
Deepnight Games (Hg.) (2024): Interface overview. Online verfügbar unter <https://ldtk.io/docs/general/editor-components/>, zuletzt aktualisiert am 04.01.2024, zuletzt geprüft am 28.11.2025.

Deutscher Berufsverband für Soziale Arbeit e.V. (DBSH); Fachbereichstag Soziale Arbeit (FBTS) (2016): Deutschsprachige Definition Sozialer Arbeit. Berlin. Online verfügbar unter https://www.dbsh.de/media/public/dbsh-bund/Profession/2016-11_14_DBSH_Deutsche_Definition_Soziale_Arbeit_FBTS_DBSH.pdf, zuletzt geprüft am 15.12.2025, zuletzt geprüft am 20.12.2025.

Deutschlandfunk Nova (2021): Keine Wohnung: Wenn wir bei anderen schlafen müssen. In: Deutschlandfunk Nova. Online verfügbar unter <https://www.deutschlandfunknova.de/beitrag/wohnungslos-wenn-du-keine-wohnung-hast>, zuletzt geprüft am 22.10.2025.

Dollinger, Bernd (2012): Ethik und Soziale Arbeit. In: Werner Thole (Hg.): Grundriss Soziale Arbeit. Ein einführendes Handbuch. 4. Aufl. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss, S. 987–997.

Donkor, Tatjana Roncolato (2023): Blacktivismus Plus - und was Soziale Arbeit von ihr lernen kann. In: Nivedita Prasad (Hg.): Methoden struktureller Veränderung in der Sozialen Arbeit. Stuttgart, Deutschland: utb GmbH, S. 234–249.

Enste, Peter; Merkel, Sebastian (2013): Serious Games für ältere Menschen: Theoretische Grundlagen zur Evaluation des Projektes "MobilityMotivator". In: Forschung aktuell (09/2013).

Galuske, Michael; Müller, C. Wolfgang (2012): Handlungsformen in der Sozialen Arbeit Geschichte und Entwicklung. In: Werner Thole (Hg.): Grundriss Soziale Arbeit. Ein einführendes Handbuch. 4. Aufl. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss, S. 587–610.

GDevelop (o. J. a): Top-Down Movement behavior - GDevelop documentation. Online verfügbar unter <https://wiki.gdevelop.io/gdevelop5/behaviors/topdown/>, zuletzt aktualisiert am 11.11.2025, zuletzt geprüft am 28.11.2025.

GDevelop (o. J. b): Pixel perfect movement - GDevelop documentation. Online verfügbar unter <https://wiki.gdevelop.io/gdevelop5/extensions/pixel-perfect-movement/>, zuletzt aktualisiert am 09.11.2025, zuletzt geprüft am 28.11.2025.

GDevelop (o. J. c): Easy Visual Coding and Scripting for Games with GDevelop | GDevelop. Online verfügbar unter <https://gdevelop.io/de-de/page/easy-visual-coding-and-scripting-for-games>, zuletzt aktualisiert am 28.11.2025, zuletzt geprüft am 28.11.2025.

GDevelop (o. J. d): The Dialogue Tree extension - GDevelop documentation. Online verfügbar unter <https://wiki.gdevelop.io/gdevelop5/all-features/dialogue-tree/#getting-started>, zuletzt aktualisiert am 11.11.2025, zuletzt geprüft am 28.11.2025.

GDevelop (o. J. e): How to Import a Sprite Sheet using Piskel - GDevelop documentation. Online verfügbar unter <https://wiki.gdevelop.io/gdevelop5/tutorials/piskel-sprite-sheets/>, zuletzt aktualisiert am 11.11.2025, zuletzt geprüft am 28.11.2025.

GDevelop (o. J. f): Ask AI (build/chat with AI) - GDevelop documentation. Online verfügbar unter <https://wiki.gdevelop.io/gdevelop5/interface/ai/>, zuletzt aktualisiert am 11.11.2025, zuletzt geprüft am 28.11.2025.

Gerull,, Susanne (2018): "Unangenehm", "arbeitsscheu", "asozial". Zur Ausgrenzung von wohnungslosen Menschen. In: APuZ 68. Jahrgang, 15.06.2018 (Nr. 25-26/2018). Online verfügbar unter <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/270886/unangenehm-arbeitsscheu-asozial/>, zuletzt geprüft am 20.12.2025, zuletzt geprüft am 20.12.2025.

Gesting, Christoph; Schocker, Veronika (2018): Gebrauchstaugliche Softwarelösungen für ältere Menschen. In: Andreas Diepenbrock, Jonas Sorgalla und Sabine Sachweh

-
- (Hg.): Partizipative Technikentwicklung. Methodik und Umsetzungsbeispiele. Dortmund: Forschungsinstitut Geragogik (Handbuchreihe, Handbuch 4), S. 33–49.
- Harding, William; Kloster, Matthew (2024): Coding on Copilot. 2023 Data Shows Downward Pressure on Code Quality. 150m lines of analyzed code + projections for 2024. Hg. v. GitClear. Online verfügbar unter https://www.gitclear.com/coding_on_copilot_data_shows_ais_downward_pressure_on_code_quality, zuletzt geprüft am 28.11.2025.
- Hartwig, Susanne (2025): Serious Games in der Wissenschaftskommunikation: Eine spielerische Analyse der Rezeption von Filmen mit Darsteller:innen mit ‚geistiger‘ Behinderung - Paidia. STAGE Paidia. Online verfügbar unter <https://paidia.de/serious-games-wissenschaftskommunikation/>, zuletzt aktualisiert am 27.03.2025, zuletzt geprüft am 28.11.2025.
- Heinzelmann, Frieda; Heinrich, Marco; Sowa, Frank (2025): Wohnungs- und Obdachlosigkeit während der Pandemie. In: Dierk Borstel, Jennifer Brückmann, Laura Nübold, Bastian Pütter und Tim Sonnenberg (Hg.): Handbuch Wohnungs- und Obdachlosigkeit. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 391–402.
- Helbig, Christian (2017): Die Mediatisierung professionellen Handelns. Zur Notwendigkeit von Handlungskompetenzen im Kontext digitaler Medien in der Sozialen Arbeit. In: MedienPädagogik 27, S. 133–152. DOI: 10.21240/mpaed/27/2017.04.06.X.
- Hernández-Ramos, Pedro; Bachen, Christine M.; Raphael, Chad; Ifcher, John; Broghammer, Michael (2019): Experiencing poverty in an online simulation: Effects on players' beliefs, attitudes and behaviors about poverty. In: Cyberpsychology 13 (3), S. 1–20. DOI: 10.5817/CP2019-3-1.
- Hoffmann, Bernward (2020): Medienpädagogik und Soziale Arbeit – kongruent, komplementär oder konträr im Umgang mit Digitalisierung und Mediatisierung. In: Nadia Kutscher, Thomas Ley, Udo Seelmeyer, Friederike Siller, Angela Tillmann und Isabel Zorn (Hg.): Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim: Beltz, S. 42–57.
- Hofhues, Sandra (2020): Open Science, Open Education und offene Bildungsressourcen – Openness in der Sozialen Arbeit. In: Nadia Kutscher, Thomas Ley, Udo Seelmeyer, Friederike Siller, Angela Tillmann und Isabel Zorn (Hg.): Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim: Beltz, S. 167–178.
- Hölzle, Christina (2011): Gegenstand und Funktion von Biografiearbeit im Kontext Sozialer Arbeit. In: Christina Hölzle und Irmgard (Hg.) Jansen (Hg.): Ressourcenorientierte Biografiearbeit. Grundlagen - Zielgruppen - kreative Methoden. Wiesbaden: VS-Verl., S. 31–54.
- Jansen, Irma (2011): Biografi e im Kontext sozialwissenschaftlicher Forschung und im Handlungsfeld pädagogischer Biografiearbeit. In: Christina Hölzle und Irmgard (Hg.) Jansen (Hg.): Ressourcenorientierte Biografiearbeit. Grundlagen - Zielgruppen - kreative Methoden. Wiesbaden: VS-Verl., S. 17–30.
- Kronauer, Martin (2002): Exklusion. Die Gefährdung des Sozialen im hoch entwickelten Kapitalismus. Zugl.: Göttingen, Univ., Habil.-Schr., 2001. Frankfurt/Main: Campus-Verl.
- Krotz, Friedrich (2020): Mediatisierung als Konzept für eine Analyse von Sozialer Arbeit im Wandel der Medien. In: Nadia Kutscher, Thomas Ley, Udo Seelmeyer, Friederike Siller, Angela Tillmann und Isabel Zorn (Hg.): Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim: Beltz, S. 30–41.
- Laamarti, Fedwa; Eid, Mohamad; El Saddik, Abdulmotaleb (2014): An Overview of Serious Games. In: International Journal of Computer Games Technology 2014, S. 1–15. DOI: 10.1155/2014/358152.
- Mahon, Kathleen; Heikkilä, Hannu L. T.; Huttunen, Rauno; Boyle, Tess; Sjølie, Ela (2020): What is Educational Praxis? In: Kathleen Mahon, Christine Edwards-Groves,