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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Stefan Piasecki: „Kondensstreifen der Online- Sozialisation“

Beitrag aus Heft »2015/01: Webvideo«

Geheimdienste, Konzerne, soziale Netzwerke generieren Kunden- und Nutzerinformationen oder Bewegungs- und Kommunikationsprofile. Auch Videospiele zeichnen heute Verhaltens- und sogar emotionale Profile ihrer Nutzerpersönlichkeiten detailliert auf – deren Reaktionen auf spezifische Herausforderungen werden plan- und vorhersehbarbar.

Literatur

Aarseth, Espen J. (1997). Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: Johns Hopkins Univ Pr.

Begemann, Jens (2011). Rede auf der Casual Connect Europe 2011. casualconnect.org/lectures/communitysocial/social-games-making-publishers-obsolete/ [Zugriff: 14.03.2014]

Carmichael, Stephanie (2013). What it means to be a „whale“ – and why social gamers are just gamers. venturebeat.com/2013/03/14/whales-and-why-socialgamers-are-just-gamers/ [Zugriff: 14.03.2014]

Dawes, Mark/Hall, Richard (2005). Towards Using First-Person Shooter Computer Games as an Artificial Intelligence Testbed. In: Khosla, Rajiv/Howlett, Robert J./Jain, Lakhmi C. (Hrsg.), Knowledge-Based Intelligent Information and Engineering Systems. Berlin: Springer. S. 276 ff.

Drachen, Anders (2013). Gameplay Metrics in Game User Research: Examples from the Trenches. In: El-Nasr, Magy Seif/Drachen, Anders/Canossa, Alessandro (Hrsg.), Game Analytics. Maximizing the Value of Player Data. Berlin: Springer. S. 285 ff.

Garris, Rosemary/Ahlers, Robert / Drsikell, James E. (2002). Games, Motivation & Learning: A Research and Practise Model. In: Simulation & Gaming, 33(4), S. 441 ff.

Hunicke, Robin/LeBlanc, Marc/Zubek, Robert (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf [Zugriff: 08.11.2014]

Järvinen, Aki (2009). Understanding Video Games as Emotional Experiences. In: Wolf, Mark J. P./Perron, Bernard (Hrsg.), The Video Game Theory Reader 2. New York: Routledge. S. 88.

Joorabchi, Mona Erfani/El-Nasr, Magy Seif (2011). Measuring the Impact of Knowledge Gained from Playing FPS and RPG Games on Gameplay Performance. nuweb.neu.edu/magy/conference/ICEC2011-final_paper.pdf [Zugriff: 17.11.2014]

McGonigal, Jane (2011). Reality is broken – Why games make us better and how they can change the world. London: Penguin Press.

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

Schultheiss, Daniel (2009). Im Reich der interstellaren Händler: Internetgames als innovative Spielform. Ilmenau: Universitätsverlag.

Srivastava, Jaideep/Desikan, Prasanna/Kumar, Vipin (o.J.). Web Mining – Concepts, Applications & Research Direction. dmr.cs.umn.edu/Papers/P2004_4.pdf [Zugriff: 14.3.2014]

Wang, Hua/Shen, Cuihua/Ritterfeld, Ute (2009). Enjoyment of Digital Games – What makes them „Seriously" Fun? In: Ritterfeld, Ute/Cody, Michael/Vorderer, Peter (Hrsg.), Serious Games. Mechanisms and Effects, New York: Routledge. S. 30 ff.

Wooldridge, Dave (2009). Money for Nothing. When It Pays to Be Free. In: Wooldridge, Dave/Schneider, Michael (Hrsg.),The Business of iPhone App Development. Making and Marketing Apps that Succeed. New York: Apress. S. 107-115.