

Gewalt in Computerspielen: Literatur- und Quellenverzeichnis

Zusammenstellung anlässlich des Vortrags auf dem Kongress der DKJPP 18.03.2005 in Heidelberg.

Übersicht

- I. Literatur
- II. Weitere Quellen
- III. Untersuchte Webangebote
- IV. Weitere Empfehlungen

I. Genannte Literatur

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

Fritz, J., Fehr, W. (2004): Kulturkonflikt „Computerspiele“. In: Spiel- & Lernsoftware – pädagogisch beurteilt. Jahrgang 2004/05.

Funiok, R. (1999): Grundfragen einer Publikumsethik. In: Holderegger, A. (Hg.): Kommunikations- und Medienethik: interdisziplinäre Perspektiven. 2., vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage der „Ethik der Medienkommunikation“. Freiburg, Schweiz: Universitäts-Verlag, und Freiburg im Breisgau: Herder, S. 234-252.

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

Schnier, D., Volpers, H. (2004): Plädoyer für eine Verantwortungskultur im Internet. In: Volpers, H. (Hg.) (2004), S. 181-192.

Siemann, W. (1995): Normenwandel auf dem Weg zur >modernen< Zensur: Zwischen „Aufklärungspolitik“, Literaturkritik und politischer Repression (1789-1848). In: McCarthy, J., von der Ohe, W. (Hg.): Zensur und Kultur. Tübingen: Niemeyer.

Volpers, H., (Hg.) (2004): Funktionsweisen des Internets und sein Gefährdungspotential für Kinder und Jugendliche. Berlin: Vistas. (= Schriftreihe der Niedersächsischen Landesmedienanstalt; Band 17)

II. Weitere Quellen

Medienkonvergenz-Monitoring

Fortlaufende Studie des Lehrstuhls für Medienpädagogik und Weiterbildung der Universität Leipzig im Auftrag der Sächsischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue

MedienOnline: www.medienkonvergenz-monitoring.de

Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest: JIM – Jugend in den Medien

Online: http://www.mpfs.de/studien/jim/index_jim.html

Deutsches Jugendinstitut: Wie entdecken Kinder das Internet?

Zusammenfassung online unter

http://cgi.dji.de/cgi-bin/inklude.php?inklude=9_themen/thema0501/aufeinenblick.htm

Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e. V.

Homepage: www.vud.de

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Homepage: www.usk.de

Mediabiz.de

Online: www.mediabiz.de

III. Untersuchte Webangebote

“Sichere” Angebote für Kinder und Jugendliche

Auswahl von 8 Angeboten aus den genannten Angeboten bei Volters (2004, S. 204f.)

<http://www.blinde-kuh.de/>

<http://www.internet-abc.de/daten/html/index.php>

<http://www.jugendserver.de/>

<http://www.kidscat.ch/>

<http://www.kindercampus.de/>

<http://www.kindersache.de/>

<http://www.lizzynet.de/>

<http://www.milkmoon.de/>

<http://www.multikids.de/>

Aktuelle Online-Spielemagazine

Auswahl von 15 Angeboten aus der Auflistung unter:

http://dmoz.org/World/Deutsch/Spiele/Computerspiele/Zeitschriften_und_Online-Magazine/

<http://www.gamona.de>

<http://www.gamequarters.de>

<http://www.gamestar.de/index.html>

<http://www.gamezone.de>
<http://www.heftig.com/>
<http://www.consol.at/>
<http://www.daddelnews.de/>
<http://www.game-face.de/>
<http://www.gamecaptain.de>
<http://www.gamescheck.de/>
<http://gamesurf.tiscali.de/all/>
<http://www.gamestar.de/index.html>
<http://www.pcgames.de/>
<http://www.spieleflut.de/>
<http://www.spielenetwork.de/>

IV. Weitere Empfehlungen

Altersfreigaben von Spielen online überprüfen:

www.usk.de

Europäische Datenbank zur Unterhaltungssoftware:

www.zavatar.de

Newsletter zum Unterhaltungssoftwaremarkt:

games.daily – http://www.mediabiz.de/ga_index.afp