

Literatur

Mediengeographie

- Döring, J., Thielmann, T. (2009). Mediengeographie: Für eine Geomedienwissenschaft. In: Döring, J., Thielmann, T. (Hrsg.). *Mediengeographie. Theorie – Analyse – Diskussion*. transcript Verlag, Bielefeld: 9-64.
- Freitag, F., Molter, C., Mücke, L. K., Rapp, H., Schlarb, D. B., Sommerlad, E., Spahr, C., Zerhoch, D. (2020). *Immersivity: An Interdisciplinary Approach to Spaces of Immersion*. Ambiances,Varia.
- Kanderske, M., Thielmann, T. (2020). Virtuelle Geografien. In: Kasprowicz, D., Rieger, S. (Hrsg.). *Handbuch Virtualität*. Springer VS, Wiesbaden: 279-301.

Gamification

- Becker, W., & Metz, M. (2024a). Zukunftsperspektiven des Einsatzes von Serious Games und Gamification in der schulischen Bildung. In: Becker, W., & Metz, M. (Hrsg.). *Serious Games und Gamification in der schulischen Bildung*. Springer Fachmedien, Wiesbaden: 257- 262.
- Becker, W., & Metz, M. (Hrsg.) (2024b). *Serious Games und Gamification in der schulischen Bildung*. Springer Fachmedien, Wiesbaden.
- Blohm, I., Leimeister, J. M. (2013). Gamification. Gestaltung IT-basierter Zusatzdienstleistungen zur Motivationsunterstützung und Verhaltensänderung. In: *Wirtschaftsinformatik 55* (2013) 4: 275–278.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. E. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. In: *Proceedings of the 15th International Academic Mind-Trek Conference on Envisioning Future Media Environments*, 1–7.
- Fritz, J. (2004). *Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung* (Grundlagentexte Soziale Berufe). Juventa Verlag.
- Frühwirth, G. (2020). *Selbstbestimmt unterrichten dürfen – Kontrolle unterlassen können. Der Motivationsstil von Mentorinnen und Mentoren in Schulpraktika*. Springer VS, Wiesbaden.
- Kohls, C. (2020). Bildungstechnologie in der Schule. In: Niegemann, H., Weinberger, A. (Hrsg.). *Handbuch Bildungstechnologie. Konzeption und Einsatz digitaler Lernumgebungen*. Springer, Berlin Heidelberg: 631-643.
- Nacke, L. E., Deterding, S. (2017). Editorial: The Maturing of Gamification Research. In: *Computers in Human Behavior 71*. Pergamon Press, Oxford: 450-454.
- Nicholson, S. (2015). A recipe for meaningful gamification. In: Wood, L. C., Reiners, T. (Hrsg.). *Gamification in Education and Business 2015*. Springer, New York: 1–20.
- Ohler, P., Nieding, G. (2000). Was läßt sich beim Computerspielen lernen? Kognitions- und spielspsychologische Überlegungen. In: *Hand- und Lehrbücher der Pädagogik. Computerunterstütztes Lernen*. Oldenbourg-Verlag, 188–215.

- Raczkowski, F., Schrape, N. (2018). Gamification. In: Beil, B., Hensel, T., Rauscher, A. (Hrsg.). *Game Studies. Film, Fernsehen, Neue Medien*. Springer VS, 313-329.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games – A self-determination theory approach. In: *Motivation and Emotion* 30 (2006) 4: 347-363.
- Sailer, M. (2016). *Die Wirkung von Gamification auf Motivation und Leistung. Empirische Studien im Kontext manueller Arbeitsprozesse*. Springer Fachmedien.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. In: *Computers in Human Behavior* 69. Elsevier, 371–380.
- Schuldt, J. (2020). Lernspiele und Gamification. In: Niegemann, H., Weinberger, A. (Hrsg.). *Handbuch Bildungstechnologie. Konzeption und Einsatz digitaler Lernumgebungen*. Springer, 209-228.
- Simões, J., Redondo, R. D., Vilas, A. F. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. In: *Computers in Human Behavior*, 29(2), 345–353.
- Zichermann, G., Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Press.

Weg zum Projekt

- Betriebswirtschaftliches Forschungszentrum für Fragen der mittelständischen Wirtschaft e. V. (BF/M-Bayreuth). (2024). *Save the date: #UFIS24*. Abgerufen von <https://www.bfm-bayreuth.de/aktuelles/events/save-the-date-ufis24/>.
- Boyle, E., Connolly, T. M., & Hainey, T. (2011). The role of psychology in understanding the impact of computer games. In: *Entertainment computing*, 2(2), 69-74.
- Brunold, A. (2017). Politische Partizipation als Element der Demokratietheorie in Politikwissenschaft und Politikdidaktik. In: *Politikwissenschaft und Politikdidaktik: Theorie und Empirie*, 139-151.
- Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (BMZ). (2025). *Partizipation*. Abgerufen von <https://www.bmz.de/de/service/lexikon/partizipation-14752>.
- Burckhardt, L. (2017). Wer plant die Planung? (1974). *sub\urban. zeitschrift für kritische stadtforschung*, 5(1/2), 105-114.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). Play and intrinsic rewards. *Journal of Humanistic Psychology*, 15(3), 41–63.
- De Andrade, B., Poplin, A., & Sousa de Sena, Í. (2020). Minecraft as a tool for engaging children in urban planning: A Case study in Tirol Town, Brazil. *ISPRS International Journal of Geo-Information*, 9(3), 170.
- Donhauser, T. (2015). Mediation in der Bürgerbeteiligung. *Kursbuch Bürgerbeteiligung* (5). Berlin Institut für Partizipation. Abgerufen von <https://www.bipar.de/mediation-der-buergerbeteiligung/>.

- Duss-von Werdt, J. (2005). *Mediation als Praxis der Demokratie*. (Tagung der Permanenten Intergouvernementalen Arbeitsgruppe). Abgerufen von <https://www.yumpu.com/de/document/read/33207898/mediation-als-praxis-der-demokratie>.
- Falk, G., Heintel, P., Krainz, E. (2005). Handbuch Mediation und Konfliktmanagement. *Schriften zur Gruppen- und Organisationsdynamik* 3. Springer.
- Freedman, G., & Flanagan, M. (2017). From dictators to avatars: Furthering social and personality psychology through game methods. *Social and personality psychology compass*, 11(12), e12368.
- Gunawardhana, L. K. P. D., & Palaniappan, S. (2015). Psychology of Digital Games and Its Effects to Its Users. *Creative Education*, 6, 1726-1732.
- Haahtela, P. (2015). *Gamification of Education: Cities Skylines as an educational tool for real estate and land use planning studies*.
- Habermas, J. (1998). Deliberative Politik – ein Verfahrensbegriff der Demokratie. In J. Habermas (Hrsg.). *Faktizität und Geltung. Beiträge zur Diskurstheorie des Rechts und des demokratischen Rechtsstaats*, 349–399. Suhrkamp.
- Halbrook, Y. J., O'Donnell, A. T., & Msetfi, R. M. (2019). When and how video games can be good: A review of the positive effects of video games on well-being. *Perspectives on Psychological Science*, 14(6), 1096-1104.
- Hjorth, L., Richardson, I., Davies, H., & Balmford, W. (2020). *Exploring Minecraft: Ethnographies of play and creativity*. Springer Nature.
- Interactive Software Federation of Europe (ISFE) (2010). *Video Games in Europe 2010*. Abgerufen von https://videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2018/11/isfe_final_combined.pdf
- Inthrace (2025). *The International LEGO® SERIOUS PLAY® Conference & Advanced Trainings*. Abgerufen von <https://inthrace.com/en/lego-serious-play-conference-advanced-training/conference/>.
- IT-Cluster Oberfranken (2024). *Save the date: #UFIS24*. Abgerufen von <https://www.it-cluster-oberfranken.de/veranstaltungen/save-the-date-ufis24/>.
- Jonas, K., Stroebe, W. & Hewstone, M. (2014). *Sozialpsychologie*. Springer
- Junge, J. (2025). *Comics, Spiele, Digitale Transformation und Ludologie*. Abgerufen von <https://www.jens-junge.de/>.
- Kaase, M. (2000). Partizipation. In E. Holtmann (Hrsg.), *Politik-Lexikon*, S. 466-470.
- Morawe, D. (2018). Struktur und Phasen einer Mediation. *Mediation und Gesundheit*. Springer.
- Proksch, S. (2018). *Mediation – Die Kunst der professionellen Konfliktlösung*. Springer Gabler.
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., & Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video game play. *Media and the well-being of children and adolescents*, 109, 2010-2014.

- Reid, G. (2012). Motivation in video games: a literature review. *The computer games journal*, 1, 70-81.
- Roberge, J., & Castelle, M. (2023): Toward an End-to-End Sociology of 21st-Century Machine Learning. *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, 15(1), 112-134. Abgerufen von <https://www.degruyterbrill.com/document/doi/10.14361/zfmw-2023-150112/html>.
- Ryan, R., Deci, E. (2002). Overview of Self-Determination Theory: An organismic dialectical perspective. In: Deci, E., Ryan, R. (Hrsg.). *Handbook of Self Determination Research*. University of Rochester Press, 3-36.
- Schönfeld, A. (2024): Digitaler Methodenkoffer – Konzepte, Ideen und Tools. In: G. Heringshausen (Hrsg.), *Chancen und Strategien des digitalen Lehrens und Lernens in den Gesundheitsfachberufen* (S. 61–77). Springer.
- Sjöblom, M., & Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in human behavior*, 75, 985-996.
- Upper Franconia Innovation Summit (UFIS) (2025). *UFIS Netzwerk*. Abgerufen von <https://ufis.network/>.
- Upper Franconia Innovation Summit (UFIS). (2025). *Programm*. Abgerufen von <https://ufis.network/programm/>.
- Wenzel, Claus (2008): Konfliktbearbeitung durch Mediation aus berufspädagogischer Sicht. *Theoretische Grundlagen, Qualifizierungsansätze und Umsetzungsempfehlungen für mediatives Arbeiten in der Schule*. Universität Kassel. Abgerufen von <https://www.uni-kassel.de/upress/online/frei/978-3-89958-437-0.volltext.frei.pdf>.
- Weber, V., & Ziemer, G. (2022). *Die digitale Stadt: kuratierte Daten für urbane Kollaborationen* (S. 194). transcript Verlag.

Methodik

- Dix, P. M. (2025). Studens digitalis: Das virtuelle Spiel Minecraft als Möglichkeit zur Gestaltung innovativer und gendersensibler Lehr- und Lernräume für Schüler:innen?. In *Bildungsautomaten? Beiträge zur Digitalisierung von Bildung und Lehre* (S. 129-151). Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Inderst, R. (2020). *Digitale Medien und Methoden*. *Zeitschrift für Medienwissenschaft*. Abgerufen von <https://zfmedienwissenschaft.de/online/open-media-studies-blog/digitale-medien-und-methoden>.
- Minecraft Education. (o. D.). *Minecraft Education*. Abgerufen von <https://education.minecraft.net/en-us>.
- Minecraft Education. (o. D.). *Was ist Minecraft Education?* Abgerufen von <https://education.minecraft.net/de-de/discover/what-is-minecraft>.
- Müller, T. (2023). *Innovative Ansätze in der Materialwissenschaft*. Abgerufen von: <https://epub.jku.at/download/pdf/9872618.pdf>.

Niebling, L., Raczkowski, F., & Stollfuß, S. (Hrsg.). (2025). *Handbuch Digitale Medien und Methoden*. Springer.

Scheiter, K. (2021). Lernen und Lehren mit digitalen Medien: Eine Standortbestimmung. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*, 24, 1039–1060.

Wuttke-Hilke, I. (2023). *Videos im Kontext von Lehre und Lernen*.

Thematischer Hintergrund

Deutsches Institut für Urbanistik (difu) (2024). *Glossar. Was ist eigentlich...Schwammstadt?*. Abgerufen von <https://difu.de/nachrichten/was-ist-eigentlich-schwammstadt>

Umweltbundesamt (UBA) (Hrsg.) (2024). *Schwammstadt – Zukunftskonzept für klimaresiliente und lebenswerte Städte*. Abgerufen von <https://www.umweltbundesamt.de/schwammstadt>

Trapp, J. H., & Winker, M. (Hrsg.) (2020). *Blau-grün-graue Infrastrukturen vernetzt planen und umsetzen. Ein Beitrag zu Klimaanpassung in Kommunen: netWORKS*. Deutsches Institut für Urbanistik.

Unsere Forschung

Hochschule Luzern (Hrsg.). (o. D.). *Storyboard*. Abgerufen von <https://rcc.hslu.ch/hilfsmittel/methoden/zeige/storyboard>.

Kochinka, A. (2010). Beobachtung. In: May, G.; Mruck (Hrsg.). *Handbuch Qualitative Forschung in der Psychologie*, 449-461. Wiesbaden: VS Verlag.

Krell, C.; Lamnek, S. (2024). *Qualitative Sozialforschung* (7. Auflage). Beltz Juventa.

Porst, R. (2014). *Fragebogen. Ein Arbeitsbuch* (4. Auflage). Springer VS.

Thomas, S. (2010): Ethnografie. In: Mey, G.; Mruck, K. (Hrsg.). *Handbuch Qualitative Forschung in der Psychologie*, 462-475. VS Verlag.