

**Bajomi-Lázár Péter** (2006): Manipulál-e a média. Médiautató 2006/nyár

[http://www.mediakutato.hu/cikk/2006\\_02\\_nyar/04\\_manipulal-e\\_a\\_media/](http://www.mediakutato.hu/cikk/2006_02_nyar/04_manipulal-e_a_media/)

**Televele–MOPED program:** <http://televele.hu/moped/felso-tagozat/4-foglalkozas-kozossegi-oldalak/>

**Safer internet:** <http://saferinternet.hu/tippek/2013/04/01/top-10-tipp/>

<http://saferinternet.hu/korosztaly/szulok/>

<http://televele.hu/moped/hatter/szulok-gyerekek/>

**McGonigal, Jane:** Az online játék jobbá teheti a világot TED TALK (magyar felirattal)

[http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world.html](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html)

Játékosítás: <https://www.facebook.com/JatekositasGamificaton>

#### AJÁNLOTT SZAKIRODALOM

**Andrew Burn és David Parker:** Médiaszövegek elemzése (különösen a 18-27. o), kézirat

**Császi Lajos:** Tévéerőszak és morális pánik [http://www.csaszilajos.hu/Site/Konyveim\\_internetes\\_elerhetosegei.html](http://www.csaszilajos.hu/Site/Konyveim_internetes_elerhetosegei.html)

**Jenkins, Henry:** „Complete freedom of movement”: video games as gendered play spaces

<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/pub/complete.html>

**Kitzinger Dávid:** A morális pánik elmélete. Replika, 2000/június 23-48. o. (pdf)

**McGonigal, Jane:** Az online játék jobbá teheti a világot TED TALK (magyar felirattal)

[http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world.html](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html)

**Ritter Andrea, Fábrián Zsolt, Pillók Péter, Hoyer Mária:** Felmérés a magyarországi Internet-használatról: betegség, vagy korosztályra jellemző tünet?

\*Az Internet-függőség helyzetének megítélése két kutatás tükrében (pdf)

Safer internet Top Ten Tipp, <http://saferinternet.hu/tippek/2013/04/01/top-10-tipp/>

**Stokes, J.** 2008. A média és kultúrakutatás gyakorlata. Budapest-Pécs: Gondolat – PTE Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék

<http://lev-lista.hu/archattach?l=kommmedia2010&m=20110408121628425&a=1.2>

#### TOVÁBBI AJÁNLOTT SZAKIRODALOM

**Buckingham, David:** A gyermekkor halála után. Helikon.2002

**Buckingham, David:** Médiaoktatás. Bp. HSA-Új Mandátum Kiadó- ZsKF, 2005

**Frasca, Gonzalo** (2008): Szimuláció vs. narratíva. Bevezetés a ludológijába. In: Fenyvesi Kristóf & Kiss Miklós (szerk.): Narratívák 7.: Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában.

Budapest: Kijárat Kiadó. 125–143.

**Hartai László – Muhi Klára:** Mozgóképek és médiaismeret I- II. Korona Kiadó, 2003.

**Huizinga, Johan** (1944): Homo ludens: kísérlet a kultúra játék-elméleteinek meghatározására. Budapest: Athenaeum.

**Jenkins, Henry (ed.):** Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. MacArthur Foundation. 2006

**Juul, Jesper** (2008): Narratív játékok? Rövid jegyzet játékokról és elbeszélésekről. In: Fenyvesi Kristóf & Kiss Miklós (szerk.): Narratívák 7.: Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában. Budapest: Kijárat Kiadó. 143–159.

**Szabó Botond:** (Don't) Hail to the king, baby! A Duke Nukem Forever bukásának okai a játékelemek elméletének perspektívájából, Médiautató 2013/nyár