merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Tobias Miller und Anne Sauer: „Mutti hat gesagt, geh draußen spielen!“

Beitrag aus Heft »2014/03: Apps«

Mobile Gaming ist ein wichtiger Spieletrend, der aktuell durch Apps einen weiteren Schub erhält. Der Artikel beleuchtet Neuheiten und innovative Spielkonzepte aus medienpädagogischer Sicht und benennt Kriterien zur pädagogischen Beurteilung von Apps, wie sie auch bei spielbar.de genutzt werden.

Literatur:

Agnello, Anthony John (2012). Xbox from Mars, iPhone 5 from Venus: 60% of mobile gamers are women. www.digitaltrends.com/mobile/survey-says-60-of-mobile-gamers-are-women [Zugriff: 16.03.14].

Breuer, Johannes (2010). Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning. LfM-Dokumentation Band 41. Düsseldorf. www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/Doku41-Spielend-Lernen.pdf [Zugriff: 16.03.14].

Fritz, Jürgen (2008). Zwischen Lust und Frust. Warum Computerspiele faszinieren können. In: ders. (Hrsg.), Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 96-111.

Hamburger, Ellis (2014). Indie smash hit ‚Flappy Bird‘ racks up $50K per day in ad revenue. www.theverge.com/2014/2/5/5383708/flappy-bird-revenue-50-k-perday-dong-nguyen-interview [Zugriff: 14.03.14].

Hugger, Kai-Uwe/Tillmann, Angela/Bader, Julia/Cwielong, Ilona/Kratzer, Verena (2013). Kids Mobile Gaming: Mobiles Spielen bei Kindern im Alter von 6 bis 13 Jahren. In: Diskurs Kindheits- und Jugendforschung 2, S. 205-222.

Miller, Tobias/Sauer, Anne (2012). Motivationsfaktor Games: Spielbesprechungen als Beteiligungsform im Netz. In: Lutz, Klaus/Rösch, Eike/Seitz, Daniel (Hrsg.), Partizipation und Engagement im Netz. Neue Chancen für Demokratie und Medienpädagogik. München: kopaed,S. 105-113.

MPFS (Hrsg.) (2013). JIM 2013. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

Newzoo Trend Report (2013). Mobile Games. Placing Smartphone and Tablet Gaming in Perspective of the total Games Market. Amsterdam: Newzoo. www.newzoo.com/wp-content/uploads/Newzoo_Mobile_Games_Trend_Report_Free.pdf [Zugriff: 16.03.14].

Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey (2006). Mobile Gaming. Virtuelles Spielen in realer Bewegung. In: Ästhetik & Kommunikation, 37(135), S. 41-48.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de