

Literatur

- Bopp, M. (2005). Immersive Didaktik: Verdeckte Lernhilfen und Framingprozesse in Computerspielen. In: kommunikation@gesellschaft, 6, Beitrag 2. URL: http://www.soz.uni-frankfurt.de/K.G/B2_2005_Bopp.pdf [2010-09-23].
- Cailliois, R. (2001). Man, play, and games. Urbana: Univ. of Illinois Press.
- Deterding, S.; Khaled, R.; Nacke, L. E. & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. In: CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings, Vancouver: ACM, 1-4.
- Deterding, S.; Khaled, R.; Nacke, L. E. & Dixon, D. (2012) From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". In: MindTrek'11, September 28-30, 2011, Tampere, Finland, 9-15.
- Feil, J. & Scattergood, M. (2005). Beginning Game Level Design. Boston: Thomson Course Technology.
- Fritz, J. & Fehr, W. (1993). Videospiele und ihre Typisierung. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, URL: <http://snp.bpb.de/referate/fritztyp.htm> [2010-09-23].
- Fritz, J. (2005). Computerspiele: Was ist das?: Was unter Computerspielen verstanden und wie mit ihnen umgegangen wird. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, URL: http://www.bpb.de/themen/NGYBQY,0,Computerspiele%3A_Was_ist_das.html [2010-09-23].
- Fromme, J.; Biermann, R. & Unger, A. (2010). „Serious Games“ oder „taking games seriously“?. In: K.-U. Hugger & M. Walber (Hrsg.), Digitale Lernwelten. Konzepte, Beispiele und Perspektiven. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 40-57.
- Fromme, J.; Jörissen, B. & Unger, A. (2009). Bildungspotenziale digitaler Spiele und Spielkulturen. In: J. Fromme & D. Petko (Hrsg.), Computerspiele und Videogames. Zürich: MedienPädagogik, 1-23. URL: <http://www.medienpaed.com/15/fromme0812.pdf> [2013-08-20].
- Ganguin, S. (2010). Computerspiele und lebenslanges Lernen: Eine Synthese von Gegensätzen. In: Medienbildung und Gesellschaft, Bd. 13, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Garris, R.; Ahlers, R. & Driskell, J. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. In: Simulation & Gaming, 33(4), 441-467.
- Gee, J. P. (2007). What video games have to teach us about learning and literacy. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Groh, F. (2012). Gamification: State of the Art Definition and Utilization. In: N. Asaj; B. Königs; M. Poguntke; F. Schaub; B. Wiedersheim & M. Weber (Hrsg.). Proceedings of 4th seminar on Research Trends in Media Informatics, Ulm: Eigenverlag, 39-46. URL: <http://d-nb.info/1020022604/34#page=39> [2013-08-20].
- Gros, B. (2007). Digital Games in Education: The Design of Games-Based Learning Environments. In: Journal of Research on Technology in Education, 40(1), 23-38.

- Helm, M. & Theis, F. (2009). Serious Games als Instrument in der Führungskräfteentwicklung. In: A. Hohenstein & K. Wilbers (Hrsg.), Handbuch E-Learning, Köln: Deutscher Wirtschaftsdienst, 1-12.
- Holowaty, C. (2010). Millionenspiele. URL: <http://www.gamesindustry.biz/articles/2010-09-19-millionenspiele-article?page=1> [2010-09-20].
- Huizinga, J. (1961) Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel. In: rororo Rowohlt's Enzyklopädie, Bd. 55435, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch-Verlag.
- Jantke, K. P. (2007). Serious Games – eine kritische Analyse. Ilmenau: TU Ilmenau. URL: http://www.bildungsportal-thueringen.de/portals/bpt2005/Multimediaworkshop/2007/02_jantke.pdf [2010-09-23].
- Jenkins, H.; Camper, B.; Chisholm, A.; Grigsby, N.; Klopfer, E.; Osterweil, S.; Perry, J.; Tan, P.; Weise, M. & Chor Guan, T. (2009). From Serious Games to Serious Gaming. In: U. Ritterfeld; M. Cody & P. Vorderer (Hrsg.), Serious games. Mechanisms and effects., New York: Routledge, 448-468.
- Johnson, S. (2006). Neue Intelligenz: Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden. In: KiWi Paperback, Bd. 928, Köln: Kiepenheuer & Witsch.
- Kerres, M.; Bormann, M. & Vervenne, M. (2009). Didaktische Konzeption von Serious Games: Zur Verknüpfung von Spiel- und Lernangeboten. Zürich: MedienPädagogik, URL: <http://www.medienpaed.com/2009/kerres0908.pdf> [2010-09-02].
- Klimmt, C. (2001). Interaktive Unterhaltungsangebote als Synthese aus Medium und Spielzeug. In: Zeitschrift für Medienpsychologie, 13(1), 22-32.
- Klimmt, C. (2008). Unterhaltungserleben bei Computerspielen. In: K. Mitgutsch & H. Rosenstingl (Hrsg.), Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben, Wien: Braumüller, 7-17.
- Meier, C. & Seufert, S. (2003). Game-based learning: Erfahrungen mit und Perspektiven für digitale Lernspiele in der beruflichen Bildung. In: A. Hohenstein & K. Wilbers (Hrsg.), Handbuch E-Learning, Köln: Fachverlag Deutscher Wirtschaftsdienst, 1-17.
- Meier, C. & Seufert, S. (2003). Game-based learning: Erfahrungen mit und Perspektiven für digitale Lernspiele in der beruflichen Bildung. In: A. Hohenstein & K. Wilbers (Hrsg.), Handbuch E-Learning, Köln: Fachverlag Deutscher Wirtschaftsdienst, 1-17.
- Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. In 6th International Conference on Virtual Learning ICVL 2011, University of Bucharest and "Babes-Bolyai" University of Cluj-Napoca, 323-329.
- Oblinger, D. (2006). Games and Learning. In: Educause Quarterly, 29(3), 5-7. URL: <http://www.educause.edu/ir/library/pdf/eqm0630.pdf> [2010-09-02].
- Pedersen, R. E. (2003). Game Design Foundations. Plano: Wordware Publishing, Inc..
- Petko, D. (2009). Unterrichten mit Computerspielen: Didaktische Potenziale und Ansätze für den gezielten Einsatz in Schule und Ausbildung. In: J. Fromme & D. Petko (Hrsg.), Computerspiele und Videogames., Zürich: MedienPädagogik, URL: <http://www.medienpaed.com/15/petko0811.pdf> [2013-08-20].
- Prensky, M. (2007). Digital game-based learning. St. Paul, Minn.: Paragon House.
- Ritterfeld, U. & Weber, R. (2006). Video Games for Entertainment and Education. In: P. Vorderer & J. Bryant (Hrsg.), Playing video games. Motives, responses, and consequences., LEA's communication series, Mahwah: Lawrence Erlbaum Ass., 399-413.

- Sawyer, B. (2008). Taxonomy of Serious Games. URL: http://richardcarey.net/wp-content/uploads/2007/05/sg_taxonomy.xls [2010-08-10].
 - Sawyer, B. (2008). Taxonomy of Serious Games. URL: http://richardcarey.net/wp-content/uploads/2007/05/sg_taxonomy.xls [2010-08-10].
 - Shen, C.; Wang, H. & Ritterfeld, U. (2009). Serious Games and Seriously Fun Games. In: U. Ritterfeld, M. Cody & P. Vorderer (Hrsg.), Serious games. Mechanisms and effects., New York: Routledge, 48-61.
 - Van Eck, R. (2006). Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless. In: Educause Review, 41(2), 16-30. URL: <http://www.educause.edu/EDUCAUSE+Review/EDUCAUSEReviewMagazineVolume41/DigitalGameBasedLearningItsNot/158041> [2010-09-03].
 - Wagner, M. (2008). Interaktionstechnologie im gesellschaftlichen Spiel. In: K. Mitgutsch & H. Rosenstingl (Hrsg.), Faszination Computerspielen. Theorie - Kultur - Erleben. Wien: Braumüller, 47-55.
 - Wagner, M. (2009). Eine Theorie des Digital Game Based Learning, Computer Game Studies. URL: <http://www.gamestudies.at/2009/01/eine-theorie-des-digital-game-based-learning-teil-1-vorbemerkungen-und-begriffsdefinitionen.html> [2010-09-03].
-

Revision #2

Created 28 February 2025 21:13:36 by Bernd Grabner

Updated 13 February 2026 14:19:33 by Github Admin