

Faszination & Motivation

- Bartle, Richard: Virtual Worlds: Why People Play, verfügbar unter: <http://www.mud.co.uk/richard/VWWPP.pdf> [Stand 17.08.10]
- Brown, E./Cairns, P. (2004): A Grounded Investigation of Game Immersion. In: Conference on Human Factors in Computing Systems; CHI '04 extended abstracts on Human factors in computing systems (Vienna, Austria, April 24–29, 2004). New York, S. 1297–1300. Online abrufbar über ACM-Portal: <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=986048&coll=GUIDE&dl=GUIDE&CFID=1392947&CFTOKEN=31583838&ret=1#Fulltext>
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1987): Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Fritz, Jürgen (2005a): Zwischen Frust und Flow. Vielfältige Emotionen begleiten das Spielen am Computer. http://www.bpb.de/themen/8GADVU,0,Zwischen_Frust_und_Flow.html
- Fritz, Jürgen (2005b): Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren. <http://www.bpb.de/themen/RSE41Q>
- Klimmt, Christoph (2006): Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln: Halem.
- Mayer, Monica (2009): Warum leben, wenn man stattdessen spielen kann? Kognition, Motivation und Emotion am Beispiel digitaler Spiele. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch. Zugleich: Diss., Otto-Friedrich-Universität Bamberg.
- Mosel, Michael (2009): Das Computerspiel-Dispositiv. Analyse der ideologischen Effekte beim Computer spielen. In: M. Mosel (Hrsg.): Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch. S. 153-179.
- Mosel, Michael (in Vorbereitung; 2011): Deranged Minds. Subjektivierung der Erzählperspektive im Computerspiel [Arbeitstitel]. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch.

Computerspielsucht

- Bergmann, Wolfgang & Hüther Gerald (2010): Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien. Weinheim: Beltz Verlag.
- Grüsser, Sabine M. & Thalemann, Ralf (2008): Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe für Eltern. Bern: Huber.
- Hardt, Jürgen & Ochs, Matthias & Cramer-Düncher Uta (2009): Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

- Hopson, John (2001): Behavioral Game Design. Online in Internet:
http://www.gamasutra.com/view/feature/3085/behavioral_game_design.php [Stand 04.02.11]

- Mayer, Monica (2009): Warum leben, wenn man stattdessen spielen kann? Kognition, Motivation und Emotion am Beispiel digitaler Spiele. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch. Zugleich: Diss., Otto-Friedrich-Universität Bamberg.

- Orland, Kyle (2011): New Research Suggests Potential Causes for 'Problem Gaming'. Online in Internet:
http://www.gamasutra.com/view/news/32853/New_Research_Suggests_Potential_Causes_For_Problem_Gaming.php [Stand 04.02.11]

- Weidenhammer, Jörg (1988): Wir müssen die heilige Kuh Selbsthilfe schlachten. In Dirk Rohwedder, Maria Hacks (Hrsg.): *Exzessives Spielen. Zur Häufigkeit, Psychologie und Therapie der sog. Spielsucht*. Hamburg: Wissenschaftsverlag Wellingsbüttel (=Experten im Gespräch Band 6)

- Wölfling, K. & Grüsser-Sinopoli, S.M. (2007). Exzessives Computerspielen als Suchtverhalten in der Adoleszenz – Ergebnisse verschiedener Studien. Interdisziplinäre Suchtforschungsgruppe Charité Berlin.
http://www.praevention.at/upload/documentbox/Woelfling_.pdf?PHPSESSID=9e7d223690b476c5cc3c527c0ead20ab

- Wölfling, K. & Müller, K.W. (2010): Pathologisches Glücksspiel und Computerspielabhängigkeit: Wissenschaftlicher Kenntnisstand zu zwei Varianten substanzungebundener Abhängigkeitserkrankungen. Bundesgesundheitsblatt - Gesundheitsforschung - Gesundheitsschutz (April 2010), 53 (4), S. 306-312
http://www.unimedizin-mainz.de/fileadmin/kliniken/verhalten/Dokumente/Woelfling_Mueller_2010_Bundesgesundheitsblatt_Pathologisches_Gluecksspiel_und_Computerspielabhaengigkeit.pdf