

Auflösung der Weblinks

- @1 ²sh¥ (2006): http://www.frightening.de/content_rezensionen_videospiele_f_e_a_r_first_encounter_assault_recon
- @2 AARSETH/SMEDSTAD/SUNNANÄ (2003): <http://www.digra.org/dl/db/05163.52481.pdf>
- @3 ADAMOWSKY (2006): <http://www.welt.de/data/2006/12/05/1135938.html>
- @4 ALKEMEYER (2001):
<http://www.fb16.uni-dortmund.de/kulturwissenschaft/symposion/alkemeyer.pdf>
- @5 BIU (2007): <http://www.biu-online.de/home/news/20-februar-2007-biu-veroeffentlicht-die-massgeblichen-marktzahlen-des-jahres-2006/>
- @6 BOCKRATH (1998): http://www.sportphilosophie.de/die_macht_der_bilder.pdf
- @7 BOLZ (2004): http://www.medienberatung.tu-berlin.de/_dfiles/seminare/ss2004/01351003a/bolz.html
- @8 BSA/IDC (2006):
<http://www.bsa.org/germany/presse/newsreleases/upload/IDC-Pirateriestudie-2005.pdf>
- @9 BSA/IDC (2008):
http://global.bsa.org/idcglobalstudy2007/studies/2007_global_piracy_study.pdf
- @10 BNetzA (2006): <http://www.bundesnetzagentur.de/media/archive/5278.pdf>
- @11 Charité (2005): http://www.charite.de/presse/de/2005/November/20051110-02_0.html
(Stand 22.03.2007 / Link unterbrochen)
- @12 CRAWFORD (1982):
<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>
- @13 [DITTMAYER] (o.J.): http://stigma-videospiele.de/wordpress/?page_id=31 [Statistiken];
http://stigma-videospiele.de/wordpress/?page_id=39 [Medienkritik]
- @14 DOSB (2006): <http://www.sportunterricht.de/lksport/wasspodi.html>
- @15 EL-FADDAQH/NAGENBORG (2003): <http://www.heise.de/bin/tp/issue/r4/dl-artikel2.cgi?artikelnr=12507&mode=print>
- @16 esa (2006):
<http://www.org.id.tue.nl/IFIP-TC14/documents/ESA-Essential-Facts-2006.pdf>
- @17 ESKELINEN (2001): <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- @18 FRANKE (2006): http://www.sportphilosophie.de/Der_moderne_Sport.pdf
- @19 FRASCA (1999): <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- @20 FRITZ (2005a):
http://www.bpb.de/themen/NGYBQY,0,Computerspiele%3A_Was_ist_das.html
- @21 FRITZ (2005b): http://www.bpb.de/themen/RSE41Q,3,0,Warum_eigentlich_spielt_je-and_Computerspiele.html

- @22 FRITZ (2005c):
http://www.bpb.de/themen/8GADVU,5,0,Zwischen_Frust_und_Flow.html#art5
- @23 GIESELMANN (2000): <http://www.heise.de/ct/00/04/132/>
- @24 *Giga.de eSports Talk* (2006): http://www.palmarium.de/files/get.php3?file_id=39
- @25 GRASSMUCK (1993):
<http://waste.informatik.hu-berlin.de/Grassmuck/Texts/games93.html>
- @26 GRASSMUCK (1995): <http://waste.informatik.hu-berlin.de/Grassmuck/Texts/tg.d.html>
- @27 GÜNZEL (2006):
<http://www.bildwissenschaft.org/journal/content.php?function=fnArticle&showArticle=89>
- @28 GUNZENHÄUSER (2002): <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/03/22-gunzenhaeuser/index1.htm>
- @29 HAUSMANNINGER (2005): <http://www.i-r-i-e.net/inhalt/004/Hausmanninger.pdf>
- @30 HEITMÜLLER (1996): <http://www.irrenoffensive.de/szaszsymposium/gewalt.htm>
- @31 HERMANN/AMMANN (2002): <http://www.phzh.ch/dotnetscripts/ForschungsDB/Files/252/do-re-Forschungsbericht.pdf>
- @32 JÖRNS (2002): <http://www.heise.de/newsticker/meldung/26000;>
<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/12/12162/1.html>
- @33 JUUL (1998): http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html
- @34 JUUL (2001): <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- @35 JUUL (2003): <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
- @36 KAC (1992): <http://www.ekac.org/Telecom.Paper.Siggrap.html>
- @37 KIMM (2005): <https://eldorado.uni-dortmund.de/bitstream/2003/21538/1/Stefan%20Kimm%20Gewalt%20spielen.pdf>
- @38 KOCHER (2002):
<http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/11-10-Kocher.htm>
- @39 KOUBEK (2003): <http://edoc.hu-berlin.de/dissertationen/koubek-jochen-2003-02-10/HTML/front.html#front>
- @40 KREMPL (2002): <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/12/12440/1.html>
- @41 KRINGIEL (2006):
http://www.geemag.de/relaunch_storyseite.php?story=69&ausgabe=19
- @42 KRIZ (2005): <http://www.qualitative-research.net/organizations/2/or-ps-d.htm>
- @43 KÜCKLICH (2001): <http://web.fu-berlin.de/phin/phin15/p15t2.htm>
- @44 KÜCKLICH (2002): <http://www.playability.de/txt/csp.zip>
- @45 KÜCKLICH (2003): http://www.playability.de/1/kuecklich_frame.html
- @46 KÜCKLICH (2004): www.dichtung-digital.org/2004/2-Kuecklich-b.htm
- @47 KUNCZIK/ZIPFEL (2004): <http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Abteilung5/Pdf-Anlagen/medien-und-gewalt-lang.property=pdf.pdf>

- @48 KUNCZIK/ZIPFEL (2006):
http://www.gamesscience.de/pdf_docs/Kunczik%20und%20Zipfel.pdf
- @49 KUNI (2004):
http://www.medienkunstnetz.de/themen/cyborg_bodies/mythische-koerper_II/print/
- @50 LADAS (2002c): <http://www.ladas.de/computerspiele/index.htm>
- @51 LIND (1997):
http://www.uni-konstanz.de/ag-moral/pdf/Lind-1997_Gewalt-Niedrige-Stufe.pdf
- @52 MELINGER (2004): <http://massive-media.org/docs/m-m.pdf>
- @53 MISCHKE (2006): <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,407716,00.html>
- @54 MOCEK (2002): <http://www.sueddeutsche.de/computer/artikel/957/1956/print.html>
- @55 MÜLLER A. (2006), <http://hpd.de/node/679>
- @56 MÜLLER, J. (1996): <http://duplox.wz-berlin.de/texte/koerper/index.html>
- @57 MÜLLER-LIETZKOW (2005):
http://www.esportconference.com/cache/filedb/Vortrag_Lietzkow.pdf
- @58 NASR (2006): <http://www.heise.de/tr/artikel/76644>
- @59 NEITZEL (2000): <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/pdf/Neitzel.pdf>
- @60 NEITZEL (2005a):
http://www1.uni-hamburg.de/DigiLit/neitzel/computerspiele_lit_genre.html
- @61 *newsflex.de* (2007): http://www.newsflex.de/fernsehen/tv_guide_181488.html
- @62 o. V. (2006a): <http://www.heise.de/newsticker/meldung/81741/from/rss09>
- @63 o. V. (2006b): <http://www.faz.net/s/Rub475F682E3FC24868A8A5276D4FB916D7/Doc~E93DDEE6FB3F041F1AB0224EE4FE02BEF~ATpl~Ecommon~Scontent.html>
- @64 *Online Latein Lexikon* (o. J.): <http://www.latein-woerterbuch.com>
- @65 PFEIFFER (2006): http://cdl.niedersachsen.de/blob/images/C26425732_L20.pdf
- @66 PÖHLER (2002): http://www.judo-praxis.de/Artikel/A_Streiten/a_streiten.html
- @67 RAUSCHER (2006):
<http://film-dienst.kim-info.de/artikel.php?nr=151346&pos=artikel&dest=abo>
- @68 RICHARD (2002): <http://www.li-hamburg.de/fix/files/doc/Prof%20Richard.6.doc>
- @69 RÖTZER (2002): <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/12/12774/1.html>
- @70 RUMBKE (2005):
<http://www.rumbke.de/data/text/pixel3%20-%20leif%20rumbke%202005.pdf>
- @71 SCHMID (1847): <http://books.google.com/books?vid=OCLC01867320&id=njZfCOr5qRYC&dq=Anton+Schmid&hl=de>
- @72 SCHMIDT (1998):
<http://www.heise.de/bin/tp/issue/r4/dl-artikel2.cgi?artikelnr=2367&mode=print>
- @73 SCHMIDT/SCHMITZ (2003): <http://user.cs.tu-berlin.de/~edda/gamingsickness.html>
- @74 SCHMITT (2006): <http://web.uni-marburg.de/konfliktforschung/pdf/ccs-wp-02.pdf>

- @75 SIGL (2006):
<http://www.heise.de/bin/tp/issue/r4/dl-artikel2.cgi?artikelnr=21697&mode=print>
- @76 SLOTSCH (2006): <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24101/1.html>
- @77 SOLOMON (1998a): <http://www.loonygames.com/content/1.2/feat/>
- @78 SOLOMON (1998b): <http://www.loonygames.com/content/1.10/feat/>
- @79 SOMMERSETH (2007): <http://www.digra.org/dl/db/07311.57232.pdf>
- @80 *Sozioland* (2005): http://www.sozioland.de/428_artikel_games.php?SES=d408ad6605338ff7508a3fc9bcadeede
- @81 STRATHERN/STEWART (2004): <http://them.polylog.org/5/fss-de.htm>
- @82 STÖCKER (2005): <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,385454,00.html>
- @83 STÖCKER (2006): <http://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/0,1518,449843,00.html>
- @84 SUTER (2003): http://www.netzliteratur.net/suter/computerspiel_narration/
- @85 SWERTZ (1998): http://homepage.univie.ac.at/christian.swertz/texte/fiff_kommunikation/fiff_kommunikation.html
- @86 *TdW Intermedia GmbH* (2004): www.tdwi.com
- @87 THEUNERT (2002): http://www.jff.de//dateien/Risikopotenzial_PC_Spiele.pdf
- @88 VdU (2007): http://helliwood.mind.de/vud_home/SID/82764fc2c10743afe2d1f04601d952a2/index.php?id=19
- @89 VOGELGESANG (2003): http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/vogelgesang_lan/vogelsang_lan.pdf
- @90 WALTER (2001): <http://www.ub.uni-siegen.de/pub/diss/fb3/2001/walter/walter.pdf>
- @91 WARDRIP-FRUIH/HARRIGAN (2003):
<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson>
- @92 WEBER/BEHR/RITTERFELD/MATHIAK (2005):
http://www.dgpuk.de/fg_meth/AbstractsFGMeth-TAG05.pdf
- @93 WEGENER-SPÖHRING (2005):
http://www.bpb.de/themen/QHJT5T,0,0,Spiel_und_Aggressivit%E4t.html
- @94 WEHN/WELKER (2006): <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/23/23435/1.html>
- @95 WIEMANN (2001): http://www.glizz.net/artikel/artikel_5.php?druck=1
- @96 WIEMER (2003): <http://netzspannung.org/media-art/exhibitions/games>
- @97 WIEMER (2006):
http://www.serjoscha.net/wp-content/uploads/wiemer_cowboys_final01.pdf
- @98 WIEMKEN (2001): <http://snp.bpb.de/referate/wiespie.htm#AuthorBack>
- @99 WIEMKEN (2003):
http://snp.bpb.de/neu/wp-content/uploads/2008/08/wiemken_counter-strike.pdf
- @100 *Wikipedia*-Artikel „Capoeira“: <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Capoeira&oldid=25142193> [Permalink]

- @ 101 *Wikipedia*-Artikel „First blood match“: http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=First_blood_match&oldid=95702648 [Permalink]
- @ 102 *Wikipedia*-Artikel „Permalink“: <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Permalink&oldid=25289429> [Permalink]
- @ 103 *Wikipedia*-Artikel „Programmfehler (Bug)“: <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Programmfehler&oldid=26038574> [Permalink]
- @ 104 *Wikipedia*-Artikel „Sport“: <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Sport&oldid=25458611> [Permalink]
- @ 105 *Wikipedia*-Artikel „Stacking“: <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Stacking&oldid=24703776> [Permalink]
- @ 106 WILKENS (2003): <http://www.dreihalb.de/members/robert/Wie%20viel%20Spiel%20ist%20im%20Spiel.pdf>
- @ 107 WILLMANN (2002):
<http://www.heise.de/bin/tp/issue/r4/dl-artikel2.cgi?artikelnr=12679&mode=print>
- @ 108 WITTING/ESSER (2003):
<http://www.staff.uni-marburg.de/~feldbusc/page12/files/44WITTI.PDF>
- @ 109 WOLF (2002): <http://www.robinlionheart.com/gamedev/genres.shtml>
- @ 110 YOUNG (2005): <http://www.digra.org/dl/db/06278.12199.pdf>
- @ 111 ZIELENKEWITZ (2007):
<http://www.netzwelt.de/news/75071-cheaten-die-nervensaege-des-esport-geruests.html>