

Michael Nagenborg

**Literaturliste zu Vortrag: Die Darstellung von Krieg und Gewalt in Computerspielen am Beispiel „World of Warcraft“ (Bundeskongress des Fachverbands Philosophie e. V., Karlsruhe, 27.09.2009)**

*I. Eigene Veröffentlichungen*

Ethik und Computerspiele. In: Petra Grimm und Rafael Capurro (Hg): Computerspiele – eine neue Herausforderung für die Medienethik? Stuttgart: Franz Steiner Verlag 2009. (i. Dr.)

Gewaltdarstellungen als Phänomen der Computerspielkultur. S. 265-280 in: Tobias Bevc, Holger Zapf (Hrsg.): Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz: UVK 2009.

Die "Killerspiel"-Debatte in der Wahrnehmung und im Urteil von Spielern - oder: "Alles klar - Jede Partei die ein 'C' in Ihrem Namen hat wird Definitiv weiterhin nicht mehr gewählt!" In: Zeitschrift für Kommunikationsökologie und Medienethik, 10 (2008), Heft 1, S. 52-55. (Zusammen mit Oliver Klopfer)

Infowar@Azeroth. Über das Panoptikum der World of Warcraft. – Tagungsband zu: Symposium Virtualität und Kontrolle. Minoritäre Praktiken in den Kontrollgesellschaften, 6.-8.11.2008, Hamburg. (i. Dr.) (zusammen mit Christian Hoffstadt)

Game Developers, Gods, and Surveillance. In: Luke Cuddy und John Nordlinger (Hg.): World of Warcraft and Philosophy. Chicago and La Salle, Illinois: Open Court 2009. (i. Dr.) (zusammen mit Christian Hoffstadt)

The concept of war in the World of Warcraft, S. 126-141 in: Conference Proceedings of The Philosophy of Computer Games 2008, Potsdam: Universitätsverlag Potsdam 2009. (zusammen mit Christian Hoffstadt) – Online:  
[http://opus.kobv.de/ubp/frontdoor.php?source\\_opus=2007&la=de](http://opus.kobv.de/ubp/frontdoor.php?source_opus=2007&la=de)

*II. Weitere Literaturempfehlungen*

Sicart, Miguel (2009): The Ethics of Computer Games. Cambridge, MA, und London: MIT Press.

Der Derian, James (2009): Virtuous War. Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment-Network. 2. Auflage. New York und London: Routledge.

Albrechtslund, Anders (2008): Online Social Networking as Participatory Surveillance, in: First Monday, Volume 13, Number 3,  
<http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2142/1949>

*III. Online*

International Review of Information Ethics, Vol. 4 (2005): E-Games, <http://www.i-r-i-e.net/issue4.htm>

Computerspiele im moralischen Urteil ihrer Nutzer, Webseite zur Diplomarbeit von Oliver Klopfer, <http://www.mausbewegung.de/>