

**WIEN X TRA**

[www.ifp.at](http://www.ifp.at)

**OXO GAMECITY**

Ratgeber- und Fachliteratur für Eltern  
und PädagogInnen

## Einführungen / Ratgeber

**Fritz, J./Fehr, W.:**

**Computerspiele**

**Virtuelle Spiel- und Lernwelten, mit CD-ROM**

Bundeszentrale für politische Bildung, 2003

Grundlegende Beiträge zum Thema Computerspiele.

**Frölich/Grunewald/Taplik (Hrsg.):**

**Computerspiele**

**Faszination und Irritation**

Brandes & Apsel, 2007

Sind Computerspiele eine "Einstiegsdroge" in die virtuelle Zukunft? Welche Werte vermitteln Computerspiele? Welche Kompetenzen fördern sie? Welche Bedürfnisse befriedigen sie? Wo liegen die Gefahren? Fachleute geben hier Auskunft zu Fragen, die sich viele besorgte Eltern und PädagogInnen stellen. Sie bieten konkrete Entscheidungshilfen für Spielauswahl und Spielpraxis.

**Gerstenberger, Klaus Peter; Klingelstein, Marek:**

**Crashkurs Kind und Computerspiele**

Klett, 2005

Das Buch informiert Eltern über alles Wissenswerte zum Thema "Kind und Computerspiele". Inklusive praktischer Tipps.

**Rosenstingl, Herbert; Mitgutsch, Konstantin:**

**Schauplatz Computerspiele**

Lesethek Verlag, 2009

Kinder ziehen vor dem Bildschirm scheinbar mit Maschinenpistolen und Raketenwerfern gegen Feinde los - dieser virtuelle Krieg bleibt jedoch Spiel. Sind Computerspiele nun böse? Oder sind sie auch gut? Das Buch nimmt sich der Sorgen vieler insbesondere Nicht-Spielender zu dem brisanten und umstrittenen Thema ernsthaft an und eröffnet neue Perspektiven für einen produktiven Umgang mit der Problematik. Das Motto lautet dabei: "Von Vorurteilen und Mythen zu einem aufgeklärten und kritischen Verständnis".

**Wiemken, Jens:**

**Computerspiele & Internet**

**Der ultimative Ratgeber für Eltern**

Patmos, 2009

Der Autor stellt empfehlenswerte Computerspiele vor und sagt Eltern und ErzieherInnen, worauf sie achten müssen, damit Kinder sich gefahrlos im Internet bewegen können. Eine kurzweilig zu lesende Hilfe für alle, die Kinder durch die Welt der Neuen Medien begleiten wollen.

**Kohn, Martin:**

**Hilfe, mein Kind hängt im Netz**

**Was Eltern über Internet, Handys und Computerspiele wissen müssen**

Kösel, 2010

Die Neuen Medien bieten viele Möglichkeiten und sind aus dem Leben junger Menschen nicht mehr wegzudenken. Der Autor zeigt, wie Eltern zu einem selbstbewussten und reflektierten Umgang beitragen können. Damit Kinder und Jugendliche gefahrlos die vielen Vorteile von Internet, Handys und Computerspielen nutzen lernen!

## Spiel & (Computer)Spieltheorie

**Adamowsky, Natascha:**

**Spielfiguren in virtuellen Welten**

Campus-Verl., 2000

Ausgehend von aktuellen medientheoretischen Positionen zeigt die Autorin, dass es das Phänomen des Spiels ist, das den Blick für den interaktiven Umgang mit neuen digitalen Techniken öffnet. Sie widmet sich jedoch nicht nur Computerspielen, sondern bezieht den Spielbegriff auch auf Phänomene wie Techno, Rave und Cyberspace.

Hinweis: alle angeführten Bücher sind in der Fachbibliothek am wienXtra-institut für freizeitpädagogik (nach Verfügbarkeit) kostenlos zu entleihen! Näheres am Ende dieser Liste oder unter [www.ifp.at](http://www.ifp.at)

**Bevc, Tobias; Zapf, Holger:**  
**Wie wir spielen, was wir werden**  
**Computerspiele in unserer Gesellschaft**  
UVK Verlagsgesellschaft, 2009

Das Buch stellt kultur- und literaturwissenschaftliche (d.h. ludologische und narratologische), medientheoretische, pädagogische und empirische Forschungsansätze zur Theorie und Praxis von Computerspielen vor.

**Castronova, Edward:**  
**Syntetic Worlds**  
**The business an culture of Online Games**  
University of Chicago Press, 2005

In "Synthetic Worlds", Edward Castronova offers the first comprehensive look at the online game industry, exploring its implications for business and culture alike. He starts with the players, giving us a revealing look into the everyday lives of the gamers - outlining what they do in their synthetic worlds and why. He then describes the economies inside these worlds to show how they might dramatically affect real world financial systems, from potential disruptions of markets to new business horizons. Ultimately, he explores the long-term social consequences of online games: If players can inhabit worlds that are more alluring and gratifying than reality, then how can the real world ever compete?

**Distelmayer, Jan (Hg.); Hanke, Christine (Hg.); Mersch, Dieter (Hg.):**  
**Game over!?**  
**Perspektiven des Computerspiels**  
transcript, 2008

Das Computerspiel als genuin neues Medium fordert ein Denken fernab der bisherigen disziplinären Einschränkungen. Statt es unter bereits erforschte mediale Anordnungen wie Narration, Spiel oder Film zu subsumieren, untersuchen die Beiträge dieses Bandes die dem Computerspiel eigene Rationalität, seine Involvierung der "UserInnen", seine spezifischen Effekte sowie insbesondere seinen visuellen Charakter.

**Fritz, Jürgen:**  
**Das Spiel verstehen**  
Juventa, 2004

Eine Einführung in Theorie und Bedeutung.

**Mitgutsch, K./Rosenstingl, H.(Hg.):**  
**Faszination Computerspielen**  
**Theorie-Kultur-Erleben**  
Braumüller, 2008

Der öffentliche Diskurs rund um die - längst nicht nur unter Jugendlichen- beliebten digitalen Spiele spitzt sich zu: Computerspielen - ein Mythos jenseits von Gut und Böse? Statt Computerspielen als kulturelles Phänomen unserer Zeit kritisch zu erörtern, wird der Fokus oft allein auf die Wirkung der Spiele oder die Problematik der Medienrezeption gerichtet, was eine gewisse Mythologisierung hervorgerufen hat. Das Ergebnis von unreflektierter Überschätzung auf der einen oder kategorischer Ablehnung auf der anderen Seite ist eine spezifische "Schiefelage" bei der Darstellung von Computerspielen. So wird oftmals die visuelle Wirkung der Bildschirme von der Spielhandlung und dem Spiel-Erleben getrennt betrachtet oder der soziale Raum der Medien, Computer und Internet, in seinem Potenzial übersehen. Es entsteht die digital divide, eine digitale Kluft zwischen Spielenden und Nicht-Spielenden. Der vorliegende Band thematisiert diese Kluft aus wissenschaftlicher Perspektive und sucht eine Vielzahl an Missverständnissen und Mythen einer grundlegenden Klärung zuzuführen.

**Nohr, Rolf F.:**  
**Die Natürlichkeit des Spielens**  
**Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel**  
**Medien-Welten ; 10**  
Lit, 2008

Die Annahme dieses Buches ist es, dass Computerspiele weitaus verborgener, unterschwelliger und weitgreifender wirken als es populäre Debatten behaupten. Computerspiele sind Ideologie- und Diskursmaschinen, die Bedeutungen, Wissensformationen und Normen in einer Gesellschaft gleichzeitig umwälzen wie auch stabilisieren. Die Frage, die in diesem Buch im Vordergrund steht, ist, wie das digitale Spiel als Teil des Mediums Computer und als Teil der Gesellschaft beschrieben werden kann, aber auch, wie es seine kulturelle "Gemachtheit" verschleiert und "unmittelbar" wird.

Hinweis: alle angeführten Bücher sind in der Fachbibliothek am wienXtra-institut für freizeitpädagogik (nach Verfügbarkeit) kostenlos zu entleihen! Näheres am Ende dieser Liste oder unter [www.ifp.at](http://www.ifp.at)

**Thimm, Caja (Hrsg.):**

**Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft**

VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010

Heute kommt dem Spiel im Kontext digitaler Medien als Topos und als Metapher eine neue Bedeutung zu. Spiele werden zu "Spielwelten" und damit zur Metapher neuer, sich schnell entwickelnder Parallelwelten, so z.B. in den komplexen Welten von Onlinespielen oder virtuellen Welten. Spiel ist dabei kulturtheoretisch zu erfassen und wird mehr und mehr zur Metapher menschlichen Verhaltens und kommunikativer Strukturen. Der Band enthält Beiträge zur Theorie und Praxis des Spiels aus der Sicht interdisziplinärer Forschung.

## **Computerspiel(-kultur) & Pädagogik**

**Adamus, Tanja:**

**Computerspiele**

**mods, clans und e-sportler**

VDM Verlag Dr. Müller, 2006

Computerspiele werden in der Gesellschaft immer populärer und insbesondere auch häufiger von Jugendlichen genutzt. Doch parallel zu ihrer ansteigenden Verbreitung, mehren sich auch die Stimmen, die in den virtuellen Spielwelten eine Gefahr sehen. Tanja Adamus setzt sich aus medienpädagogischer und jugendkultureller Sichtweise grundlegend und dezidiert mit Computerspielen und ihrer Bedeutung für die jugendlichen Spieler auseinander. Den Ausgangspunkt bilden dabei zunächst die in der öffentlichen Meinung aber auch in der medienpädagogischen Diskussion vorherrschenden negativen Sichtweisen. Die Autorin stellt diesen Ansichten Computerspiele als modernes Medium entgegen, welches den Jugendlichen zahlreiche Möglichkeiten bietet, um unter anderem den Alltag zu verarbeiten.

**Ganguin, Sonja:**

**Computerspiele und lebenslanges Lernen**

**Eine Synthese von Gegensätzen**

VS, Verlag für Sozialwissenschaften, 2010

Pädagogische Überlegungen zur Verbindung von Spiel und Lernen stehen im Zentrum dieses Bandes. Es geht um die spannende Frage, ob das geforderte lebenslange Lernen, das oft nur mühsam erfolgt, durch die Integration spielerischer Elemente erleichtert werden kann: Können Spiele mehr Motivation in der Weiterbildung schaffen und das formale Lernen effektivieren? Das Buch liefert erste Antworten auf diese Fragen.

**Ganguin, Sonja (Hrsg.); Hoffmann, Bernward (Hrsg.):**

**Digitale Spielkultur**

kopaed, 2010

Im Mittelpunkt dieser Publikation stehen folgende Fragen: - Welche Entwicklungen haben sich in den letzten Jahren ergeben? - Welche Lernpotentiale bieten Computerspiele? - Welche Spiele sind für die Jugendarbeit besonders interessant? - Wie lässt sich mit Computerspielen kreativ und kritisch arbeiten? - Wie können wir mit exzessivem Spielverhalten und Jugendschutz in pädagogischen Kontexten umgehen?

**Gee, James Paul:**

**What video games have to teach us about learning and literacy**

Plagrave Macmillan, 2007

James Paul Gee begins his classic book with "I want to talk about video games--yes, even violent video games--and say some positive things about them." With this simple but explosive statement, one of America's most well-respected educators looks seriously at the good that can come from playing video games. In this revised edition, new games like World of Warcraft and Half Life 2 are evaluated and theories of cognitive development are expanded. Gee looks at major cognitive activities including how individuals develop a sense of identity, how we grasp meaning, how we evaluate and follow a command, pick a role model, and perceive the world.

**Geisler, Martin:**

**Clans, Gilden und Gamefamilies**

**Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften**

Juventa, 2009

Die Studie analysiert Computerspiel-Clans aus medienpädagogischer Perspektive. Sie untersucht die Entwicklung und Existenz, die Strukturen, Regeln und Konventionen, die Kommunikation und die Gruppendynamik von Computerspielgemeinschaften. Finden sich in den virtuellen und medialen Räumen von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen auch soziale und - trotz Medialität - authentische Prozesse? Inwieweit hängt die Entstehung von Clans vom Alter der Spieler, von ihrer sozialen Herkunft, von ihrem Geschlecht und von den unterschiedlichen Computerspielgenres ab? Wie bilden sich Clans als Gemeinschaften?

Hinweis: alle angeführten Bücher sind in der Fachbibliothek am wienXtra-institut für freizeitpädagogik (nach Verfügbarkeit) kostenlos zu entleihen! Näheres am Ende dieser Liste oder unter [www.ifp.at](http://www.ifp.at)

**Johnson, Steven:**

**Neue Intelligenz**

Kiepenheuer & Witsch, 2006

Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden...eine wissenschaftliche gestützte Streitschrift gegen die vorherrschende Meinung Computerspiele und Fernsehen lassen würden die Jugend verblöden lassen.

**Juul, Jesper:**

**Half-real**

**Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**

The MIT Press, 2005

A video game is half-real: we play by real rules while imagining a fictional world. We win or lose the game in the real world, but we slay a dragon (for example) only in the world of the game. In this thought-provoking study, Jesper Juul examines the constantly evolving tension between rules and fiction in video games. Discussing games from Pong to The Legend of Zelda, from chess to Grand Theft Auto, he shows how video games are both a departure from and a development of traditional non-electronic games. The book combines perspectives from such fields as literary and film theory, computer science, psychology, economic game theory, and game studies, to outline a theory of what video games are, how they work with the player, how they have developed historically, and why they are fun to play.

**Ostmann, Jan:**

**Medienpädagogik und Computerspiele**

**Konzept und Umsetzung eines Internetangebotes für Jugendliche**

VDM Verlag Dr. Müller, 2007

Computerspiele nehmen im Leben von Jugendlichen einen hohen Stellenwert ein. Sie beeinflussen somit das Fühlen, Denken und Handeln der Heranwachsenden. Die (Medien-) Pädagogik steht vor der Herausforderung, die Jugendlichen zu einem reflektierten und kreativen Umgang mit Computerspielen anzuleiten. Welche Ziele soll die Medienpädagogik dabei genau verfolgen? Wie kann das von Computerspielern oft genutzte Internet für diese Ziele eingesetzt werden? Der Autor entwickelt in diesem Buch ein Konzept für ein medienpädagogisches Internetangebot für Jugendliche zur Thematik Computerspiele. Er zeigt Ziele und Aufgaben der Medienpädagogik sowie didaktische Möglichkeiten des Internets und gibt einen informativen Überblick über die Welt der Computerspiele. Die daraus resultierenden Bausteine für das Internetangebot enthalten viele sinnvolle und kreative Anregungen. Das Buch richtet sich an alle (Medien-)Pädagogen, die Jugendlichen einen bewussten und kreativen Umgang mit Computerspielen vermitteln wollen. Es eignet sich zudem für diejenigen, die ein pädagogisches Webangebot entwickeln.

**Raschke, Melanie:**

**"Im Computerspiel bin ich der Held"**

**Wie virtuelle Welten die Identitätsentwicklung von Jugendlichen beeinflussen**

Diplomica-Verlag, 2007

Dieses Buch befasst sich mit der Thematik des Einflusses der virtuellen Welten, auf die Identitätsentwicklung. Dabei wird diskutiert, inwieweit sie als Bühnenräume den Jugendlichen eine Chance zur Weiterentwicklung der Identität bieten oder eine Gefahr zur Identitätsdiffusion besteht. Die vorliegende Arbeit zeigt die Gefahren der neuen Medien, aber auch die Möglichkeiten ihre Faszination in der pädagogischen Arbeit einzusetzen.

**Wink, Stefan; Lindner, Katharina:**

**Kids und Computerspiele**

**eine pädagogische Herausforderung**

Logophon, 2002

Die AutorInnen liefern einen Überblick zum Stand der Dinge im Bereich der Medienpädagogik und Medienforschung. Es enthält viele Ergebnisse wissenschaftlicher Untersuchungen ist aber dabei sehr gut lesbar geblieben, so dass es sich auch hervorragend für PraktikerInnen der Sozialen Arbeit und medienpädagogisch Interessierte eignet. Zum Schluss gehen die Autoren auf eine von Ihnen durchgeführte "Computerspielberatung" ein.

**Welling, Stefan:**

**Computerpraxis Jugendlicher und medienpädagogisches Handeln**

**Medienpädagogische Praxisforschung**

kopaed, 2008

Computer und Internet gehören inzwischen zur Basisausstattung vieler außerschulischer Jugendeinrichtungen. Mit entsprechenden medienpädagogischen Angeboten geht häufig die Hoffnung einher, insbesondere die Bildungschancen benachteiligter Jugendlicher zu verbessern. Was diese Form der Jugendarbeit voraussetzt, welche Möglichkeiten sie bietet und wo ihre Grenzen liegen, ist das Thema dieses Bandes.

Hinweis: alle angeführten Bücher sind in der Fachbibliothek am wienXtra-institut für freizeitpädagogik (nach Verfügbarkeit) kostenlos zu entleihen! Näheres am Ende dieser Liste oder unter [www.ifp.at](http://www.ifp.at)

## **Umstritten und umworben: Computerspiele - eine Herausforderung für die Gesellschaft KJM-Schriftenreihe ; 2**

Vistas, 2010

Computerspiele sind das jüngste und am schnellsten wachsende Massenmedium. Die rasante Entwicklung in diesem Bereich, besonders auf dem sehr dynamischen Markt der Onlinespiele, stellt den Jugendschutz vor neue Herausforderungen. Die AutorInnen nehmen sich dieser Herausforderung an.

## **Computerspiele und Gewalt**

**Feibel, Thomas:**

**Killerspiele im Kinderzimmer**

mvg, 2008

Was wir über Computer und Gewalt wissen müssen.

**Köhler, Esther:**

**Computerspiele und Gewalt**

**Eine psychologische Entwarnung**

Springer, 2008

Computerspiele wecken Ängste vor Spielsucht, hemmungslos gewaltsamem Ballern und Verblöden vor dem Bildschirm. Man muss aber nur genau hinsehen, um zu verstehen, was bei Computerspielen passiert. Die Autorin hat jugendlichen Computerspielern über die Schulter geschaut und unterschiedliche Studien herangezogen, um der Frage nachzugehen, welcher Zusammenhang zwischen Computerspielen und Gewalt besteht. Die knifflige Frage, was zuerst kommt, das Ballerspiel oder die Gewaltbereitschaft, erweist sich als anregender Einstieg in die psychologischen Arbeitsmethoden und als Schlüssel zum kompetenten Umgang mit Computerspiel.

**Kunczik, Michael; Zipfel, Astrid:**

**Gewalt und Medien**

**Ein Studienhandbuch**

UTB GmbH, 2006

Basierend auf den neuesten Forschungsansätzen und Untersuchungen, bietet das vorliegende Studienhandbuch eine umfassende, allgemein verständliche Darstellung zum Zusammenhang zwischen Gewalt und Medien. Dabei kommen gleichermaßen Aspekte der fiktiven wie der realen Gewalt zur Sprache. So werden die jüngsten Erkenntnisse zu den Gründen für die Nutzung gewalttätiger Medieninhalte und zur Wirkung von fiktiver Mediengewalt diskutiert. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf den gewalthaltigen Computerspielen und der Wirksamkeit medienpädagogischer Maßnahmen.

## **Computer(spiel)sucht**

**Bergmann, W./Hüther, G.:**

**Computersüchtig**

**Kinder im Sog der modernen Medien, 4. Auflage**

Patmos, 2007

Die Autoren erklären die Ursachen der Zeitkrankheit Computersucht, ihre Folgen für Psyche und Hirnentwicklung und zeigen Möglichkeiten auf, wie Eltern helfen können.

**Grüsser, S./Thalemann, R.:**

**Computerspielsüchtig?**

**Rat und Hilfe**

Huber, 2006

Spielen im Kindes- und Jugendalter ist wesentlicher Bestandteil der Freizeitgestaltung. Während es offenkundig positive Anwendungsmöglichkeiten von Bildschirmspielen in Medizin und Erziehung gibt, wird das exzessive Computerspielen, die Computerspielsucht, in jüngerer Zeit verstärkt diskutiert. Rückgreifend auf jahrelange wissenschaftliche Erfahrung und eigene therapeutische Arbeit im Kinder- und Jugendbereich möchten die Autoren mit diesem Ratgeber vor allem Familien mit betroffenen Kindern und Jugendlichen zur Seite stehen. Anschauliche Fallbeispiele aus praktischer Erfahrung dienen der Beschreibung von sicheren Merkmalen zur Bestimmung von vorliegender Computerspielsucht. Das Buch eignet sich vorrangig als Ratgeber für das Erkennen einer Computerspielsucht und den Umgang mit diesem Phänomen.

Hinweis: alle angeführten Bücher sind in der Fachbibliothek am wienXtra-institut für freizeitpädagogik (nach Verfügbarkeit) kostenlos zu entleihen! Näheres am Ende dieser Liste oder unter [www.ifp.at](http://www.ifp.at)

**Hardt, Jürgen (Hg.); Cramer-Düchner, Ute (Hg.); Ochs, Matthias (Hg.):**

**Verloren in virtuellen Welten**

**Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik**

Vandenhoeck

Besonders Jugendliche und junge Erwachsene, zunehmend aber auch Kinder laufen Gefahr, dem Sog virtueller Welten zu verfallen. Zwar gehen erste vorläufige Schätzungen nur von einer Häufigkeit von 4 bis 16 % Computerspielsüchtigen aus, aber der übermäßige Gebrauch ist oft schwer von Missbrauch und Sucht abzugrenzen. Computerspielsucht ist bisher nicht als Krankheit anerkannt, so dass psychotherapeutische Interventionen im Rahmen professioneller Hilfe schwierig sind. Was macht die Faszination am Computerspielen aus? Woran machen sich Suchtgefahren fest? Ab wann muss man von pathologischem Computerspielen sprechen? Welche therapeutischen Interventionen helfen beim pathologischen Computerspielen? Mit diesen und anderen Fragen beschäftigt sich dieser Band.

## **Computerspielanalyse und -design**

**Dille, Flint; Zuor Platten, John:**

**The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design**

Lone Eagle Publishing Company, 2007

Creating original intellectual property versus working with licenses; Creating worlds and environments; Creating dialogue that works in multilevel game worlds; How to present your design to developers and publishers; How to work with your design team; How to create the high-level design document

**Kringiel, Danny:**

**Computerspielanalyse konkret**

**Methoden und Instrumente - erprobt an Max Payne 2**

kopaed, 2009

In diesem Buch findet sich ein Werkzeugkasten zur Förderung einer kritischen "Computerspiellesefähigkeit", der zu einem mündigeren Umgang mit diesem neuen Medium verhilft. Ein anschaulicher Einstieg in die Game Studies.

**Matzenberger, Michael:**

**Die Zukunft der Computerspiele**

Tectum-Verlag, 2008

Die Entwicklung digitaler Spiele schreitet rasant voran. Fünfzig Jahre nach den ersten technischen Versuchen an Universitäten begeistern sich die Spieler heute für nahezu fotorealistische Spielumgebungen und innovative Eingabegeräte. Doch was bringt die Zukunft des Mediums? Um erste Antworten zu geben, wurden Gamedesigner und Manager gefragt. Die Expertenbefragung wird ergänzt durch das notwendige Vorwissen zum Spieleverständnis: Die kulturhistorischen Dimensionen des menschlichen Spiels werden ebenso beleuchtet, wie der Status der Computerspiele als Massenmedium. So leistet dieses Buch einen wesentlichen Beitrag zur noch jungen Computerspielforschung.

**Poitzmann, Nikola :**

**Sucht nach virtuellen Welten?**

**Aufbau und Wirkung des Online-Rollenspiels EverQuest**

Tectum, 2007

Täglich verabschieden sich Millionen von Menschen aus der realen in die virtuelle Welt der Rollenspiele, um dort mit anonymen Mitspielern fiktive Abenteuer zu erleben. Haben die keine echten Freunde? Das Buch umreißt das Thema anhand des Fantasy-Rollenspiels EverQuest. Online-Rollenspiele wie dieses lassen die Teilnehmer zeitweise in fiktiv konstruierte Umgebungen eintauchen. Der Spieler kann seinen Spiel-Charakter im Unterschied zum wirklichen Leben selbst gestalten und ihm bestimmte Merkmale und Eigenschaften zuschreiben. Die oft langen und regelmäßigen Spielphasen werfen die Frage nach einem Suchtpotenzial von Online-Rollenspielen deutlich auf. Das Buch stellt dazu bisher kaum beachtete Aspekte vor wie den mit steigender technischer Perfektion zunehmenden Grad, in dem die Spieler sich zeitweise aus der realen Welt verabschieden.

**Quandt/Wimmer/Wolling (Hrsg.):**

**Die Computerspieler**

**Studien zur Nutzung von Computergames**

VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008

In diesem Band werden die Nutzer von Computerspielen aus einer kommunikationswissenschaftlichen Perspektive betrachtet. Das Spektrum reicht dabei von theoretischen Grundlagentexten über Studien zu bestimmten Spielergruppen und Spielweisen bis hin zu Forschungsarbeiten zur Nutzung unterschiedlicher Genres, wie z.B. Online-Rollenspielen oder den umstrittenen First-Person-Shootern.

Hinweis: alle angeführten Bücher sind in der Fachbibliothek am wienXtra-institut für freizeitpädagogik (nach Verfügbarkeit) kostenlos zu entleihen! Näheres am Ende dieser Liste oder unter [www.ifp.at](http://www.ifp.at)

# Die Bibliothek am wienXtra-institut für freizeitpädagogik

## **Lesestoff...**

Die Fachbibliothek am **wienXtra-institut für Freizeitpädagogik** ist für alle Interessierten frei zugänglich. Der Bestand setzt sich aus ca. 7000 ausgewählten Fachbüchern, Fachzeitschriften, Fortbildungsinformationen sowie audiovisuellen Medien rund um die Themen Jugend- und Freizeitpädagogik zusammen.

## **...mit Mehrwert**

Ihr Vorteil: Verleihmöglichkeit (ein Monat, mit Verlängerungsoption), Freihandaufstellung, kompetente Beratung.

## **Wie ist das mit dem Ausleihen?**

**Die Benutzung der ifp-Bibliothek ist kostenlos.** Beim erstmaligen Besuch bitte einen (amtlichen) Lichtbildausweis mitbringen!

## **wienXtra-institut für freizeitpädagogik (ifp)**

1080 Wien, Albertgasse 35/II

Tel. 01/4000-83414

[ifpbibliothek@wienXtra.at](mailto:ifpbibliothek@wienXtra.at)

[www.ifp.at](http://www.ifp.at)

## **Öffnungszeiten:**

Di: 9:00 - 12:00 und 13:00-16:00

Mi: 13:00-18:00, Do: 13:00 - 16:00 sowie nach Vereinbarung!

**Wir freuen uns auf Ihren Besuch!**

Hinweis: alle angeführten Bücher sind in der Fachbibliothek am wienXtra-institut für freizeitpädagogik (nach Verfügbarkeit) kostenlos zu entleihen! Näheres am Ende dieser Liste oder unter [www.ifp.at](http://www.ifp.at)