

Virtuelle Welten. Computer- und Konsolenspiele in Gesprächsabenden für Eltern

Literaturempfehlungen:

Anfang, Günther (Hrsg.): *Von Jungen, Mädchen und Medien. Theorie und Praxis einer geschlechtsbewussten und –sensiblen Medienarbeit*. Band 6. München: kopaed, 2005

Benesch, Hellmut: *Automatenspiele. Psychologische Untersuchungen an mechanischen und elektronischen Spielgeräten*. Heidelberg: Asanger, 1992

Bergmann, Wolfgang: *Computerkids. Die neue Generation verstehen lernen*. Zürich: Kreuz, 1996

Bergmann, Wolfgang: *Computer machen Kinder schlau. Was Kinder beim Computerspielen sehen und fühlen, denken und lernen*. München: Beust, 2000

Bergmann, Wolfgang: *Erziehen im Informationszeitalter*. München: dtv, 2003

Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt a. M.: S. Fischer, 1978

Dittler, Ullrich/Hoyer, Michael (Hrsg.): *Machen Computer Kinder dumm? Wirkung interaktiver, digitaler Medien auf Kinder und Jugendliche aus medienpsychologischer und mediendidaktischer Sicht*. München: kopaed, 2006

Dittler, Ullrich/Hoyer, Michael: *Aufwachsen in virtuellen Welten. Chancen und Gefahren digitaler Medien aus medienpsychologischer und mediendidaktischer Perspektive*. München: kopaed, 2008

Eder, Sabine/Lauffer, Jürgen/Michaelis, Carola (Hrsg.): *Bleiben Sie dran! Medienpädagogische Zusammenarbeit mit Eltern. Ein Handbuch für MultiplikatorInnen*. Bielefeld: GMK, 1999

Epp, Juliane/Böker, Arnfried: *Lan-Partys. Ein Thema für den Kinder- und Jugendschutz in Sachsen-Anhalt*. Magdeburg: Landesstelle Kinder- und Jugendschutz e.V., 2002

Fritz, Jürgen (Hrsg.): *Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen*. Weinheim/München: Juventa, 1995

Fritz, Jürgen (Hrsg.): *Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen*. Band 671. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2008

Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): *Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 1997

Fromm, Rainer: *Digital spielen – real morden? Shooter, Clans und Fragger: Computerspiele in der Jugendszene*. Marburg: Schüren, 2002

Fromme, Johannes/Meder, Norbert (Hrsg.): *Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen*. Opladen: Leske + Budrich, 2001

Gieselmann, Hartmut: *Der virtuelle Krieg: zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel*. Hannover: Offizin, 2002

Greenfield, Patricia M.: *Kinder und neue Medien. Die Wirkungen von Fernsehen, Videospiele und Computern*. Weinheim: Psychologie Verlags Union, 1987

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

Kießling-Sonntag, Jochem: *Handbuch Trainings- und Seminarpraxis*. Berlin: Cornelsen, 2003

Lange, Andreas: *Das Computerspiele Museum: Spielmaschinen. Ein Ausstellungskatalog*. Berlin: VUD e.V./fjs e.V., 2002

Lischka, Konrad: *Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*. Hannover: Heise, 2002

Marci-Boehncke, Gudrun/Rath, Matthias: *Jugend – Werte – Medien: Die Studie*. Weinheim/Basel: Beltz, 2007

Mertens, Mathias/Meißner, Tobias O.: *Wir waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen*. Frankfurt a. M.: Eichborn, 2002

Schorb, Bernd/Theunert, Helga (Hrsg.): *Computerspiele – Interessen und Kompetenzen*. Merz medien + erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik. 48. Jahrgang, Nr. 3, 2004, München: kopaed

Stephenson, Neal: *Snow Crash*. München: Goldmann, 1994

Williams, Tad: *Otherland. Stadt der goldenen Schatten*. Stuttgart: Klett-Cotta, 1998