

Literatur

Bertelsmann Stiftung (Hrsg.) (2025): Spielräume für Demokratie. Potenziale und Spannungsfelder im Gaming. Onlinequelle: <https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/publikationen/publikation/did/spielraeume-fuer-demokratie>. (Stand: 07. Januar 2026)

Boelmann, Jan M./König, Lisa (2025): Computerspiele als didaktische Umgebungen. In: Pädagogik, 10/2025, S. 8-12.

Boelmann, Jan M./König, Lisa/Stechel, Janek (2022): Genug gespielt. Warum Computerspiele eine eigene Didaktik brauchen. In: Standke, Jan (Hrsg.): Spiele(n) in der Gegenwartskultur: Medien und Praktiken des Spiel(en)s im literatur- und mediendidaktischen Kontext. Trier: WVT, S. 109-128.

Boelmann, Jan M./Stechel, Janek (2020): Erfahrungsbasiertes Lernen mit Computerspielen in formalen Bildungskontexten. In: ide 2, S. 9-21

Brandenburg, Aurelia/Schlegel, Linda/Zimmermann, Felix (Hrsg.) (2025): Handbuch. Gaming und Rechtsextremismus. Voraussetzungen, Einstellungen, Prozesse, Auswege. Bundeszentrale für politische Bildung: Bonn. Onlinequelle unter: <https://www.bpb.de/shop/buecher/schriftenreihe/563171/handbuch-gaming-rechtsextremismus/>. (Stand: 07. Januar 2025)

Fromme, Johannes/Fileccia, Marco/Wiemken, Jens (2010): Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht. Herausgegeben von der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Düsseldorf. Online unter: https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/publikationen-Download/LfM_Dokumentation_39_Online_Computerspiele.pdf. (Stand: 01. Juni 2021)

Gebel, Christa/Gurt, Michael/Wagner, Ulrike (2005): Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele. In: Arbeitsgemeinschaft Betriebliche Weiterbildungsforschung (Hrsg.): E-Lernen: Hybride Lernformen, Online-Communities, Spiele. Heft 82, Berlin, S. 241-376

König, Lisa (2023): Spielend die Welt entdecken – Einsatzmöglichkeiten narrativer Computerspiele im Literaturunterricht der Primarstufe. In: Heins, Jochen/Jantzen, Christoph/Masanek, Nicole/Schmerheim, Philipp (Hrsg.): Jenseits der Mediengrenzen. Medienübergreifendes Erzählen für Kinder in didaktischer und literaturwissenschaftlicher Perspektive. Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 141-166.

Zweitveröffentlicht als: König, Lisa (2024): Spielend die Welt entdecken. Potenziale von Computerspielen für das literarische Lernen. In: Textor, Martin R./Bostelmann, Antje (Hrsg.): Das Kita-Handbuch. Online unter: <https://www.kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/bildungsbereiche-erziehungsfelder/medienerziehung-informationstechnische-bildung/spielend-die-welt-entdecken-potenziale-von-computerspielen-fuer-das-literarische-lernen/>

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2025): JIM-Studie 2025. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Onlinequelle: <https://mpfs.de/studie/jim-studie-2025/>. (Stand: 07. Januar 2026)

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2024): KIM-Studie 2024. Kinder, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Onlinequelle: [KIM-Studie 2024 - mpfs](#). (Stand: 07. Januar 2026)

Preisinger, Alexander (2021): Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung. Berlin: Wochenschauverlag.