

Michael Nagenborg

## **Computerspiele in der Informationsethik: Literaturliste**

### ***I. Print***

Browne, K.; Hamilton-Giachritsis C. (2005): The influence of violent media on children and adolescents: a public-health approach. In: Lancet, Vol. 365, S. 702-710.

Feibel, T. (2004): Killerspiele im Kinderzimmer. Was wir über Computer und Gewalt wissen müssen. Düsseldorf und Zürich: Walter 2004.

Gieselmann, H. (2002): Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel. Hannover: Offizin.

Kimppa, K. K. (2005): Is cheating in network computer games a question worth raising? In: Brey, P., Grodzinsky, F., Introna, L. (Hg.): Proceedings of the Sixth International Conference of Computer Ethics: Philosophical Enquiry (CEPE 2005). Enschede: Center for Telematics and Information Technology, S. 259-269.

Nagenborg, M. (2005): Gewalt in Videospielen - Das Internet als Ort der Distribution und Diskussion. In: Praxis für Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie (i. Dr.)

Raessens, J., Goldstein, J. (Hg.) (2005): Handbook of Computer Games Studies. Cambridge, MA – London: MIT Press.

Rötzer, F. (Hg.) (2003): Virtuelle Welten – Reale Gewalt. Hannover: Heise.

Slegers, J. (2004): Computerspiele im Internet – „Spiele(n) ohne Grenzen“? In: Volpers, H., (Hg.) (2004): Funktionsweisen des Internets und sein Gefährdungspotential für Kinder und Jugendliche. Berlin: Vistas. (= Schriftreihe der Niedersächsischen Landesmedienanstalt; Band 17), S. 119-137.

### ***II. Online***

Deutscher E-Sport Verband – Homepage: [www.e-sb.de](http://www.e-sb.de)

Europäische Datenbank zur Unterhaltungssoftware – Online: [www.zavatar.de](http://www.zavatar.de)

International Review of Information Ethics – Online: [www.i-r-i-e.net](http://www.i-r-i-e.net) (Special Issue: Dez. 2005)

JIM – Jugend in den Medien – Online: [http://www.mpfs.de/studien/jim/index\\_jim.html](http://www.mpfs.de/studien/jim/index_jim.html)

Mediabiz.de - Online: [www.mediabiz.de](http://www.mediabiz.de)

Medienkonvergenz-Monitoring – Online: [www.medienkonvergenz-monitoring.de](http://www.medienkonvergenz-monitoring.de)

Newsletter zum Unterhaltungssoftwaremarkt: games.daily – [http://www.mediabiz.de/ga\\_index.afp](http://www.mediabiz.de/ga_index.afp)

Pudmed – Online: [www.pubmed.org](http://www.pubmed.org) (Stichworte: z. B. „Video Games“)

Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e. V. – Homepage: [www.vud.de](http://www.vud.de)