OTTO VON GUERICKE UNIVERSITÄT MAGDEBURG
HW FAKULTÄT FÜR HUMANWISSENSCHAFTEN

Computerspiele und Bildung: Potenziale und Probleme

Vortrag am 22.3.2023 im Rahmen der Stuttgarter Tage der Medienpädagogik zum Thema „Gaming bildet?! Vor(ur)teile von digitalen Spielen in der Bildung“

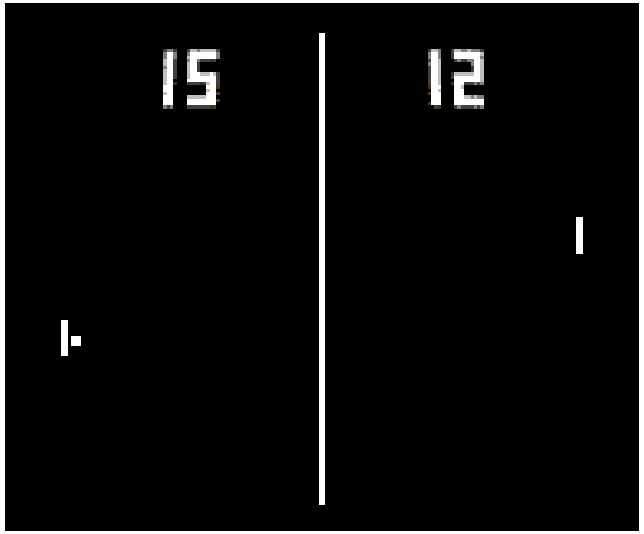
Prof. i.R. Dr. Johannes Fromme

Gliederung

1. Das Phänomen Computerspiel
   - Computerspiele als Bestandteil medialer Alltagskultur
   - Computerspiele als Kunstwerke
2. Bildung und Computerspiele
   - Beispiele für Bildungspotenziale von Games
   - Computerspiele und Pädagogik – zur Förderung von Medienbildungsprozessen
3. Ausblick

1 Das Phänomen Computerspiel

- Computerspiel als Sammelbezeichnung
- Relativ junges Medienphänomen
- Hat unser Verhältnis zu medialen Darstellungen grundlegend verändert
- Geschehen auf Bildschirmen wird von uns „interaktiv“ beeinflussbar
- Beispiel *Pong* (Atari 1972)



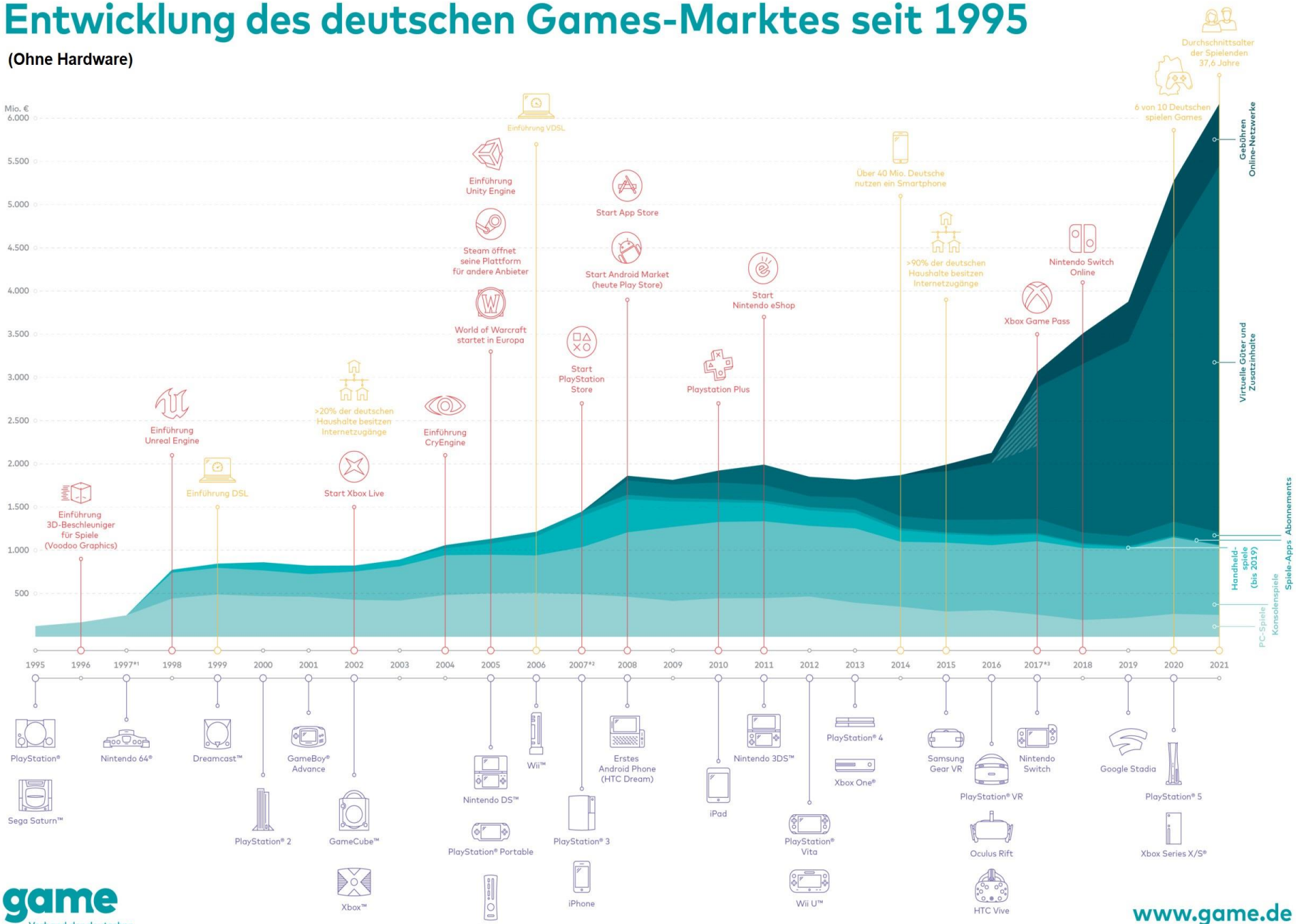
https://de.wikipedia.org/wiki/Pong

1 Das Phänomen Computerspiel

- Männliche Jugendliche/junge Erwachsene als „Early Adopter“
- Öffentliche Debatten über mögliche negative Auswirkungen spätestens seit den 1980er Jahren
- Inzwischen breite Nutzerschaft und mehr „Gelassenheit“
- Betont wird häufig die wirtschaftliche Bedeutung der Games-Branche (auch in Deutschland)
  - Beachtliche Entwicklung in den letzten gut 25 Jahren

Entwicklung des deutschen Games-Marktes seit 1995

(Ohne Hardware)

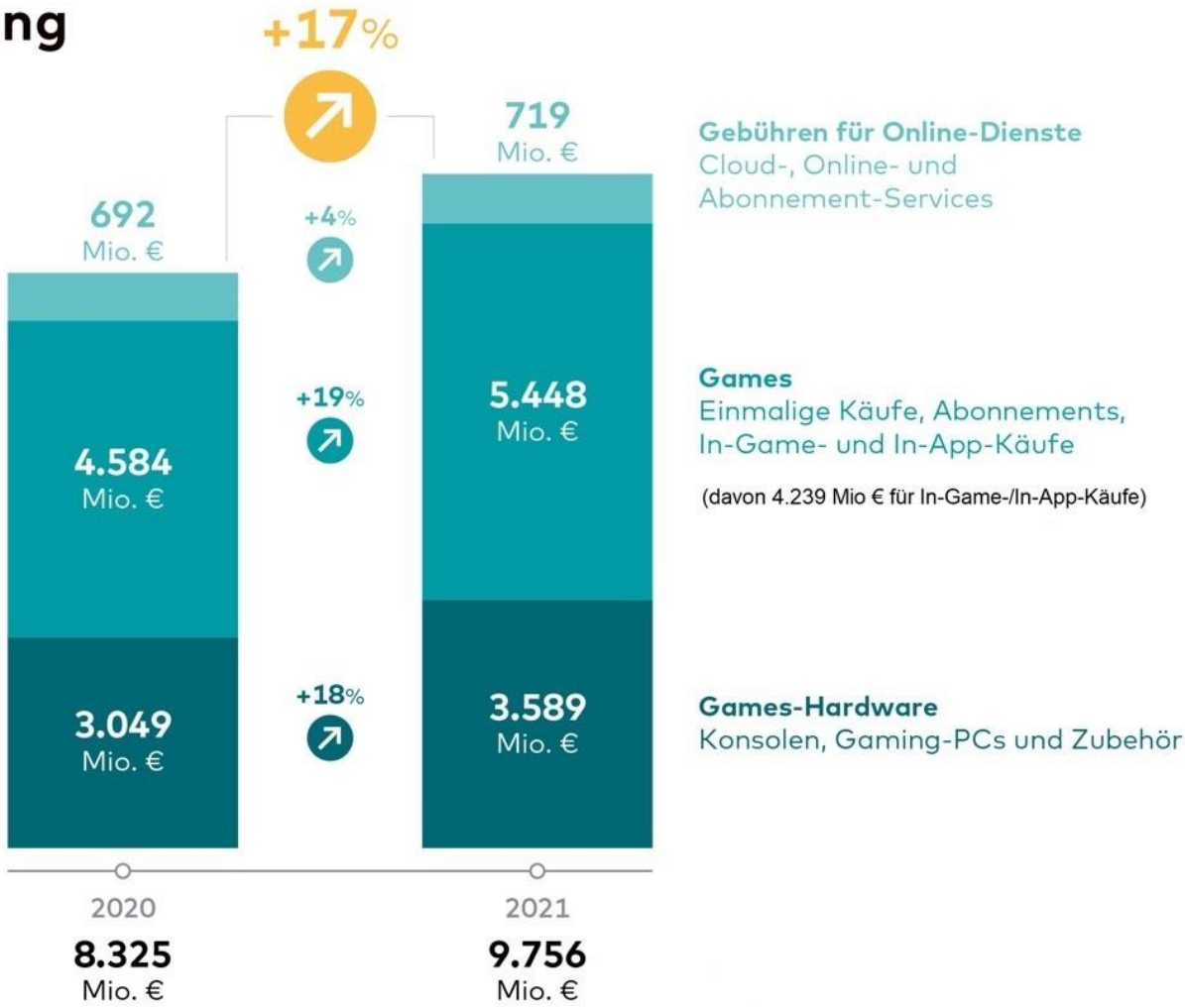


game
Verband der deutschen Games-Branche

www.game.de

game_verband game.verband game_verband game_verband

Deutscher Games-Markt 2021 mit weiterem Umsatzsprung



game
Verband der deutschen Games-Branche

2018	2019
5.904 Mio. €	6.239 Mio. €

1 Das Phänomen Computerspiel

- Wirtschaftliche Relevanz also unstrittig – kulturelle Bedeutung?
  - Bis ins frühe 21. Jhd. überwiegend kulturelle Abwertung als Schund
  - Höhepunkt: „Killerspiel-Debatte“ im Anschluss an Amoklauf in Erfurt 2002
  - Aber *Counter-Strike* wurde durch die BPjM nicht auf die Indizierungsliste jugendgefährdender Medien gesetzt
    - Altersfreigabe USK (2003): freigegeben ab 16 Jahren
  - Prüfung des Verbots solcher Spiele stand noch im Koalitionsvertrag von CDU/CSU und SPD vom November 2005

1 Das Phänomen Computerspiel

- Kulturelle Bedeutung?
  - Anerkennung als „Kulturgut“ 2008: Aufnahme des Branchenverbandes *game* in den Deutschen Kulturrat
  - Deutscher Computerspielpreis (DCP) wird seit 2009 verliehen (vgl. www.deutscher-computerspielpreis.de)
  - Kultur- bzw. medienkritische Positionen allerdings nicht gänzlich verschwunden
  - Viel Resonanz bekam z.B. 2012 Spitzers Buch „Digitale Demenz“ -> pauschale Abwertung digitaler Medien
  - Derzeit recht populär sind Debatten um „Gaming-Sucht“

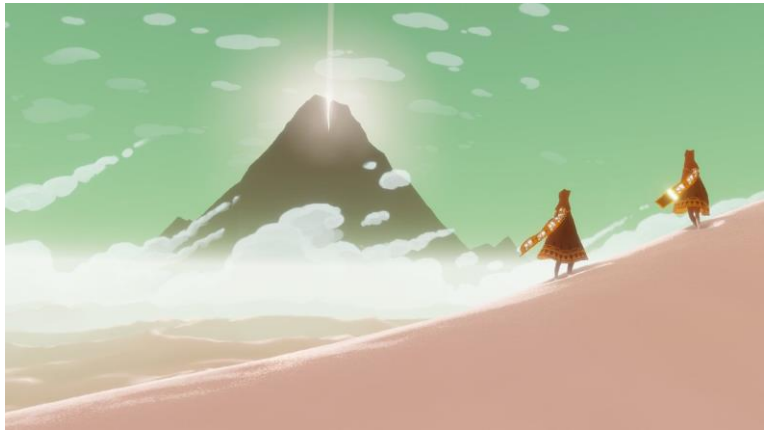
NW 15.3.23

Mediensucht bei Kindern nimmt stark zu

■ **Hamburg** (AFP). Die Folgen der Corona-Pandemie haben einer Untersuchung der Krankenkasse DAK und des Universitätsklinikums Hamburg-Eppendorf (UKE) zufolge zu einer Verdopplung der Fälle von Mediensucht bei Kindern und Jugendlichen geführt. Wie die DAK mitteilte, zeigen mehr als 600.000 Minderjährige „ein pathologisches Nutzungsverhalten“ bei sozialen Medien, Streaming oder Computerspielen. Das entspricht mehr als sechs Prozent der Altersgruppe. Die Studie bildet die Entwicklung zwischen 2019 und 2022 ab.

1 Das Phänomen Computerspiel

- Gesellschaftliche Debatten als ambivalente Rahmung
- Positive oder offene Auseinandersetzung mit Computerspielen z.T. noch legitimierungsbedürftig
- These: Games sind in doppelter Hinsicht kulturell relevant und daher wichtiges Thema für Pädagogik
  - Computerspiele sind ein relevantes Phänomen der alltäglichen Medienkultur
  - Digitales Spiel kann als Kunstform betrachtet werden

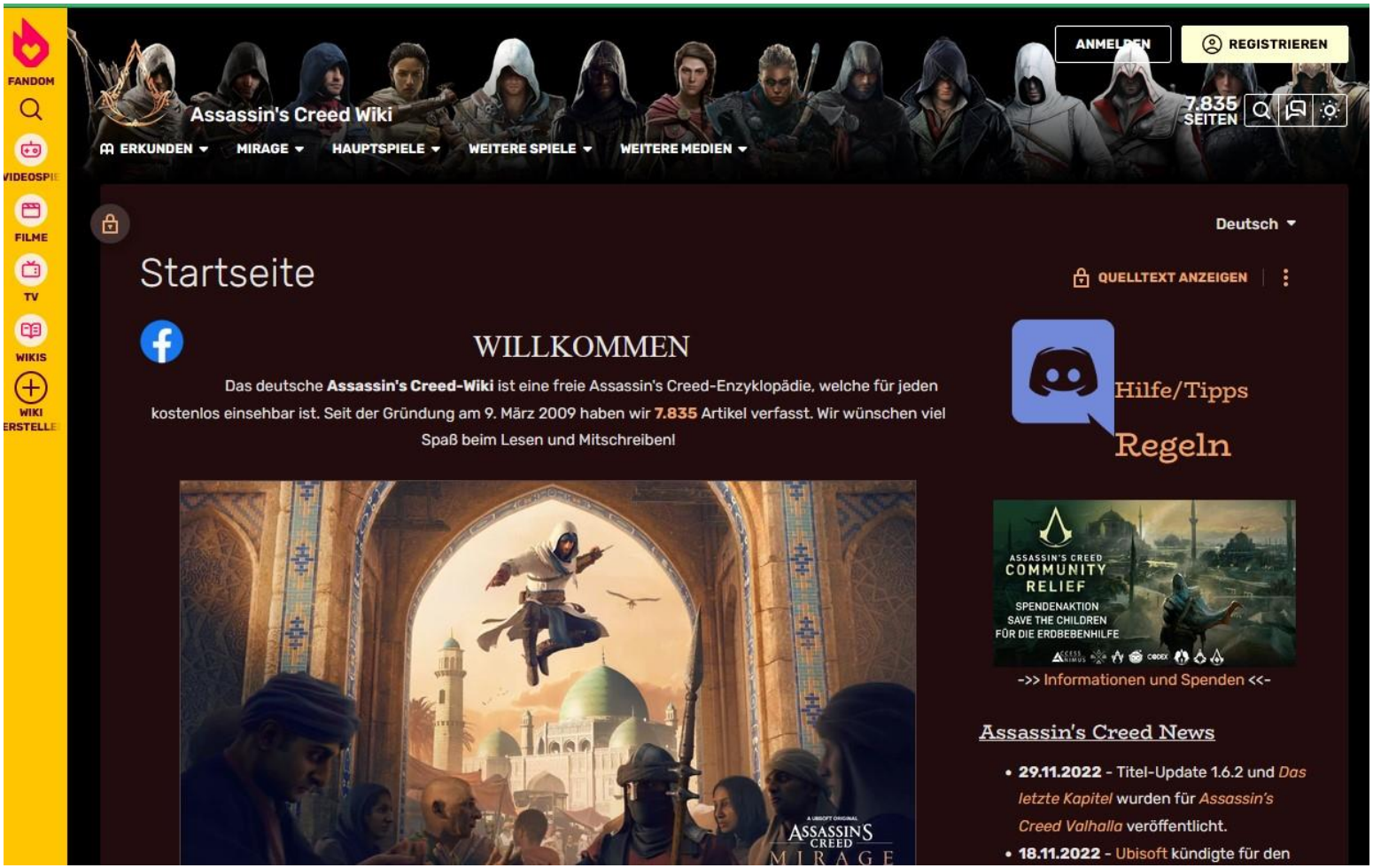


https://cdn.nivoli.com/adventuregamers/images/screenshots/23827/journey-game-screenshot-20-b.jpg

1.1 Computerspiele als Bestandteil medialer Alltagskultur

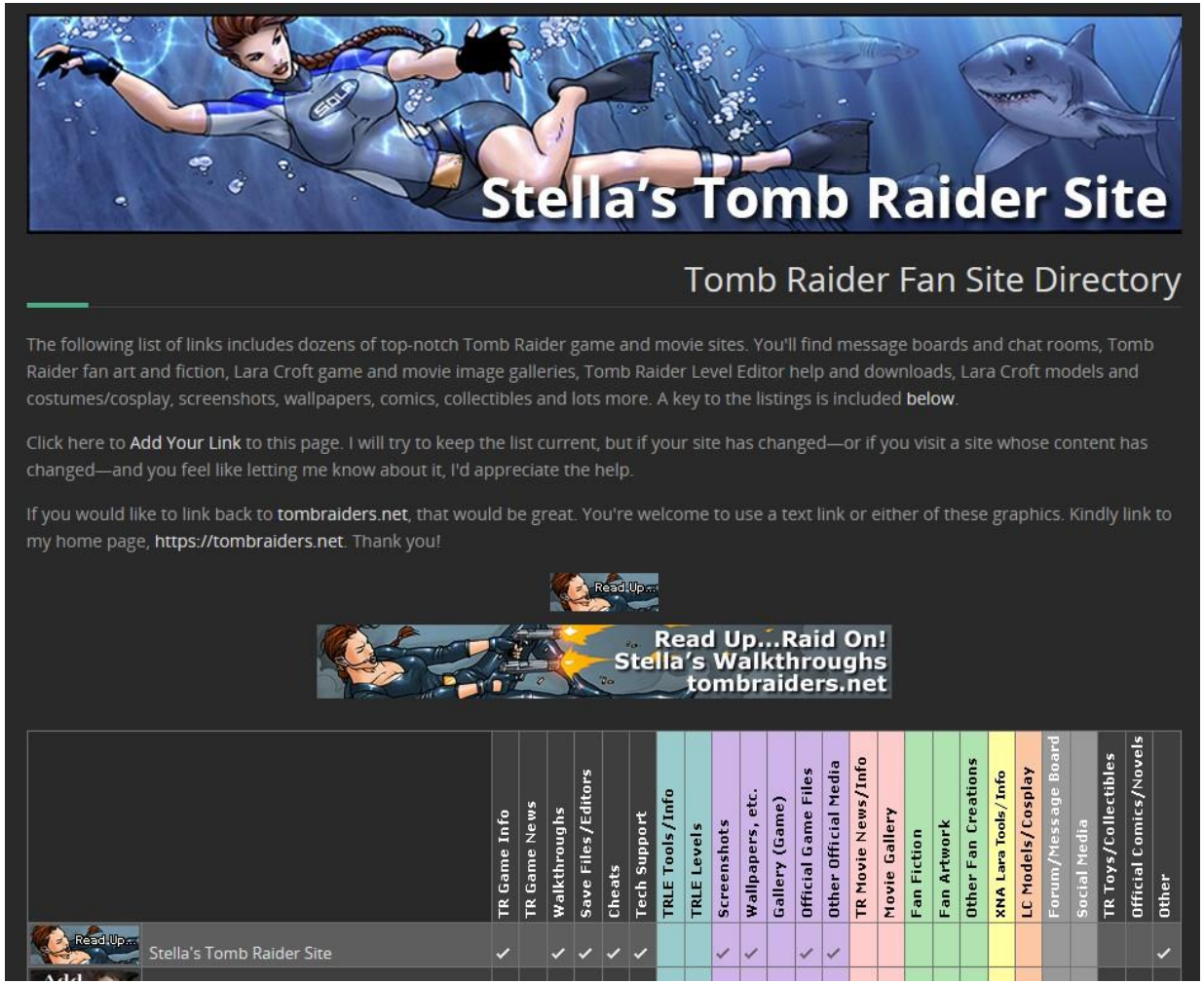
- Weiter Kulturbegriff: gesamtes Repertoire von Symbolen und Formen
- Wissenschaftliche Hinwendung zur Populärkultur seit 1960er Jahren (CCCS)
- Fiktionale Mediengeschichten oft Ausgangspunkt für kreative alltagskulturelle Praktiken
  - z.B. Fan-Sites und Fan-Fiction, Modding, Let's Plays, Streaming, Wikis, Communities) → Participatory Cultures
- Komplexes Feld, denn beinahe für jedes Game bzw. jede Game-Reihe gibt es auch eine Fan-Base

1.1 Computerspiele als Bestandteil medialer Alltagskultur



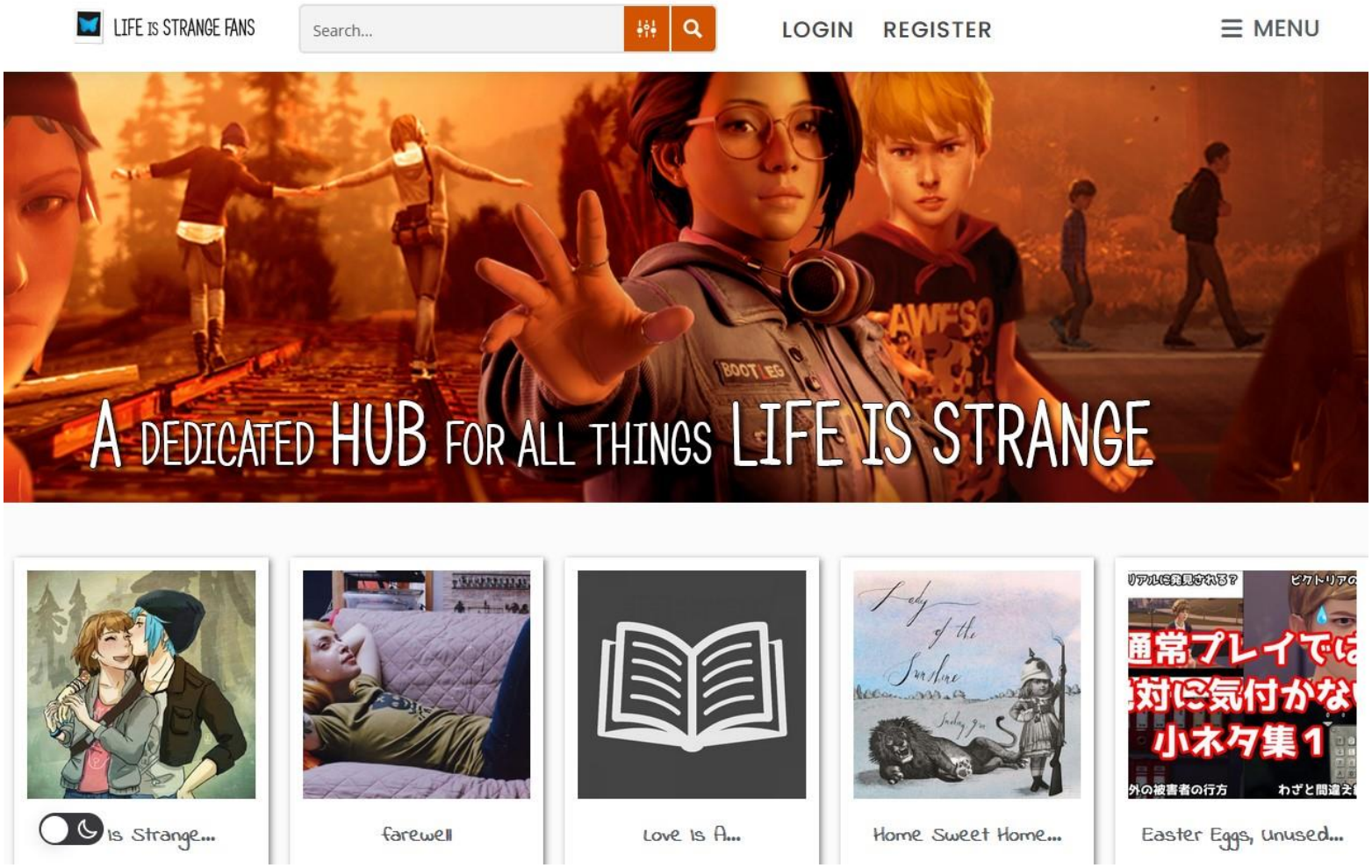
https://assassinscreed.fandom.com/de/wiki/Assassin%27s_Creed_Wiki

1.1 Computerspiele als Bestandteil medialer Alltagskultur



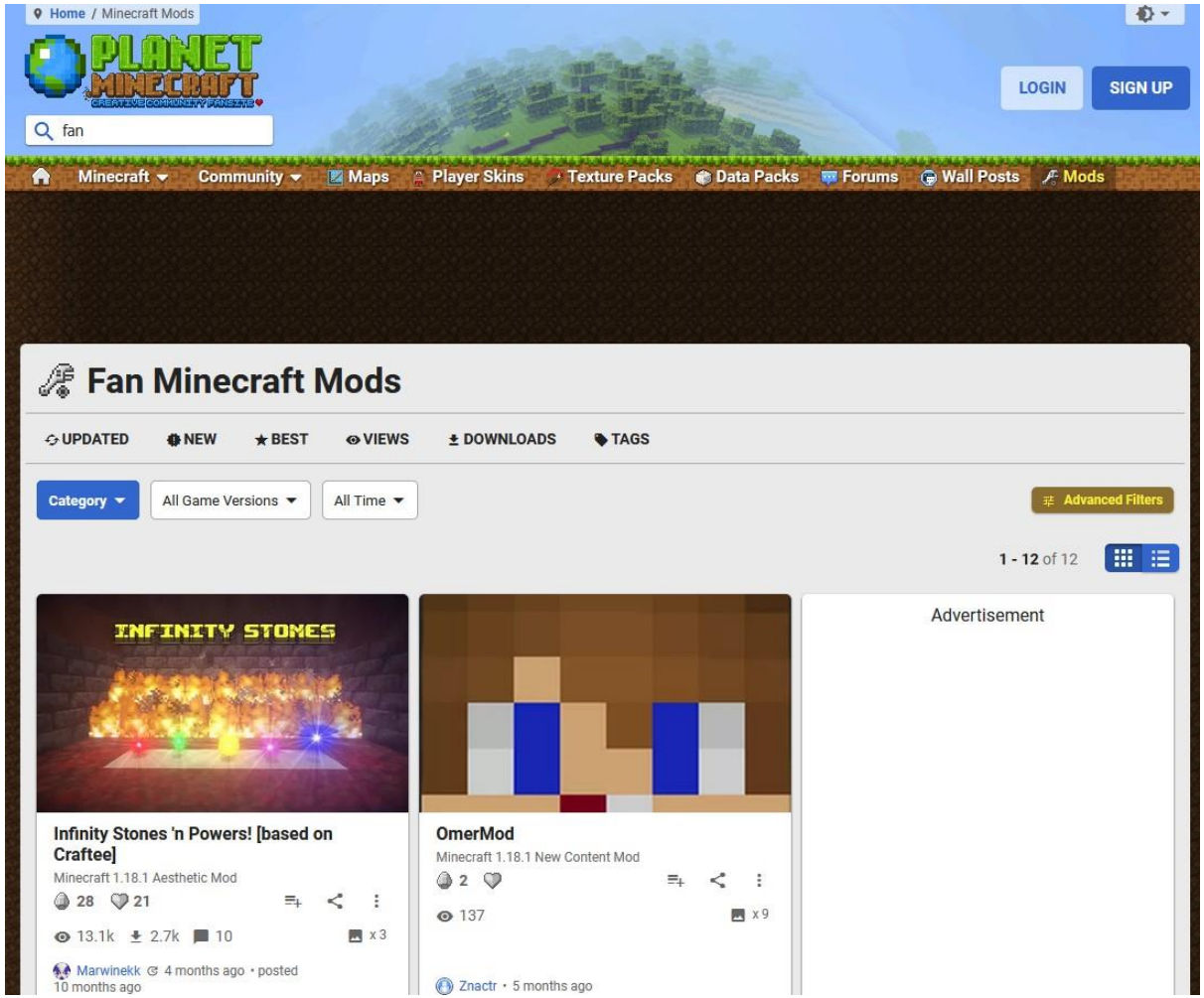
https://www.tombraiders.net/stella/links.html

1.1 Computerspiele als Bestandteil medialer Alltagskultur



https://www.lifeisstrangefans.com/

1.1 Computerspiele als Bestandteil medialer Alltagskultur



https://www.planetminecraft.com/mods/tag/fan/?p=0

1.1 Computerspiele als Bestandteil medialer Alltagskultur

1. MAL HayDay! | Rekord im PAYEN! | Ich mache meine ZUSCHAUER Toxic?

Trymacs
2,21 Mio. Abonnenten
Abonnieren
52.400
Teilen
Speichern

794.695 Aufrufe vor 9 Monaten

https://www.youtube.com/watch?v=hbfOi_hZBD0

1.1 Computerspiele als Bestandteil medialer Alltagskultur

- Alltagskulturelle Bedeutung zeigt sich natürlich auch in Nutzungsdaten, z.B. https://www.mpfs.de/studien/
- KIM-Studie 2020 (6- bis 13-Jährige)
  - 26% spielen nie
  - 25% (fast) täglich
  - 35% ein- oder mehrmals die Woche
- JIM-Studie 2022 (12- bis 19-Jährige)
  - 6% spielen nie digitale Spiele
  - 76% spielen regelmäßig (täglich/mehrmals pro Woche)
- Nutzungsdauer (wird seit JIM-Studie 2008 erhoben) ist angestiegen, vor allem mit Beginn der Corona-Pandemie
  - 2008 im Schnitt 74 Min. an Werktagen
  - 2018 im Schnitt 103 Min. an Werktagen
  - 2020 im Schnitt 121 Min. an Werktagen
  - 2022 im Schnitt 109 Min. an Werktagen

1.1 Computerspiele als Bestandteil medialer Alltagskultur

- Genutzte Plattformen laut JIM-Studie 2022
  - 76% nutzten digitale Spiele täglich/mehrmals pro Woche (♂ 84%, ♀ 68%)
  - Nach Plattformen (täglich/mehrmals pro Woche)
    - **Smartphone: 62%**
    - Konsole: 33%
    - Spiele am PC: 30%
    - Tabletspiele: 23%
- Smartphone hat digitale Spielkultur vergrößert und verändert

1.2 Computerspiele als Kunstwerke

- Was ist Kunst? …
- Kristin Thompson (1995): „Kunstwerke“ werden im Unterschied zu anderen „Artefakten“ nicht im Hinblick auf ihren praktischen Nutzen betrachtet, sondern in ästhetischer Weise
- „Im Gegensatz zur Alltagswahrnehmung verwickeln uns Filme und andere Kunstwerke in eine nicht-praktische, spielerische Form der Interaktion. Sie erneuern unsere Wahrnehmungsfähigkeiten und andere mentale Prozesse, da sie keine unmittelbaren praktischen Anforderungen an uns stellen. Gerät etwa der Held oder die Heldin auf der Leinwand in Gefahr, so werden wir nicht etwa von unserem Platz aufspringen und uns als Retter anbieten“ (ebd., S. 28).

1.2 Computerspiele als Kunstwerke

- Zentrale Annahmen des Neoformalismus (begründet durch David Bordwell und Kristin Thompson im sog. Wisconsin-Projekt)
  - Alltag: wiederholte, gewohnheitsmäßige Handlungen führen zur Abstumpfung unserer Wahrnehmungsfähigkeit
  - Kunstwerke: tragen zur mentalen Erneuerung bei, weil sie ein ästhetisches Spiel mit der Wahrnehmung betreiben
  - Kunstwerke bringen so den Alltag auf Distanz
- Gilt auch für Computerspiele, in denen das ästhetische Spiel auch eine Handlungsdimension umfasst (z.B. Retter spielen)

2 Bildung und Computerspiele

- Neoformalismus: Wie spielen Kunstwerke mit Gewohnheiten und Erwartungen und wie variieren sie Sujets?
- Magdeburger Konzept der „Strukturalen Medienbildung“: Untersuchung von Medien (z.B. digitale Spiele) im Hinblick auf solche Spielformen
- Spielformen als Reflexionsanlässe und damit als „Bildungspotenziale“ (Jörissen/Marotzki 2009)
- Brücke zur Tradition der humanistischen Bildungstheorie
  - Bildung als selbstreflexiver Prozess, in dem das Verhältnis zur Welt (und zu sich selbst) verändert bzw. erweitert wird
  - Kein materiales, sondern formales Bildungsverständnis

2 Bildung und Computerspiele

- Bildungsprozesse sind Subjektivierungs- und Orientierungsprozesse
- Hohe Relevanz in spätmodernen Risiko-Gesellschaften
  - Nachlassende Verbindlichkeit traditioneller Orientierungen
  - Wachsende Kontingenz und Unbestimmtheit
- Bildung wird also stärker gesellschaftlich verankert als in humanistischer Bildungstheorie
- Ausgangspunkt der Strukturalen Medienbildung
  - In Medien (und medialen Räumen) können Überzeugungen und Orientierungsfragen in reflexionsanregender Weise verhandelt werden

2 Bildung und Computerspiele

- Vier Dimensionen lebensweltlicher Orientierung
  - Wissensbezug: Frage nach den Möglichkeiten und Grenzen dessen, was wir wissen können
  - Handlungsbezug: Frage, wie wir handeln und entscheiden sollen
  - Grenzbezug: Frage nach Grenzen des menschlichen Lebens (z.B. Umgang mit Endlichkeit, Technik [KI], Natur …)
  - Biografiebezug: Frage nach der Identität, die durch biografische Arbeit immer wieder hergestellt werden muss

2.1 Beispiele für Bildungspotenziale

- *Day of the Tentacle* als klassisches Point-and-Click-Adventure
- Spiel mit der Zeit und Nutzung zeitlicher Paradoxa
- Drei spielbare Charaktere landen versehentlich in drei verschiedenen Zeiten und müssen dennoch interagieren
  - Hoagie agiert 200 Jahre in der Vergangenheit
  - Laverne 200 Jahre in der Zukunft
  - Bernard bleibt in der Gegenwart

Day of the Tentacle
(LukasArts 1993)

2.1 Beispiele für Bildungspotenziale

- Jump'n'Run Spiel *Braid* basiert ebenfalls auf Spiel mit der Zeit (kann zurückgespult werden)
- Man spielt das Spiel außerdem (ohne es zu wissen) rückwärts vom Ende bis zum Anfang
- Mediale Besonderheit: Spiel mit der digitalen Bildlichkeit
- In jeder Welt erhält man Teile für zweidimensionale Puzzlebilder
- Ein Puzzle muss in den Spielparcours eingebaut werden, um eine Lücke überqueren zu können

Braid (Number One 2009)

2.1 Beispiele für Bildungspotenziale

- Spiel mit der vielleicht größten Angst des Spielers digitaler Spiele: ein Absturz mitten im Spiel

Batman: Arkham Asylum - Game Crash / Freeze

Batman Arkham Asylum
(Rocksteady Studios 2009)

- *http://www.youtube.com/watch?v=pnhtTF26KeE*
- Kontrollverlust wird in *Batman Arkham Asylum* wie ein Systemabsturz inszeniert

2.1 Beispiele für Bildungspotenziale

- Spielende werden in dilemmatische Entscheidungssituationen gebracht
- In der Action-Rollenspiel-Trilogie *Mass Effect* muss der Spielende als Shepard zahlreiche Entscheidungen fällen, die den Verlauf der Ereignisse teilweise unvorhersehbar beeinflussen
  - Welche virtuellen Spielkameraden rette ich, welche nicht?
  - Welche Figuren versuche ich als Verbündete zu gewinnen?
  - Soll ich einer KI vertrauen?

Mass Effect 1 (Bioware 2007)

2.1 Beispiele für Bildungspotenziale

- *Detroit: Become Human* – ebenfalls Entscheidungen mit weitreichenden Folgen, u.a. Tod der drei Spielfiguren
- Fiktionale Zukunft: Androiden werden in vielen Bereichen als Arbeitskräfte und Helfer eingesetzt, erfahren aber auch Ausgrenzung

Detroit: Become Human
(Quantic Dream 2019)

- Was macht den Menschen menschlich?
- Gespielt aus der Perspektive von drei Androiden mit unterschiedlichen Rollen und Aufgaben

2.2 Computerspiele und Pädagogik

- Medien sind selbst konstitutiver Bestandteil spätmoderner Gesellschaften
- Welche Fähigkeiten, Kenntnisse, Einstellungen werden für Auseinandersetzung mit Medien wie Computerspielen benötigt?
- Mehr als ein Nutzen- und Bedienen-Können
- Baacke forderte Mitte der 1990er Jahre bereits eine komplexe medienbezogene Kompetenz ein
  - „Medienkompetenz“ werde zwar auch bereits in der alltäglichen Mediennutzung erworben …
  - … bedürfe aber auch einer pädagogischen Förderung, werde also zu einem pädagogischen Zielwert

2.2 Computerspiele und Pädagogik

- Medienkompetenz-Begriff hat einige Nachteile, daher sprechen wir lieber von *Medienbildung*
  - Orientierung in komplexen Medienwelten
- Pädagogische Bearbeitung von Herausforderungen, die außerhalb der Handlungsmöglichkeiten Heranwachsender liegen (vgl. Jenkins et. al. 2006)
  - Problem fundamentaler Ungleichheit hinsichtlich des Zugangs zu digitalen Medien: Participation Gap
  - Grenzen der Möglichkeiten zur kritischen Reflexion der (verborgenen) Strukturen von Medien: Transparency Problem
  - Heranwachsende stoßen an Grenzen bei der Entwicklung angemessener ethischer Normen für Handeln in komplexen und heterogenen sozialen Umgebungen: Ethics Challenge

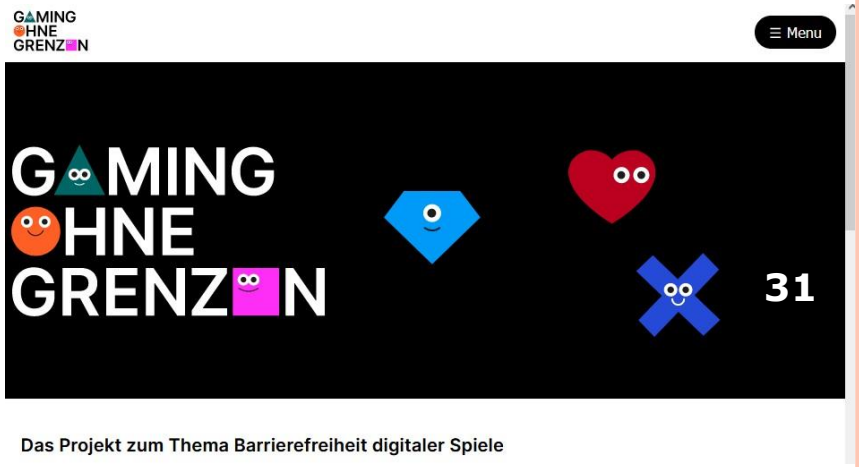
2.2 Computerspiele und Pädagogik

- Grundlegende Prinzipien der Medienpädagogik bzw. Medienbildung
- Lebensweltorientierung
  - Adressaten mit ihren Problemen und Interessen im Zentrum pädagogischen Interesses
  - Lebensweltliche Nutzung und Bedeutung von Medien als Ausgangspunkt
- Handlungsorientierung
  - Ernstnehmen der Heranwachsenden und ihres Medienhandelns
  - In pädagogischen Settings aktive Medienarbeit (Projektarbeit) ermöglichen und fördern

2.2 Computerspiele und Pädagogik

- Participation Gap: Zugänge eröffnen – zu Games und Spielkulturen (Teilhabe an digitalen Kulturen)
  - Siehe Debatten zur digitalen Ungleichheit/Spaltung entlang von Alter, Bildungsgrad und Einkommen
- Beispiele für Projektthemen
  - Barrierefreiheit in Computerspielen
  - Computerspiele auf YouTube: Wer nutzt/mag/meidet was/wen und warum?

https://www.gaming-ohne-grenzen.de/



2.2 Computerspiele und Pädagogik

- Transparency Problem: kritische Reflexion der (verborgenen) Strukturen von Games und Online-Plattformen anregen
  - „Digitale mediale Architektur“ hinter dem Endgerät in ihrer konstitutiven Kraft sichtbar und reflektierbar machen
- Projektbeispiele
  - Eigenes Game Design: z.B. Projekte von Creative Gaming oder Projekt My Video Game: Konstruktionistisches Erfahrungslernen durch die Entwicklung eigener Computerspiele (vgl. Jonas/Jonas 2014)

Game Design – Freie Entwicklung

Ob Jump 'n' Run oder Rennspiel, Abenteuer oder Shooter, das Finden von Spielmechaniken und -idee erfordert neben den technischen Aspekten auch Kreativität. Ein Workshop in diesem Format fokussiert den Prozess der Spielentwicklung von Spielidee, Spielregeln und Spielmechanik bis zur zielführenden Umsetzung eines Prototypen.

- Gender & Games: z.B. Bilder von Spielcharakteren zusammenstellen und einschätzen lassen, Qualitäten eigener Lieblingshelden/-innen bestimmen und diskutieren

2.2 Computerspiele und Pädagogik

- Ethics Challenge: Heranwachsende bei der Entwicklung angemessener ethischer Normen unterstützen
  - Leitidee einer argumentativen Diskurskultur
- Themen für Projektbeispiele
  - Analyse von Computerspielen mit dilemmatischen Entscheidungssituationen – Nutzung von Games mit entsprechenden Reflexions- bzw. Bildungspotenzialen
  - Umgang mit Belästigungen und Bedrohungen in Multiplayer-Umgebungen (Einstieg Bartle-Test: https://matthewbarr.co.uk/bartle/)

3 Ausblick

- Es gibt Beispiele für schulische wie außerschulische medienpädagogische Projekte mit Computerspielen
- Problem der geringen Nachhaltigkeit
  - Entgegen aller Forderungen etwa der Initiative „Keine Bildung ohne Medien“ (seit 2009)
  - Oft zeitlich befristete Einzelprojekte
  - Geringe institutionelle Verankerung (Personal, Curricula, finanzielle Absicherung) in Schule und Jugendarbeit
- Medienpädagogische Angebote in technisch-sozialer Hinsicht z.T. nicht up-to-date
  - Lücke zwischen pädagogischen und kommerziellen Angeboten

3 Ausblick

- Problem der medienpädagogischen Aus- und Weiterbildung pädagogischer Fachkräfte
  - Angesichts der zunehmenden Komplexität und Intransparenz digitaler Medienkulturen nicht nebenbei zu lernen
  - Add-On-Modelle?
  - Medienbildung als eigenes Fach!
  - Und/oder: Einsatz medienpädagogischer Fachkräfte an Schulen

Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Wer mehr erfahren möchte über die soziale und kulturelle Bedeutung digitaler Spiele…

Computerspielforschung: Interdisziplinäre Einblicke in das digitale Spiel und seine kulturelle Bedeutung

Autor*innen/Herausgeber*innen: Ralf Biermann, Johannes Fromme, Florian Kiefer (Hrsg.)

Noch nicht lieferbar Jetzt vorbestellen

(Preis noch vorläufig)

Ausstattung

Paperback	PDF
62,90 € inkl. MwSt.	0,00 € inkl. MwSt.
Kostenloser Versand nach Deutschland	zzgl. Versandkosten

Erscheinungsdatum : ca. 03.04.2023
ISBN: 978-3-8474-2669-1

Open Access!

Literatur

- Baacke, D. (1999). Medienpädagogik. Tübingen: Niemeyer.
- Biermann, R./Fromme, J./Unger, A. (2010). Digitale Spiele und Spielkulturen im Wandel. Zur Entstehung und Entwicklung partizipativer und kreativ-produktiver Nutzungsformen. In S. Ganguin/B. Hoffmann (Hrsg.), Digitale Spielkultur. München: kopaed, S. 61-78.
- Bordwell, D./Thompson, K. (2012). Film Art. An Introduction. Boston: McGraw-Hill, 10th Ed.
- Fromme, J. (2017). Computerspiele. In B. Schorb/A. Hartung-Griemberg/C. Dallmann (Hrsg.), Grundbegriffe Medienpädagogik. München: kopaed, 6., neu verf. Aufl., S. 66-74.
- Fromme, J. (2012). Digital Games and Media Education in the Classroom: Exploring Concepts, Practices, and Constraints. In J. Fromme/ A. Unger (Hrsg.), Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Game Studies. Dordrecht: Springer, S. 647-663.
- Fromme, J./Hartig, T. (2020). Let's Plays als Szene informeller Bildung? Möglichkeiten und Grenzen partizipativer Medienkulturen im digitalen Zeitalter. In V. Dander/P. Bettinger/E. Ferraro/C. Leineweber/K. Rummler (Hrsg.), Digitalisierung – Subjekt – Bildung. Kritische Betrachtungen der digitalen Transformation. Opladen et al.: Barbara Budrich, S. 159-182.
- Fromme, J./Iske, S./Biermann, R. (2021). Diskussionsfelder der Medienpädagogik: Digitale Spiele. In U. Sander/F. von Gross/K.-U. Hugger (Hrsg.), Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: Springer VS, S. 1-15. DOI https://dx.doi.org/10.1007/978-3-658-25090-4_81-1
- Fromme, J./Könitz, C. (2014). Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens. In W. Marotzki/N. Meder (Hrsg.), Perspektiven der Medienbildung. Wiesbaden: Springer VS, S. 235-286.
- Groen, Maike/Tillmann, Angela (2019). Let's play (gender)? Genderkonstruktionen in digitalen Spielewelten. In Maike Groen/Angela Tillmann (Hrsg.), Digital Diversity. Wiesbaden: Springer VS, S. 143-159.

- Groen, Maike (2017). Geschlecht in digitalen Spielen – und der Gesellschaft. In Digitale Spiele-welten (Hrsg.), Digitale Spiele in der Schule. Praxisbeispiele für den Unterricht. http://spielraum.web.th-koeln.de/broschuere-digitale-spiele-in-der-schule/, S. 12-17.
- Grunwald, K./Thiersch, H. (2018). Lebensweltorientierung. In G. Graßhoff/A. Renker/W. Schröer (Hrsg.), Soziale Arbeit. Eine elementare Einführung. Wiesbaden: Springer VS, S. 303-315.
- Iske, S./Kutscher, N. (2020). Digitale Ungleichheiten im Kontext Sozialer Arbeit. In N. Kutscher/T. Ley/U. Seelmeyer/F. Siller/A. Tillmann/I. Zorn (Hrsg.), Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim: Beltz/Juventa, S. 115-128.
- Jenkins, H. (2006). Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture. New York/London: New York University Press.
- Jenkins, H. with K. Clinton, R. Purushotma, A.J. Robinson, M. Weigel (2006). Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. Chicago, IL: MacArthur Foundation. https://www.macfound.org/media/article_pdfs/jenkins_white_paper.pdf (09.03.2023).
- Jonas, K./Jonas, M. (2014). My Video Game – Erstellung digitaler Spiele in der Schule unter Berücksichtigung partizipativer Produktionsströmungen. In R. Biemann/J. Fromme/D. Verständig (Hrsg.), Partizipative Medienkulturen. Positionen und Untersuchungen zu veränderten Formen öffentlicher Teilhabe. Wiesbaden: Springer VS, S. 233-259.
- Jörissen, B. (2012). Neue digitale Bildungs- und Kulturräume: Überlegungen zur Bildungsqualität des Social Web. In I. Stapf/A. Lauber/B. Fuhs/R. Rosenstock (Hrsg.), Kinder im Social Web. Qualität in der KinderMedienKultur. Baden Baden: Nomos, S. 53-70.

- Klafki, W. (2007). Neue Studien zur Bildungstheorie und Didaktik. Zeitgemäße Allgemeinbildung und kritisch-konstruktive Didaktik. Weinheim/Basel: Beltz, 6. Aufl.
- Kohlberg, L. (1996). Die Psychologie der Moralentwicklung. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2008). JIM-Studie 2008. Jugend, Information, (Multi-)Media. Stuttgart: MPFS. https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2008/
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2018). JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. Stuttgart: MPFS. https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2018/
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2020). JIM-Studie 2020. Jugend, Information, Medien. Stuttgart: MPFS. https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2020/
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2022). JIM-Studien 2022. Jugend, Information, Medien. Stuttgart: MPFS. https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2022/
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2021). KIM-Studie 2020. Kindheit, Internet, Medien. Stuttgart: MPFS. https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2020/
- Papert, Seymour (1994). Revolution des Lernens. Kinder, Computer, Schule in einer digitalen Welt. Hannover: Heise.

- Potzel, K./Kramer, M./Wartberg, L./Abler, M./Kammerl, R. (2023). Familiale Ressourcen als Bedingungsfaktoren für problematisches Online-Gaming. Ergebnisse einer medienpädagogischen Längsschnittstudie. In R. Biermann/J. Fromme/F. Kiefer (Hrsg.), Computerspielforschung: Interdisziplinäre Einblicke in das digitale Spiel und seine kulturelle Bedeutung. Opladen/Berlin/Toronto: Barbara Budrich, S. 91-115. Im Erscheinen.
- Spielraum (Hrsg.) (2018). Digitale Spiele in der Jugendarbeit. Beispiele aus dem Projekt „Ethik und Games“. TH Köln. http://spielraum.web.th-koeln.de/digitale-spiele-in-der-jugendarbeit-beispiele-aus-dem-projekt-ethik-und-games/
- Spitzer, M. (2012). Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München: Droemer-Knaur.
- Thompson, K. (1995). Neoformalistische Filmanalyse. Ein Ansatz, viele Methoden. In montage/av, 4(1), S. 23-62.
- Zimmermann, O./Geißler, T. (Hrsg.) (2008). Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz. 2. erw. Aufl. Berlin: Deutscher Kulturrat e.V.
- Zimmermann, O. (2017). Kulturgut Computerspiele. Traut Euch endlich, Künstlersein tut nicht weh! https://www.kulturrat.de/themen/kulturgut-computerspiele/kulturgut-computerspiele/