltag. Fünf Fragen und Antworten für den praktischen Einsatz. In: Informationen zur Deutschdidaktik 44 (2), S. 45–56.

Schöber, Timo (2021): Definitionen und Diskussion: Sport, Gaming und E-Sport. In: Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/definitionen-und-diskussion-sport-gaming-und-e-sport/>, zuletzt geprüft am 13.07.2021.

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 Greiczack, 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.

Schöffmann, Andreas (2016): Der homo narrans spielt! – Professionelles Erzählen im Handlungsfeld Computerspiel. In: Mitteilungen des Deutschen Germanistenverbandes 63 (3), S. 228–242. DOI: 10.14220/mdge.2016.63.3.228.

Schöffmann, Andreas (2018): »Literarische Computerspiellesefähigkeit war gestern!« – Digitale Spiele im Deutschunterricht. Ein Perspektivwechsel. In: Mitteilungen des Deutschen Germanistenverbandes 65 (3), S. 277–293. DOI: 10.14220/mdge.2018.65.3.277.

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->

persönlichkeitsentwicklung-des-charakters-clementine-und-seinen-reflexivitäten-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: Winfried 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.

Schönberg, F. (2021): The House Always Wins – Die Kulturelle Logik der Postapokalypse. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/the-house-always-wins-die-kulturelle-logik-der-postapokalypse/>, zuletzt geprüft am 11.07.2021.

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 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. 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.

Schrape, 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.

Schrape, 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).

Schrier, Karen (2015): EPIC: a framework for using video games in ethics education. In: *Journal of Moral Education* 44 (4), S. 393–424. DOI: 10.1080/03057240.2015.1095168.

Schrier, Karen (Hg.) (2016): *Learning, Education and Games. Volume Two: Bringing Games into Educational Contexts*. Pittsburgh, PA: ETC Press.

Schrier, Karen (2019): Designing Games for Moral Learning and Knowledge Building. In: *Games and Culture* 14 (4), S. 306–343. DOI: 10.1177/1555412017711514.

Schrier, Karen; Diamond, James; Langendoen, David (2010): Using Mission US: For Crown or Colony? to Develop Historical Empathy and Nurture Ethical Thinking. In: Karen Schrier und David Gibson (Hg.): *Ethics and Game Design. Teaching Values through Play*. Hershey, PA: IGI Global, S. 255–273.

Schrier, Karen; Gibson, David (Hg.) (2010): *Ethics and Game Design. Teaching Values through Play*. Hershey, PA: IGI Global.

Schrier, Karen; Gibson, David (Hg.) (2011): *Designing Games for Ethics. Models, Techniques and Frameworks*. Hershey, PA: IGI Global.

Schröter, Felix (2018): Figur. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 109–128.

Schubert, Stefan (2018): Videospiele als Populärkultur. Narrativität, Interaktivität und kulturelle Arbeit in Heavy Rain. In: Christoph Hust (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 155–178.

Schuhmacher, Heidemarie; Korb, 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.

Schulzke, M. (2014): The Critical Power of Virtual Dystopias. In: *Games and Culture* 9 (5), S. 315–334. DOI: 10.1177/1555412014541694.

Schulzke, Marcus (2009): Moral Decision Making in Fallout. In: *The International Journal of Computer Game Research* 9, 2009 (2). Online verfügbar unter <http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke>, zuletzt geprüft am 29.09.2019.

Schulzke, Marcus (2010): Defending the morality of violent video games. In: *Ethics Inf Technol* 12 (2), S. 127–138. DOI: 10.1007/s10676-010-9222-x.

Schulzke, Marcus (2011): How Games Support Associational Life: Using Tocqueville to Understand the Connection. In: *Games and Culture* 6 (4), S. 354–372. DOI: 10.1177/1555412010391090.

Schulzke, Marcus (2013): Rethinking Military Gaming. America's Army and Its Critics. In: *Games and Culture* 8 (2), S. 59–76. DOI: 10.1177/1555412013478686.

Schulzke, Marcus (2014): Simulating Philosophy: Interpreting Video Games as Executable Thought Experiments. In: *Philos. Technol.* 27 (2), S. 251–265. DOI: 10.1007/s13347-013-0102-2.

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.

Schut, Kevin (2007): Strategic Simulations and Our Past. The Bias of Computer Games in the Presentation of History. In: *Games and Culture* 2 (3), S. 213–235. DOI: 10.1177/1555412007306202.

Schutter, Bob de (2011): Never Too Old to Play: The Appeal of Digital Games to an Older Audience. In: *Games and Culture* 6 (2), S. 155–170. DOI: 10.1177/1555412010364978.

Schutter, Bob de; Brown, Julie A. (2016): Digital Games as a Source of Enjoyment in Later Life. In: *Games and Culture* 11 (1-2), S. 28–52. DOI: 10.1177/1555412015594273.

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 Swartz 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): *Digitale Spiele: Kunstdiskurse*. In: Christoph Hust (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 35–46.
- 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: „Auf zum letzten Gefecht!“. *Musikalische Repräsentation von Marxismus, Kommunismus und Revolution in Videospielen*. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung 2021*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/auf-zum-letzten-gefecht-musikalische-repraesentation-von-marxismus-kommunismus-und-revolution-in-videospielen/>, zuletzt geprüft am 12.07.2021.
- 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.
- Scriven, Paul (2018): *The Phenomenology of the "Other" in Computer Game Worlds*. In: *Games and Culture* 13 (2), S. 193–210. DOI: 10.1177/1555412015615294.
- 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.
- Searle, Kristin A.; Kafai, Yasmin B. (2012): *Beyond Freedom of Movement. Boys Play in a Tween Virtual World*. In: *Games and Culture* 7 (4), S. 281–304. DOI: 10.1177/1555412012454219.
- 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).
- Seel, Norbert M. (Hg.) (2012): *Encyclopedia of the Sciences of Learning*. New York: Springer (Springer reference). Online verfügbar unter <http://site.ebrary.com/lib/alltitles/docDetail.action?docID=10653525>.
- 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 (2011): *Computerspiele im Deutschunterricht - ein Märchen aus tausendundeiner Nacht? Überlegungen am Beispiel von Prince of Persia: The Sands of Time*. In: Gudrun Marci-Boehne und Matthias

Rath (Hg.): Themen-Schwerpunkt Medienkonvergenz im Deutschunterricht. München: Kopaed (Medien im Deutschunterricht Jahrbuch, 2010), S. 106–118.

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 Multitplayer 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.

Seiwald, Regina (2021): Down with the Commies: Anti-Communist Propaganda in American Cold War Video Games. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/down-with-the-commies-anti-communist-propaganda-in-american-cold-war-video-games/>, zuletzt geprüft am 11.07.2021.

Selinger, Evan; Sadowski, Jathan; Seager, Thomas (2015): Gamification and Morality. In: Steffen P. Walz und Sebastian Deterding (Hg.): *The Gameful World*. Approaches, Issues, Applications. Cambridge: The MIT Press, S. 371–392.

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.

Seok, Soonhwa; DaCosta, Boaventura (2014): Distinguishing Addiction From High Engagement. An Investigation Into the Social Lives of Adolescent and Young Adult Massively Multiplayer Online Game Players. In: *Games and Culture* 9 (4), S. 227–254. DOI: 10.1177/1555412014538811.

Seok, Soonhwa; DaCosta, Boaventura (2015): Predicting Video Game Behavior. An Investigation of the Relationship Between Personality and Mobile Game Play. In: *Games and Culture* 10 (5), S. 481–501. DOI: 10.1177/1555412014565640.

Seok, Soonhwa; DaCosta, Boaventura (2018): Problematic Mobile Gameplay Among the World's Most Intense Players. A Modern Pandemic or Casual Recreational Pursuit? In: *Games and Culture* 13 (4), S. 385–405. DOI: 10.1177/1555412015616716.

Serade, Alesha (2021): Sind Free-to-play-Spiele böse? Neue Gedanken zur Ausbeutungsdebatte. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/sind-free-to-play-spiele-boese-neue-gedanken-zur-ausbeutungsdebatte/>, zuletzt geprüft am 04.07.2021.

Serjoscha, Wiemer (2018): Zeit. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 27–46.

Servitje, Lorenzo (2014): Digital Mortification of Literary Flesh. Computational Logistics and Violences of Remediation in Visceral Games' Dante's Inferno. In: *Games and Culture* 9 (5), S. 368–388. DOI: 10.1177/1555412014543948.

Shaffer, David W. (2005): Epistemic Games. In: *Innovate: Journal of Online Education* 1 (6).

- Shaffer, David W. (2006): *How Computer Games Help Children Learn*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave MacMillan.
- 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.
- Shaw, Adrienne (2009): Putting the Gay in Games. Cultural Production and GLBT Content in Video Games. In: *Games and Culture* 4 (3), S. 228–253. DOI: 10.1177/1555412009339729.
- Shaw, Adrienne (2010): What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. In: *Games and Culture* 5 (4), S. 403–424. DOI: 10.1177/1555412009360414.
- Shay, Ronen; Palomba, Anthony (2020): First-Party Success or First-Party Failure? A Case Study on Audience Perceptions of the Nintendo Brand During the Wii U's Product Life Cycle. In: *Games and Culture* 15 (5), S. 475–500. DOI: 10.1177/1555412018813666.
- Sheard, Adam; Won, Young-Shin (2012): PWNED:1 Motivation of South Koreans Who Engage in Person vs. Person Gameplay in World of Warcraft. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.29338.pdf>, zuletzt geprüft am 01.07.2021.
- 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.
- Sherer, Moshe (1998): The effect of computerized simulation games on the moral development of junior and senior high-school students. In: *Computers in Human Behavior* 14 (2), S. 375–386.
- 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.
- Shibuya, Akiko; Teramoto, Mizuha; Shoun, Akiyo; Akiyama, Kumiko (2019): Long-Term Effects of In-Game Purchases and Event Game Mechanics on Young Mobile Social Game Players in Japan. In: *Simulation & Gaming* 50 (1), S. 76–92. DOI: 10.1177/1046878118819677.
- 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 Banality of Simulated Evil: Designing Ethical Gameplay. In: *Ethics Inf Technol* 11 (3), S. 191–202. DOI: 10.1007/s10676-009-9199-5.
- Sicart, Miguel (2009): *The Ethics of Computer Games*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Sicart, Miguel (2010): Values between Systems. Designing Ethical Gameplay. In: Karen Schrier und David Gibson (Hg.): *Ethics and Game Design. Teaching Values through Play*. Hershey, PA: IGI Global, S. 1–15.
- 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 (2012): Digital Games as Ethical Technologies. In: John Richard Sageng, Hallvard Fossheim und Tarjei Mandt Larsen (Hg.): *The Philosophy of Computer Games*. Dordrecht: Springer Netherlands (Philosophy of Engineering and Technology, 7), S. 101–124.

- 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).
- Sicart, Miguel (2015): *Playing the Good Life. Gamification and Ethics*. In: Steffen P. Walz und Sebastian Deterding (Hg.): *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*. Cambridge: The MIT Press, S. 225–244.
- Sicart, Miguel (2018): *Play Computers. A Letter to the Reader*. In: Beat Suter, Mela Kocher und René Bauer (Hg.): *Games and Rules. Game Mechanics for the "Magic Circle"*. Bielefeld: transcript (Edition Medienwissenschaft, 53), S. 47–66.
- Sideris, Grigorios; Xinogalos, Stelios (2019): *PY-RATE ADVENTURES: A 2D Platform Serious Game for Learning the Basic Concepts of Programming With Python*. In: *Simulation & Gaming* 50 (6), S. 754–770. DOI: 10.1177/1046878119872797.
- Sieck, Jürgen; Herzog, Michael A. (Hg.) (2009): *Kultur und Informatik: serious games*. Konferenz "Kultur und Informatik". Als Typoskript gedr. Boizenburg: vwh Hülsbusch (Game studies).
- Sierra Rativa, Alexandra; Postma, Marie; van Zaanen, Menno (2020): *The Influence of Game Character Appearance on Empathy and Immersion: Virtual Non-Robotic Versus Robotic Animals*. In: *Simulation & Gaming* 51 (5), S. 685–711. DOI: 10.1177/1046878120926694.
- Silva, Suen de Andrade e (2012): *Buy and Share! Social Network Games and Ludic Shopping*. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.18144.pdf>, zuletzt geprüft am 05.07.2021.
- Silverman, Mark; Simon, Bart (2009): *Discipline and Dragon Kill Points in the Online Power Game*. In: *Games and Culture* 4 (4), S. 353–378. DOI: 10.1177/1555412009343572.
- Simkins, David (2010): *Playing with Ethics. Experiencing New Way of Being in RPGs*. In: Karen Schrier und David Gibson (Hg.): *Ethics and Game Design. Teaching Values through Play*. Hershey, PA: IGI Global, S. 69–84.
- Simkins, David W.; Steinkuehler, Constance (2008): *Critical Ethical Reasoning and Role-Play*. In: *Games and Culture* 3 (3-4), S. 333–355. DOI: 10.1177/1555412008317313.
- Simon, Annika (2020): *The Mountains We Make. Eine medienästhetische Analyse psychischer Störungen in Celeste*. In: Arno Görngen und Stefan Heinrich Simond (Hg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*. 1. Auflage (Medical Humanities), S. 189–210.
- Simon, Bart (2006): *Beyond Cyberspatial Flaneurie. On the Analytic Potential of Living With Digital Games*. In: *Games and Culture* 1 (1), S. 62–67. DOI: 10.1177/1555412005281789.
- Simon, Bart (2007): *Geek Chic. Machine Aesthetics, Digital Gaming, and the Cultural Politics of the Case Mod*. In: *Games and Culture* 2 (3), S. 175–193. DOI: 10.1177/1555412007304423.
- Simon, Bart (2017): *Unserious*. In: *Games and Culture* 12 (6), S. 605–618. DOI: 10.1177/1555412016666366.
- 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 Görngen 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.

Sintoris, Christos; Yiannoutsou, Nikoleta; Avouris, Nikolaos (2016): The fortress of Monemvasia as playground for a location based game. In: Digital Games Research Association (Hg.): DIGRA/FDG '16 – PROCEEDINGS OF THE 2016 PLAYING WITH HISTORY WORKSHOP. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-fortress-of-monemvasia-as-playground-for-a-location-based-game/>, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

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.

Skolnik, Michael Ryan; Conway, Steven (2019): Tusslers, Beatdowns, and Brothers. A Sociohistorical Overview of Video Game Arcades and the Street Fighter Community. In: *Games and Culture* 14 (7-8), S. 742–762. DOI: 10.1177/1555412017727687.

Skulmowski, Alexander; Bunge, Andreas; Kaspar, Kai; Pipa, Gordon (2014): Forced-choice decision-making in modified trolley dilemma situations: a virtual reality and eye tracking study. In: *Frontiers in behavioral neuroscience* 8, S. 426. DOI: 10.3389/fnbeh.2014.00426.

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.

Slegers, 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.

Sloan, Robin J. S. (2016): An Impression of Home: Player Nostalgia and the Impulse to Explore Game Worlds. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_107.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

Smale, Stephanie de (2016): Game Essays as Critical Media and Research Praxis. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_2351_revised.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

Smale, Stephanie de; Kors, Martijn J. L.; Sandoval, Alyea M. (2019): The Case of This War of Mine. A Production Studies Perspective on Moral Game Design. In: *Games and Culture* 14 (4), S. 387–409. DOI: 10.1177/1555412017725996.

Smethurst, Toby; Craps, Stef (2015): Playing with Trauma. Interreactivity, Empathy, and Complicity in The Walking Dead Video Game. In: *Games and Culture* 10 (3), S. 269–290. DOI: 10.1177/1555412014559306.

Smeyers, Paul (Hg.) (2018): *International Handbook of Philosophy of Education*. 2 Bände. Cham: Springer International.

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 H. (2010): Trusting the Avatar. In: *Games and Culture* 5 (3), S. 298–313. DOI: 10.1177/1555412009359764.

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.

Snodgrass, Jeffrey G.; Dengah, H. J. François; Lacy, Michael G.; Fagan, Jesse; Most, David; Blank, Michael et al. (2012): Restorative Magical Adventure or Warcrack? Motivated MMO Play and the Pleasures and Perils of Online Experience. In: *Games and Culture* 7 (1), S. 3–28. DOI: 10.1177/1555412012440312.

Soares, Rui; Leal, Francisco; Prada, Rui; Melo, Francisco (2016): Rapidly-Exploring Random Tree approach for Geometry Friends. In: *Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_337.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

Söchtig, Philipp (2019): Die Ästhetik des Todes in Soulsborne. 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. 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.

Solfaghari, Jasmin (2018): Opera Fatal und die Folgen: ein Erfahrungsbericht. In: Christoph Hust (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 219–226.

Solomon, Deborah (2016): Homeschooling and Gameschooling. In: Karen Schrier (Hg.): *Learning, Education and Games. Volume Two: Bringing Games into Educational Contexts*. Pittsburgh, PA: ETC Press, S. 155–184.

Sotamaa, Olli (2010): When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture. In: *Games and Culture* 5 (3), S. 239–255. DOI: 10.1177/1555412009359765.

Sotamaa, Olli; Stenros, Jaakko (2019): Through a Shot Glass, Darkly. The Study of Games in the Light of Drinking Games. In: *Games and Culture* 14 (1), S. 87–103. DOI: 10.1177/1555412016679772.

Souders, Dustin J.; Boot, Walter R.; Charness, Neil; Moxley, Jerad H. (2016): Older Adult Video Game Preferences in Practice: Investigating the Effects of Competing or Cooperating. In: *Games and Culture* 11 (1-2), 170-120. DOI: 10.1177/1555412015603538.

- Souza e Silva, A. de (2006): Hybrid Reality Games Reframed: Potential Uses in Educational Contexts. In: *Games and Culture* 1 (3), S. 231–251. DOI: 10.1177/1555412006290443.
- 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.
- Sparrow, Robert; Harrison, Rebecca; Oakley, Justin; Keogh, Brendan (2018): Playing for Fun, Training for War. Can Popular Claims About Recreational Video Gaming and Military Simulations be Reconciled? In: *Games and Culture* 13 (2), S. 174–192. DOI: 10.1177/1555412015615025.
- Spence, Edward H. (2012): Virtual Rape, Real Dignity. Meta-Ethics for Virtual Worlds. In: John Richard Sageng, Hallvard Fossheim und Tarjei Mandt Larsen (Hg.): *The Philosophy of Computer Games*. Dordrecht: Springer Netherlands (Philosophy of Engineering and Technology, 7), S. 125–142.
- 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.
- Spittle, Steve (2011): “Did This Game Scare You? Because it Sure as Hell Scared Me!” F.E.A.R., the Abject and the Uncanny. In: *Games and Culture* 6 (4), S. 312–326. DOI: 10.1177/1555412010391091.
- 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/>.
- Squire, Kurt (2004): *Replaying History. Learning World History Through Playing Civilization III*.
- Squire, Kurt (2006): From Content to Context. Videogames as Designed Experiences. In: *Educational Researcher* 35, 2006 (8), S. 19–29. Online verfügbar unter <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.3102/0013189x035008019>, zuletzt geprüft am 09.04.2021.
- Squire, Kurt (2008): Open-Ended Video Games: A Model for Developing Learning for the Interactive Age. In: Katie Salen (Hg.): *The Ecology of Games. Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge, Mass.: MIT Press, S. 167–198.
- Srauy, Sam (2019): Professional Norms and Race in the North American Video Game Industry. In: *Games and Culture* 14 (5), S. 478–497. DOI: 10.1177/1555412017708936.
- Staaby, 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 (2010): Videogames and Moral Pedagogy. A Neo-Kohlbergian Approach. In: Karen Schrier und David Gibson (Hg.): Ethics and Game Design. Teaching Values through Play. Hershey, PA: IGI Global, S. 35–51.
- 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.
- Staines, Dan; Formosa, Paul; Ryan, Malcolm (2019): Morality Play. A Model for Developing Games of Moral Expertise. In: *Games and Culture* 14 (4), S. 410–429. DOI: 10.1177/1555412017729596.
- Stamenkovi, Dusan; Jacevic, Milan (2015): Time, Space, and Motion in Braid. A Cognitive Semantic Approach to a Video Game. In: *Games and Culture* 10 (2), S. 178–203. DOI: 10.1177/1555412014557640.
- 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.
- Stang, Sarah; Trammell, Aaron (2020): The Ludic Bestiary. Misogynistic Tropes of Female Monstrosity in Dungeons & Dragons. In: *Games and Culture* 15 (6), S. 730–747. DOI: 10.1177/1555412019850059.
- 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>.
- Statham, Nataska (2020): Use of Photogrammetry in Video Games. A Historical Overview. In: *Games and Culture* 15 (3), S. 289–307. DOI: 10.1177/1555412018786415.
- 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; Bochsinger, 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.
- Steiner, Anton: Laut\Spiel/Sprache I: Das meditative Abenteuer. In: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung* 2021. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/lautspiel-sprache-i-das-meditative-abenteuer/>, zuletzt geprüft am 14.07.2021.

- Steinkuehler, C. (2006): The Mangle of Play. In: Games and Culture 1 (3), S. 199–213. DOI: 10.1177/1555412006290440.
- Steinkuehler, Constance A. (2006): Why Game (Culture) Studies Now? In: Games and Culture 1 (1), S. 97–102. DOI: 10.1177/1555412005281911.
- Stenros, Jaakko (2012): In Defence of a Magic Circle: The Social and Mental Boundaries of Play. In: Digital Games Research Association (Hg.): DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.43543.pdf>, zuletzt geprüft am 15.06.2021.
- Stenros, Jaakko (2017): The Game Definition Game. A Review. In: Games and Culture 12 (6), S. 499–520. DOI: 10.1177/1555412016655679.
- 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: vvh 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.
- Stevens, Reed; Satwicz, Tom; McCarty, Laurie (2019): In-Game, In-Room, In-World: Reconnecting Video Game Play to the Rest of Kid's Lives. 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. 41–66.
- Stieglitz, Stefan (2017): Enterprise Gamification – Vorgehen und Anwendung. In: Susanne Strahinger und Christian Leyh (Hg.): Gamification und serious games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen. Wiesbaden: Springer Vieweg (Edition HMD - Praxis der Wirtschaftsinformatik), S. 3–13.
- Stiglegger, Marcus (2012): Der promethische Impuls. Seduktive Strategien in Computerspielen. In: Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.): Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspielens. 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 (2018): Hardwaremusik. In: Christoph Hust (Hg.): Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 281–294.
- 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.
- Stokes, Benjamin; Williams, Dmitri (2018): Gamers Who Protest. Small-Group Play and Social Resources for Civic Action. In: Games and Culture 13 (4), S. 327–348. DOI: 10.1177/1555412015615770.

- 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), 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.
- Strahinger, Susanne; Leyh, Christian (Hg.) (2017): *Gamification und serious games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen*. Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH. Wiesbaden: Springer Vieweg (Edition HMD - Praxis der Wirtschaftsinformatik). Online verfügbar unter <http://www.springer.com/>.
- 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-verbinding-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.
- Streppelhoff, Robin (2018): *E-Sport und Serious Games: Videospiele im Sportkontext. Eine Bibliographie*. Hg. v. Bundesinstitut für Sportwissenschaft. Bonn.
- Strien, Jan; Batenburg, Ronald; Dalpiaz, Fabiano (2016): Designing a Serious Game for General Practice Management. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_203.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- Strimling, Pontus; Frey, Seth (2020): Emergent Cultural Differences in Online Communities' Norms of Fairness. In: *Games and Culture* 15 (4), S. 394-410. DOI: 10.1177/1555412018800650.
- 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.
- Strzalkowski, Tomek; Symborski, Carl (2017): Lessons Learned About Serious Game Design and Development. In: *Games and Culture* 12 (3), S. 292-298. DOI: 10.1177/1555412016673524.
- 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 Mitar-

beit 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 Schwermut in Videospiele. 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.

Summerley, Rory (2020): The Development of Sports. A Comparative Analysis of the Early Institutionalization of Traditional Sports and E-Sports. In: *Games and Culture* 15 (1), S. 51–72. DOI: 10.1177/1555412019838094.

Summerville, Adam J.; Mateas, Michael (2016): Super Mario as a String: Platformer Level Generation Via LSTMs. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_129.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

Sundén, Jenny (2012): Desires at Play. On Closeness and Epistemological Uncertainty. In: *Games and Culture* 7 (2), S. 164–184. DOI: 10.1177/1555412012451124.

Suominen, Jaakko (2012): Mario's legacy and Sonic's heritage: Replays and refunds of console gaming history. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.57359.pdf>, zuletzt geprüft am 07.07.2021.

Suominen, Jaakko (2017): How to Present the History of Digital Games. *Enthusiast, Emancipatory, Genealogical, and Pathological Approaches*. In: *Games and Culture* 12 (6), S. 544–562. DOI: 10.1177/1555412016653341.

Super, Janice Francis; Betts, Teresa K.; Keller, Heath; Humphreys, Joy Roach (2020): Simulation Game Outcomes: A Multilevel Examination of Knowledge Sharing Norms, Transactive Memory Systems, and Individual Learning Goal Orientations. In: *Simulation & Gaming* 51 (6), S. 830–858. DOI: 10.1177/1046878120943255.

Suter, Beat; Kocher, Mela; Bauer, René (Hg.) (2018): *Games and Rules. Game Mechanics for the "Magic Circle"*. Bielefeld: transcript (Edition Medienwissenschaft, 53). Online verfügbar unter <http://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-4304-6>.

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.

Suter, Beate (2018): Rules of Play as Framework for the "Magic Circle". In: Beat Suter, Mela Kocher und René Bauer (Hg.): *Games and Rules. Game Mechanics for the "Magic Circle"*. Bielefeld: transcript (Edition Medienwissenschaft, 53), S. 19–34.

Suter, Renata S.; Hertwig, Ralph (2011): Time and moral judgment. In: *Cognition* 119 (3), S. 454–458. DOI: 10.1016/j.cognition.2011.01.018.

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 (2010): The Good, the Bad and the Player. The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games. In: Karen Schrier und David Gibson (Hg.): *Ethics and Game Design. Teaching Values through Play*. Hershey, PA: IGI Global, S. 52–68.

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.

Swain, Chris (2010): The Mechanic is the Message. How to Communicate Values in Games through the Mechanics of User Action and System Response. In: Karen Schrier und David Gibson (Hg.): *Ethics and Game Design. Teaching Values through Play*. Hershey, PA: IGI Global, S. 217–235.

Swalwell, Melanie (2012): The Early Micro User: Games writing, hardware hacking, and the will to mod. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.37411.pdf>, zuletzt geprüft am 17.06.2021.

Sweeney, Kevin; Tuttle, M. H.; Berg, M. Douglas (2021): Esports Gambling: Market Structure and Biases. In: *Games and Culture* 16 (1), S. 65–91. DOI: 10.1177/1555412019872389.

Sweeny, Robert W. (2012): Hybrid Reality and Heightened Emotions: Gaming (and) Surveillance. In: Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.): *Emotional Gaming. Gefühlswelt 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.

Symborski, Carl; Barton, Meg; Quinn, Mary Magee; Korris, James H.; Kassam, Karim S.; Morewedge, Carey K. (2017): The Design and Development of Serious Games Using Iterative Evaluation. In: *Games and Culture* 12 (3), S. 252–268. DOI: 10.1177/1555412016673262.

Szablewicz, Marcella (2016): A Realm of Mere Representation? "Live" E-Sports Spectacles and the Crafting of China's Digital Gaming Image. In: *Games and Culture* 11 (3), S. 256–274. DOI: 10.1177/1555412015595298.

Tamme, Asita (2018): Dem Spieler folgend – *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* und der Beginn der adaptiven Videospelmusik. In: Christoph Hust (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 295–310.

Tan, Wee Kheng; Yeh, Yi Der; Chen, Ssu Han (2017): The Role of Social Interaction Element on Intention to Play MMORPG in the Future. From the Perspective of Leisure Constraint Negotiation Process. In: *Games and Culture* 12 (1), S. 28–55. DOI: 10.1177/1555412015574942.

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.

Tavinor, Grant (2012): Videogames and Fictionalism. In: John Richard Sageng, Hallvard Fossheim und Tarjei Mandt Larsen (Hg.): The Philosophy of Computer Games. Dordrecht: Springer Netherlands (Philosophy of Engineering and Technology, 7), S. 185–200.

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, Mark; Baskett, Mike; Reilly, Denis; Ravindran, Somasundaram (2019): Game Theory for Computer Games Design. In: *Games and Culture* 14 (7-8), S. 843–855. DOI: 10.1177/1555412017740497.

Taylor, Nicholas; Bergstrom, Kelly; Jenson, Jennifer; Castell, Suzanne de (2015): Alienated Playbour. Relations of Production in EVE Online. In: *Games and Culture* 10 (4), S. 365–388. DOI: 10.1177/1555412014565507.

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.

Taylor, T. L. (2006): Does WoW Change Everything? In: *Games and Culture* 1 (4), S. 318–337. DOI: 10.1177/1555412006292615.

Taylor, T. L. (2009): The Assemblage of Play. In: *Games and Culture* 4 (4), S. 331–339. DOI: 10.1177/1555412009343576.

Thalemann, Ralf; Thalemann, Carolin N. (2010): Computerspielsucht. In: Robertz Wickenhäuser (Hg.): Orte der Wirklichkeit. Über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher ; Killerspiele, Happy Slapping, Cyberbullying, Cyberstalking, Computerspielsucht ... ; Medienkompetenz steigern. Heidelberg: Springer, S. 121–136.

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.

Therrien, Carl; Lefebvre, Isabelle; Ray, Jean-Charles (2021): Toward a Visualization of Video Game Cultural History. Grasping the French Touch. In: *Games and Culture* 16 (1), S. 92–115. DOI: 10.1177/1555412019873469.

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.
- Thin, Alasdair G.; Hansen, Lisa; McEachen, Danny (2011): Flow Experience and Mood States While Playing Body Movement-Controlled Video Games. In: *Games and Culture* 6 (5), S. 414–428. DOI: 10.1177/1555412011402677.
- Thomas, Douglas; Brown, John Seely (2007): The Play of Imagination. In: *Games and Culture* 2 (2), S. 149–172. DOI: 10.1177/1555412007299458.
- 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.
- Thorhauge, A. M. (2013): The Rules of the Game - The Rules of the Player. In: *Games and Culture* 8 (6), S. 371–391. DOI: 10.1177/1555412013493497.
- 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.
- Tillmann, Angela; Weßel, André (2018): Das digitale Spiel als Ermöglichungsraum für Bildungsprozesse. In: Manuela Pietraß, Johannes Fromme, Petra Grell und Theo Hug (Hg.): *Jahrbuch Medienpädagogik 14. Der digitale Raum - Medienpädagogische Untersuchungen und Perspektiven*. Wiesbaden: Springer VS (Research, 14), S. 111–132.
- To, Alexandra; Ali, Safinah; Kaufman, Geoff; Hammer, Jessica (2016): Integrating Curiosity and Uncertainty in Game Design. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_428.pdf, zuletzt geprüft am 16.06.2021.
- 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.
- Tobin, Samuel (2012): Time and Space in Play. Saving and Pausing With the Nintendo DS. In: *Games and Culture* 7 (2), S. 127–141. DOI: 10.1177/1555412012440313.

- 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).
- Toma, Elisabeta; Rughinis, Cosima (2016): PLAYING WITH HERSTORY. REPRESENTING FEMININITY IN HISTORICAL VIDEO GAMES. In: Digital Games Research Association (Hg.): DIGRA/FDG '16 – PROCEEDINGS OF THE 2016 PLAYING WITH HISTORY WORKSHOP. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/digital-library/publications/playing-with-herstory-representing-femininity-in-historical-video-games/>, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- Toth, Christian; Riedschy, Kyra (2021): Wie Spieler*innen die als Lebens- und Alltagssimulation getarnte Kapitalismussimulation Sims 4 revolutionieren. In: Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/wie-spielerinnen-die-als-lebens-und-alltagssimulation-getarnte-kapitalismussimulation-sims-4-revolutionieren/>, zuletzt geprüft am 11.07.2021.
- Trammell, A.; Gilbert, A. (2014): Extending Play to Critical Media Studies. In: Games and Culture 9 (6), S. 391–405. DOI: 10.1177/1555412014549301.
- 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.
- Travis, Roger (2010): Bioshock in the Cave. Ethical Education in Plato and in Video Games. In: Karen Schrier und David Gibson (Hg.): Ethics and Game Design. Teaching Values through Play. Hershey, PA: IGI Global, S. 86–101.
- 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.
- Treanor, Mike (2016): Finding Meaning in Abstract Games: A Deep Reading of Sage Solitaire. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_432.pdf, zuletzt geprüft am 23.06.2021.
- 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.
- Tulloch, R. (2014): The Construction of Play. Rules, Restrictions, and the Repressive Hypothesis. In: Games and Culture 9 (5), S. 335–350. DOI: 10.1177/1555412014542807.
- Turner, Fred (2006): Why Study New Games? In: Games and Culture 1 (1), S. 107–110. DOI: 10.1177/1555412005281823.
- Turtiainen, Riikka; Friman, Usva; Ruotsalainen, Maria (2020): "Not Only for a Celebration of Competitive Overwatch but Also for National Pride". Sportificating the Overwatch World Cup 2016. In: Games and Culture 15 (4), S. 351–371. DOI: 10.1177/1555412018795791.

Tuunanen, Janne; Hamari, Juho (2012): Meta-synthesis of player typologies. In: Digital Games Research Association (Hg.): DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.40312.pdf>, zuletzt geprüft am 01.06.2021.

Tychsen, A. (2006): Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities. In: Games and Culture 1 (3), S. 252–275. DOI: 10.1177/1555412006290445.

Tychsen, A.; Hitchens, M. (2009): Game Time. Modeling and Analyzing Time in Multiplayer and Massively Multiplayer Games. In: Games and Culture 4 (2), S. 170–201. DOI: 10.1177/1555412008325479.

Tyni, Heikki (2018): Spectating development and other backer perspectives on games crowdfunding. In: Digital Games Research Association (Hg.): DIGRA NORDIC '18: PROCEEDINGS OF 2018 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_Nordic_2018_paper_38.pdf, zuletzt geprüft am 15.06.2021.

Tyni, Heikki (2020): Double Duty. Crowdfunding and the Evolving Game Production Network. In: Games and Culture 15 (2), S. 114–137. DOI: 10.1177/1555412017748108.

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.

Ulbricht, Samuel (2020): Ethik des Computerspielens. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg (4).

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: 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 13.07.2021.

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 21.09.2020.

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 (2021): All work, all play? – Ein Streifzug durch die Geschichte von Arbeit und Spiel. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/all-work-all-play-ein-streifzug-durch-die-geschichte-von-arbeit-und-spiel/>, zuletzt geprüft am 13.07.2021.

Unterhuber, Tobias (2021): „Die Veränderung kann nur von innerhalb der Branche kommen“ – PAIDIA im Gespräch mit der Games-Arbeiter*innenschaft. In: Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung. Online verfügbar unter <https://www.paidia.de/die-veraenderung-kann-nur-von-innerhalb-der-branche-kommen-paidia-im-gespraech-mit-der-games-arbeiterinnenschaft/>, zuletzt geprüft am 11.07.2021.

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. Gefühlsdimensionen des Computerspielens. 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/>.
- van Nuenen, Tom (2016): Playing the Panopticon. Procedural Surveillance in Dark Souls. In: *Games and Culture* 11 (5), S. 510–527. DOI: 10.1177/1555412015570967.
- van Ommen, Mattias (2018): Guild Wars 2, the Frankfurt School and Dialectical Fairy Scenes. A Critical Approach Towards Massively Multiplayer Online Video Games. In: *Games and Culture* 13 (6), S. 547–567. DOI: 10.1177/1555412015627392.
- Van Vught, Jasper; Schott, Gareth; Marczak, Raphaël (2012): Age-Restriction: Re-examining the interactive experience of 'harmful' game content. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.32309.pdf>, zuletzt geprüft am 01.07.2021.
- Vargas-Iglesias, Juan J. (2020): Making Sense of Genre. The Logic of Video Game Genre Organization. In: *Games and Culture* 15 (2), S. 158–178. DOI: 10.1177/1555412017751803.
- Vargas-Iglesias, Juan J.; Navarrete-Cardero, Luis (2020): Beyond Rules and Mechanics. A Different Approach for Ludology. In: *Games and Culture* 15 (6), S. 587–608. DOI: 10.1177/1555412018822937.
- 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.
- Veerapen, Maeva (2013): Where Do Virtual Worlds Come From? A Genealogy of Second Life. In: *Games and Culture* 8 (2), S. 98–116. DOI: 10.1177/1555412013478683.
- Veigl, Thomas (2019): *Machinima. Kultur, Ästhetik und Ökonomie einer digitalen User Innovation*. Boizenberg: Hülsbusch, Werner.
- Vella, Daniel (2014): Player and Figure: An Analysis of a Scene in Kentucky Route Zero. In: Digital Games Research Association (Hg.): *DiGRA Nordic '14: Proceedings of the 2014 International DiGRA Nordic Conference*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/nordicdigra2014_submission_2.pdf, zuletzt geprüft am 14.06.2021.
- 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 (2016): "Who Am 'I' in the Game?": A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_234.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.
- 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.
- Vella, Kellie; Johnson, Daniel; Cheng, Vanessa Wan Sze; Davenport, Tracey; Mitchell, Jo; Klarkowski, Madison; Phillips, Cody (2019): A Sense of Belonging. Pokémon GO and Social Connectedness. In: *Games and Culture* 14 (6), S. 583–603. DOI: 10.1177/1555412017719973.
- 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.
- Verkuyl, Margaret; Atack, Lynda; Kamstra-Cooper, Krista; Mastrilli, Paula (2020): Virtual Gaming Simulation: An Interview Study of Nurse Educators. In: *Simulation & Gaming* 51 (4), S. 537–549. DOI: 10.1177/1046878120904399.
- 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.
- Vikaros, Lance; Degand, Darnel (2010): Moral Development through Social Narratives and Game Design. In: Karen Schrier und David Gibson (Hg.): *Ethics and Game Design. Teaching Values through Play*. Hershey, PA: IGI Global, S. 197–215.
- 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.
- Vinzenz, Alexandra (2018): Layers of Fear – ein Spiel mit Stereotypen? In: Christoph Hust (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Unter Mitarbeit von Ineke Bochert. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Band 145), S. 249–268.
- Vogel, Jennifer J.; Vogel, David S.; Cannon-Bowers, Jan; Bowers, Clint A.; Muse, Kathryn; Wright, Michelle (2006): Computer Gaming and Interactive Simulations for Learning. A Meta Analysis. In: *Journal of Educational Computing Research* 34, 2006 (3), S. 229–243.
- 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.
- Voit, Thomas (2017): Gamification als Change-Management-Methode im Prozessmanagement. In: Susanne Strahinger und Christian Leyh (Hg.): *Gamification und serious games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen*. Wiesbaden: Springer Vieweg (Edition HMD - Praxis der Wirtschaftsinformatik), S. 43–54.

- 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.
- Voorhees, Gerald A. (2009): I Play Therefore I Am. Sid Meier's Civilization, Turn-Based Strategy Games and the Cogito. In: *Games and Culture* 4 (3), S. 254–275. DOI: 10.1177/1555412009339728.
- 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.
- Waddington, David I. (2007): Locating the wrongness in ultra-violent video games. In: *Ethics Inf Technol* 9 (2), S. 121–128. DOI: 10.1007/s10676-006-9126-y.
- Waern, Annika (2010): "I'm in love with someone that doesn't exist!". Bleed in the context of a Computer Game. In: Digital Games Research Association (Hg.): DIGRA NORDIC '10: PROCEEDINGS OF THE 2010 INTERNATIONAL DIGRA NORDIC CONFERENCE: EXPERIENCING GAMES: GAMES, PLAY, AND PLAYERS. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.00215.pdf>, zuletzt geprüft am 08.07.2021.
- Waern, Annika (2012): Framing Games. In: Digital Games Research Association (Hg.): DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.20295.pdf>, zuletzt geprüft am 07.07.2021.
- Wages, Richard; Grützmacher, 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.

Walk, Wolfgang (2018): Ethics as Game Mechanism. In: Beat Suter, Mela Kocher und René Bauer (Hg.): Games and Rules. Game Mechanics for the "Magic Circle". Bielefeld: transcript (Edition Medienwissenschaft, 53), S. 193–215.

Walk, Wolfgang; Barrett, Mark L. (2018): The Ethical Avatar. In: Beat Suter, Mela Kocher und René Bauer (Hg.): Games and Rules. Game Mechanics for the "Magic Circle". Bielefeld: transcript (Edition Medienwissenschaft, 53), S. 243–256.

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.

Wallner, Marina; Kunze, Thomas (2020): King for a Day. Entscheidungskompetenz, Dialogfähigkeit und Wortschatz-erweiterung – welche Möglichkeiten das Computerspiel Reigns für den Regelunterricht im Fach Deutsch bietet. In: *Informationen zur Deutschdidaktik* 44 (2), S. 109–118.

Walters, Lori C.; Hughes, Darin E.; Hughes, Charles E. (2011): Interconnections. In: *Games and Culture* 6 (6), S. 538–559. DOI: 10.1177/1555412011431360.

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, S. 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. Spielrhetorische 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.

Walz, Steffen P.; Deterding, Sebastian (Hg.) (2015): *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*. Cambridge: The MIT Press. Online verfügbar unter <http://gbv.eblib.com/patron/FullRecord.aspx?p=3339935>.

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.

Wardrip-Fruin, Noah; Harrigan, Pat (Hg.) (2004): *First person. New media as story, performance, and game.* Cambridge, Mass.: MIT Press.

Warner, Julie (2014): *Writing in Virtual Worlds. Scratch Programming as Multimodal Composing Practice in the Language Arts Classroom.* In: Hannah R. Gerber und Sandra Schamroth Abrams (Hg.): *Bridging Literacies with Videogames.* Rotterdam: SensePublishers, S. 187–202.

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 (2016): *PUBLIC HISTORY, GAME COMMUNITIES AND HISTORICAL KNOWLEDGE.* In: Digital Games Research Association (Hg.): *DIGRA/FDG '16 – PROCEEDINGS OF THE 2016 PLAYING WITH HISTORY WORKSHOP.* Online verfügbar unter <http://www.digra.org/digital-library/publications/public-history-game-communities-and-historical-knowledge/>, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

Webber, Nick; Milik, Oskar (2016): *Selling the Imperium: Changing Organisational Culture and History in EVE Online.* In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG.* Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_69.pdf, zuletzt geprüft am 17.06.2021.

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 thoeretische 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-realitat-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? Jugendmedienschutz in Deutschland bei digitalen Spielen.* In: Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring (Hg.): *Com-*

puterspiele 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.

Wells, Lindsay; Salas, Kristy de; Lewis, Ian; Berry, Adam (2016): Behaviour Change Wheel Driven Normative Feedback in a Serious Game for Energy Conservation. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_194.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

Wells, Matthew (2016): Deliberate Constructions of the Mind. Simulation Games as Fictional Models. In: *Games and Culture* 11 (5), S. 528–547. DOI: 10.1177/1555412015571182.

Wendler, Z. R. (2014): "Who Am I?". Rhetoric and Narrative Identity in the Portal Series. In: *Games and Culture* 9 (5), S. 351–367. DOI: 10.1177/1555412014543517.

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).
- Westerlaken, Michelle (2018): When Game Mechanics Come Crawling out of Ant Colonies. In: Beat Suter, Mela Kocher und René Bauer (Hg.): *Games and Rules. Game Mechanics for the "Magic Circle"*. Bielefeld: transcript (Edition Medienwissenschaft, 53), S. 299–316.
- Westlin, Joseph; Day, Eric Anthony; Hughes, Michael G. (2019): Learner-Controlled Practice Difficulty and Task Exploration in an Active-Learning Gaming Environment. In: *Simulation & Gaming* 50 (6), S. 812–831. DOI: 10.1177/1046878119877672.
- Wetzel, Richard; Bachour, Khaled; Flintham, Martin (2019): Tensions Within the Ministry of Provenance: Reflections on Co-Creating a Research Game Together With Artists. In: *Simulation & Gaming* 50 (3), S. 329–358. DOI: 10.1177/1046878118818867.
- Wetzel, Richard; Rodden, Tom; Benford, Steve (2016): Developing Ideation Cards for Mixed Reality Game Design. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_418.pdf, zuletzt geprüft am 20.06.2021.
- 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.
- Whaley, Ben (2018): Who Will Play Terebi Gēmu When No Japanese Children Remain? Distanced Engagement in Atlus' Catherine. In: *Games and Culture* 13 (1), S. 92–114. DOI: 10.1177/1555412015606533.
- Wharton, Alexander; Colins, 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.
- Whitaker, Robert (2020): Respawning the Past. 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. 119–130.
- 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.
- Whitson, Jennifer R. (2020): What Can We Learn From Studio Studies Ethnographies? A "Messy" Account of Game Development Materiality, Learning, and Expertise. In: *Games and Culture* 15 (3), S. 266–288. DOI: 10.1177/1555412018783320.

Wickenhäuser, Robertz (Hg.) (2010): Orte der Wirklichkeit. Über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher ; Killerspiele, Happy Slapping, Cyberbullying, Cyberstalking, Computerspielsucht ... ; Medienkompetenz steigern. Heidelberg: Springer.

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 Videospiele. 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 Engelns und Patrick Voßkamp (Hg.): Sprechende Pixel - Computerspielphilologie in Schule und Hochschule (Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie), S. 13–34.

Wildt, Lars de; Apperley, Thomas H.; Clemens, Justin; Fordyce, Robbie; Mukherjee, Souvik (2020): (Re-)Orienting the Video Game Avatar. In: Games and Culture 15 (8), S. 962–981. DOI: 10.1177/1555412019858890.

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, Dmitri (2006): Why Game Studies Now? Gamers Don't Bowl Alone. In: Games and Culture 1 (1), S. 13–16. DOI: 10.1177/1555412005281774.

Williams, Dmitri; Ducheneaut, Nicolas; Xiong, Li; Zhang, Yuanyuan; Yee, Nick; Nickell, Eric (2006): From Tree House to Barracks. In: Games and Culture 1 (4), S. 338–361. DOI: 10.1177/1555412006292616.

Williams, Dmitri; Kennedy, Tracy L. M.; Moore, Robert J. (2011): Behind the Avatar: The Patterns, Practices, and Functions of Role Playing in MMOs. In: Games and Culture 6 (2), S. 171–200. DOI: 10.1177/1555412010364983.

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.

Wills, Melissa A. (2019): Corporate Agriculture and the Exploitation of Life in Portal 2. In: Games and Culture 14 (3), S. 256–275. DOI: 10.1177/1555412016679771.

Willumsen, Ea Christina (2016): Source Code and Formal Analysis: A Hermeneutic Reading of Passage. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_212.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

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 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. 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.

Wirman, Hanna (2016): Sinological-orientalism in Western News Media. Caricatures of Games Culture and Business. In: Games and Culture 11 (3), S. 298–315. DOI: 10.1177/1555412015607778.

Wissenschaftliche Dienste (2017): Ist E-Sport Sport? Stand der Diskussion. Sachstand. Hg. v. Deutscher Bundestag. Berlin. Online verfügbar unter <https://www.bundestag.de/resource/blob/515426/c2a9373a582f7908c090a658fdff1af8/wd-10-036-17-pdf-data.pdf>.

Witkowski, Emma (2012): On the Digital Playing Field. How We "Do Sport" With Networked Computer Games. In: Games and Culture 7 (5), S. 349–374. DOI: 10.1177/1555412012454222.

Witkowski, Emma (2018): Running With Zombies. In: Games and Culture 13 (2), S. 153–173. DOI: 10.1177/1555412015613884.

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).

Wobik, Gerda (2020): »Ich und Computerspiele haben ein zwiespältiges Verhältnis«. Videospiele als Thema der LehrerInnen-Fort- und -Weiterbildung. In: Informationen zur Deutschdidaktik 44 (2), S. 80–88.

- Wohn, Donghee Yvette; Freeman, Guo (2020): Live Streaming, Playing, and Money Spending Behaviors in eSports. In: *Games and Culture* 15 (1), S. 73–88. DOI: 10.1177/1555412019859184.
- 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. (2006): *Game Studies and Beyond*. In: *Games and Culture* 1 (1), S. 116–118. DOI: 10.1177/1555412005281787.
- 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 Manfred 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; Leménager, Tagrid (2011): Therapie der Computerspiel- und Internetsucht. In: *SUCHT* 57 (4), S. 313–321. DOI: 10.1024/0939-5911.a000116.
- Wölfling, Klaus; Müller, Kai W.; Beutel Manfred 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.
- Wood, Aylish (2012): Recursive Space. In: *Games and Culture* 7 (1), S. 87–105. DOI: 10.1177/1555412012440310.
- 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/>.
- Worthington, Tracy Anne (2018): Letting Students Control Their Own Learning: Using Games, Role-Plays, and Simulations in Middle School U.S. History Classrooms. In: *The Social Studies* 109 (2), S. 136–150. DOI: 10.1080/00377996.2018.1460791.
- Wouters, Pieter; van Nimwegen, Christof; van Oostendorp, Herre; van der Spek, Erik D. (2013): A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. In: *Journal of Educational Psychology* 105 (2), S. 249–265. DOI: 10.1037/a0031311.
- Wright, Esther (2018): On the Promotional Context of Historical Video Games. In: *Rethinking History* 22 (4), S. 598–608. DOI: 10.1080/13642529.2018.1507910.
- Wright, Michelle F. (2019): Friends and Console-Gaming Aggression. The Role of Friendship Quality, Anger, and Revenge Planning. In: *Games and Culture* 14 (6), S. 604–621. DOI: 10.1177/1555412017720554.
- 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/>.
- Wu, Weihua; Fore, Steve; Wang, Xiying; Ho, Petula Sik Ying (2007): Beyond Virtual Carnival and Masquerade. In: *Games and Culture* 2 (1), S. 59–89. DOI: 10.1177/1555412006296248.
- Wulf, Tim; Schneider, Frank M.; Beckert, Stefan (2020): Watching Players. An Exploration of Media Enjoyment on Twitch. In: *Games and Culture* 15 (3), S. 328–346. DOI: 10.1177/1555412018788161.
- Wunderlich, Ralf (2012): Der kluge Spieler und die Ethik des Computerspielens. 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, S. 199–215.
- Xia, Bang; Wang, Huiwen; Zhou, Ronggang (2019): What Contributes to Success in MOBA Games? An Empirical Study of Defense of the Ancients 2. In: *Games and Culture* 14 (5), S. 498–522. DOI: 10.1177/1555412017710599.
- 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.

- Yao, Hua-ping; Liu, Yu-zhong; Han, Chang-song (2012): Application Expectation of Virtual Reality in Basketball Teaching. In: *Procedia Engineering* 29, S. 4287–4291. DOI: 10.1016/j.proeng.2012.01.659.
- 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 (2006): The Labor of Fun. How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play. In: *Games and Culture* 1 (1), S. 68–71. DOI: 10.1177/1555412005281819.
- 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.
- Yi, Liu; Zhou, Qiqi; Xiao, Tan; Qing, Ge; Mayer, Igor (2020): Conscientiousness in Game-Based Learning. In: *Simulation & Gaming* 51 (5), S. 712–734. DOI: 10.1177/1046878120927061.
- You, Sukkyung; Kim, Euikyung; Lee, Donguk (2017): Virtually Real. Exploring Avatar Identification in Game Addiction Among Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) Players. In: *Games and Culture* 12 (1), S. 56–71. DOI: 10.1177/1555412015581087.
- Young, Helen (2016): Racial Logics, Franchising, and Video Game Genres. *The Lord of the Rings*. In: *Games and Culture* 11 (4), S. 343–364. DOI: 10.1177/1555412014568448.
- Young, Michael F.; Slota, Stephen; Cutter, Andrew B.; Jalette, Gerard; Mullin, Greg; Lai, Benedict et al. (2012): Our Princess Is in Another Castle. A Review of Trends in Serious Gaming for Education. In: *Review of Educational Research* 82 (1), S. 61–89.
- 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, Jose (2009): *Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay*. London (Proceedings of the 2009 Digital Games Research Association International Conference (DiGRA)).
- Zagal, Jose (2011): *Ethical Reasoning and Reflection as Supported by Videogames*. In: Karen Schrier und David Gibson (Hg.): *Designing Games for Ethics. Models, Techniques and Frameworks*. Hershey, PA: IGI Global, S. 19–35.
- 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.
- Zagal, José P.; Fernández-Vara, Clara; Mateas, Michael (2008): Rounds, Levels, and Waves. The Early Evolution of Gameplay Segmentation. In: *Games and Culture* 3 (2), S. 175–198. DOI: 10.1177/1555412008314129.
- 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.

- Zakowski, Samuel (2014): Time and Temporality in the Mass Effect Series. A Narratological Approach. In: *Games and Culture* 9 (1), S. 58–79. DOI: 10.1177/1555412013512421.
- Zakowski, Samuel (2016): Environmental Storytelling, Ideologies and Quantum Physics: Narrative Space And The BioShock Games. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_99.pdf, zuletzt geprüft am 15.06.2021.
- 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.
- Zauner, Christoph (2017): „Im Computerspiel bin ich der Held“. In: *Z Psychodrama Soziom* 16 (1), S. 85–94. DOI: 10.1007/s11620-017-0382-0.
- 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.
- Zelling, Wendy Isabel (2020): Die Adoleszenz in Videospiele. Am Beispiel von Dontnod Entertainments *Life Is Strange*. In: *Informationen zur Deutschdidaktik* 44 (2), S. 33–44.
- Zenk, Christoph (2008): Gaming. Volkssport der Generation. In: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl (Hg.): *Faszination Computerspielen. Theorie, Kultur, Erleben*. Wien: Braumüller, S. 33–40.
- Zhang, Fan; Kaufman, David (2016): Older Adults Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs). In: *Games and Culture* 11 (1-2), S. 150–169. DOI: 10.1177/1555412015601757.

Zheng, Dongping; Newgarden, Kristi; Young, Michael F. (2012): Multimodal Analysis of Language Learning in World of Warcraft Play: Linguaging as Values-realizing. In: *ReCALL* 24 (3), S. 339–360. DOI: 10.1017/S0958344012000183.

Zhu, Jichen; Kerns, Connor M.; Connell, James; Lyon, Nathalie (2016): Using Interactive Social Story Games to Teach Social Skills to Children with Autism. In: Digital Games Research Association (Hg.): *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_3441.pdf, zuletzt geprüft am 10.06.2021.

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).

Zimmerman, Joshua J. (2019): Computer Game Fan Communities, Community Management, and Structures of Membership. In: *Games and Culture* 14 (7-8), S. 896–916. DOI: 10.1177/1555412017742308.

Zimmermann, Eric (2009): Gaming Literacy. Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century. In: Bernard Perron und Mark J. P. Wolf (Hg.): *The video game theory reader 2*. New York, NY: Routledge, S. 23–32.

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.