

# Computerspieldidaktik

## Begriffsbestimmung

Zocken, Daddeln, Gamen: Computerspiele sind – egal ob auf Spielkonsolen, dem heimischen PC oder auf dem Smartphone – nicht mehr aus der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen wegzudenken; die Nutzung ist in den letzten Jahren genauso gewachsen wie der nationale und internationale Spielmarkt. 63 % der zwölf bis 19-Jährigen spielt mehrmals in der Woche on- oder offline, ein Drittel taucht fast täglich in virtuelle Welten ab (vgl. u. a. die JIM Studie 2019 des Medienpädagogischen Forschungsverband Südwest, 12). Dabei ist Gaming längst kein Hobby mehr, das nur vereinzelte, zumeist männliche Schüler ausüben, sondern geschlechtsunabhängig unter den TOP 5 der Freizeitbeschäftigungen (vgl. ebd., 14ff.) zu finden ist.

## Explikat

Vor diesem Hintergrund geriet das Medium *Computerspiel* in den letzten Jahren vermehrt in den Blick didaktischer Analysen, in welchen geklärt werden sollte, ob und wenn ja, wie sich Computerspiele auch für den schulischen Unterricht eignen. Neben der grundlegenden Frage, ob Computerspiele überhaupt ein Unterrichtsmedium seien (vgl. hierzu u. a. Fritz 1988; 2003; 2006; Kepser 2008) und wie diese methodisch integriert werden können (vgl. hierzu u. a. Fromme/Fileccia/Wiemken 2010; Gebel/Gurt/Wagner 2005), stand die Frage im Raum, welche bislang bestehenden curricularen Lernziele sich mithilfe von digitalen Spielen umsetzen ließen. Im Rahmen deutschdidaktischer Untersuchungen wurden hierzu insbesondere mediumsspezifischen Potenziale des Gegenstandes für den Aufbau von Kompetenz fokussiert:

- **Ausprägung von Schreibkompetenz:**

Seidler (2012) hielt beispielsweise in seiner Untersuchung "Computerspielrezensionen als Schreibaufgabe" fest, dass sich Computerspiele – so wie andere Medienformen auch – als Schreibkanäle nutzen lassen, die sich durch ihren besonderen motivationalen Charakter auszeichnen.

- **Möglichkeit zur Anschlusskommunikation:**

Die anschlusskommunikative Verarbeitung von literarischen Gegenständen stellt eines der zentralen Lernziele von Literaturunterricht dar (vgl. u. a. Spinner 2006; Abraham/Kepser 2016 oder jüngst Bredel-Perpina 2019). Dass dies aber auch mit Computerspielen möglich ist und wie anschlusskommunikative Prozesse beim gemeinsamen Spielen ablaufen, analysierte Naujok (2012) in ihrer Studie "Zu zweit am Computer" genauer und hob das interaktive Potenzial des Mediums hervor.

- **Eröffnung literarischer Lerngelegenheiten:**

Computerspiele erzählen – wie andere narrative Medienformen auch – Geschichten, anhand derer Lernende literarische Kompetenzen ausprägen können. Boelmann (2015) konnte so beispielsweise in seiner empirischen Studie "Literarisches Lernen mit narrativen Computerspielen" festhalten, dass es Sekundarstufenschülerinnen und -schülern nicht nur gelingt, literarische Kompetenzen an einem Computerspiel wenden, sondern dass ihnen dies sogar genauso gut gelingt wie bei einem literarischen Text.

Während die bisherigen Diskussionen rund um die didaktische Eignung von Computerspielen damit insbesondere die Passung des Mediums hinsichtlich gängiger curricularer Lernziele in den Mittelpunkt stellte, wandelt sich die aktuelle Betrachtung weg von einem *Lernen über* oder einem *Lernen mit* hin zu einem *Lernen an oder von Computerspielen* (vgl. Boelmann/König/Stechel 2020). Dies begründet sich dadurch, dass sich Computerspiele durch andere Merkmale als etablierte Unterrichtsmedien auszeichnen und damit ein spezifisches Potenzial für didaktische Lehr-Lernsettings bieten.

---

## Computerspielgenres im Überblick

Das Feld der Computerspiele gestaltet sich als weit – die Erscheinungsformen sind vielfältig. Insbesondere in den vergangenen Jahren zeichnen sich die Neuerscheinungen durch einen zunehmenden Genremix oder den Bruch mit bisherigen Spielkonventionen aus, sodass die Zuordnung eines Games zu einem

spezifischen Spieltyp erschwert wird. Für den Einsatz in schulischen Literaturvermittlungssettings erweist es sich als sinnvoll, geschichtenerzählende und damit *narrative* Computerspiele von *gering-narrativen* zu unterscheiden, da besonders erstere ein Potenzial für didaktische Einsatzszenarien aufweisen. Hierbei lassen sich grundsätzlich vier Genretypen unterscheiden (vgl. hierzu auch Boelmann 2015, 103f.):

## **Adventuregames**

In Adventuregames steht die Bewältigung eines Abenteuers durch das Lösen verschiedener Rätsel im Mittelpunkt. Spielende steuern in 2D- oder 3D-Umgebungen eine Figur, welche mit der Umgebung, einzelnen Gegenständen oder Figuren interagiert, diese miteinander kombiniert und damit Schritt für Schritt in der Geschichte weiterkommt. Während die Anfänge dieses Genres in ausschließlich schriftbasierten Textadventuren lagen, weisen Adventuregames heute vielfältige Formen (Point-and-Click, Action-Adventure, Mischung mit Rollenspiel- oder Jump and Run-Anteilen) auf.

### **Beispiele:**

- *Ceville* (Point-and-Click, Kalypso)
- *Life Is Strange* (3D-Adventure, Square Enix)
- *A Normal Lost Phone* (Puzzleadventure, Accidental Queens)

## **Rollenspiele**

In Rollenspielen steuern Spielende eine oder mehrere Spielfiguren durch offen gestaltete Spielwelten (Open-World). In diesen durchleben sie verschiedene Abenteuer, auf welche Spielende – je nach Spiel – durch ihre Entscheidungen Einfluss nehmen und die Geschichte verändern können. Auf ihrem Weg bewältigen sie vielfältige Aufgaben, überstehen Kämpfe mit anderen Figuren, sammeln Erfahrungspunkte und verbessern die Ausrüstung oder die Spielfigur an sich.

### **Beispiele:**

- *Assassin's Creed* (Ubisoft)
- *Witcher* (CD-Projekt RED)
- *Fallout* (Bethesda Softworks)
- *Far Cry* (Ubisoft)

## **Strategiespiele**

In Strategiespielen ist das taktische Geschick der Spielenden gefragt – während in Strategieklassikern vor allem Heere über Schlachtfelder geschickt, Siedlungen gebaut oder Staaten verwaltet werden müssen, zeichnet sich die aktuelle Spielelandschaft durch eine enge Verzahnung mit Adventuregames aus, in welchen geschichtenbasiert das strategische Handeln im Zentrum steht.

### **Beispiele:**

- *Anno* (Aufbaustrategiespiel, Sunflowers)
- *This War of Mine* (Überlebenssimulation, 11 Bit Studios)
- *Through the Darkest of Times* (historisches Strategiespiel, Paintbucket Games)

## **Ego- und Third-Person-Shooter**

Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so scheinen mag, zeichnen sich auch Shooter-Spiele durch ihren narrativen Anteil aus: In Shootern steuern Spielende eine Figur durch verschiedene Kampfszenarien, in die

sie eingreifen können und müssen. Während in vielen Shootern die zugrundeliegende Geschichte in den Hintergrund tritt, verfügen einige über einen höheren narrativen Anteil, indem Kriegsschauplätze oder bewaffnete Konflikte eine zentrale Rolle innerhalb einer Geschichte spielen.

### Beispiele:

- *Half-Life* (First-Person-Shooter, Valve)
- *Spec Ops: The Line* (Third-Person-Shooter, Yager).

Neben den hier vorgestellten Typen weisen auch Spiele anderer Genres vielfältige Potenziale für den Einsatz im Unterricht auf, sodass im Jump and Run *Valiant Hearts* (Ubisoft) die Geschichte des Ersten Weltkriegs durch die Verbindung von Comicoptik, zeitgenössischen Dokumenten und multiperspektivisch gestalteten Figuren erzählt oder in Simulationsspielen wie im *Bee-Simulator* (Varsav Game Studios) dem Leben kleiner Lebewesen große Aufmerksamkeit zu Teil wird. Für Anregungen und einen ersten weiterführenden Einblick sei daher auf die Spieldatenbank des Zentrums für didaktische Computerspielforschung (<https://zfdc.janboelmann.de/spieledatenbank/>) verwiesen.

## Mediumspezifische Potenziale und Herausforderungen für Lehr-Lernsettings

### 1. Computerspiele eröffnen aktive Erfahrungsräume

Grundsätzlich lässt sich festhalten: Computerspiele der oben aufgeführten Genres sind narrativ bzw. verfügen über einen narrativen Kern. Wie bei allen geschichtenerzählenden Medien kommen Spielende daher in Kontakt mit fiktiven bzw. konstruierten Welten, Figuren und Geschehnissen, die denen in literarischen Texten nicht unähnlich sind. Im Gegensatz zu anderen Medienformen bieten sie nicht nur einen ausschließlich textbasierten Zugang zu einer literarischen Welt, sondern präsentieren Handlungsräume, in welchen Spielende – wenn auch in einem durch das Spiel begrenzten Rahmen – Entscheidungen treffen und Erfahrungen sammeln können. Hierbei liegt der Fokus weniger auf dem mechanischen Tun, als vielmehr auf der kognitiven Aktivierung, welche beim Spielen angestoßen wird, da Computerspiele nicht in der Rolle eines passiven Konsumenten rezipiert, sondern aktiv mitgestaltet werden müssen. In Computerspielen ziehen allen Handlungen eine Konsequenz nach sich, die sich in unterschiedlichen Tragweiten realisiert (vgl. Boelmann 2020): Diese können beispielsweise von einem einfachen Klick, nach welchem das Spiel den Spielenden zurückmeldet, dass dies keine oder eine nicht erwünschte Wirkung hat, bis hin zu Situationen reichen, in welcher der Spielende zwischen zwei Gesprächs- oder Handlungsoptionen wählen muss, damit das Geschehen auf dem Bildschirm weitergeht. In beiden Fällen regt das Resultat der Handlung zum Weiterdenken an, sodass das Geschehen nicht nur im Spiel verbleibt, sondern vom Spielenden weitergetragen und reflektiert werden muss. Je nachdem wie die Entscheidungen oder Handlungsoptionen eines Spiels gestaltet sind, ergeben sich hierbei vielfältige Erfahrungsräume – wie Problemerkahrungen, Irritationserfahrungen, Abwägungserfahrungen, Zwangserfahrungen, Folgeerfahrungen, emotionale Erfahrungen, narrative Erfahrungen und Immersionserfahrungen –, die die Spielenden durchleben und zur Bildung mentaler Modelle nutzen können (vgl. hierzu Kolb 1984; Buck 2019; Boelmann/Stechel 2020).

### 2. Computerspiele sind zweifach interaktiv

Aus dieser Machart ergibt sich das zweite Charakteristikum von Computerspielen: die Interaktivität. Während Medienformen wie Bücher oder auch Hörmedien mithilfe eines singulären Zeichensystems – wie Schrift oder auditive Signale – ihren Inhalt vermitteln, greifen Computerspiele auf eine pluralistische Verknüpfung verschiedener Zugangsformen zurück und kombinieren in Abhängigkeit zu ihrem Genre ähnlich wie Filme und Serien Text, Bild und Ton und eröffnen Handlungsoptionen für ihre Rezipientinnen und Rezipienten, mithilfe derer die Geschichte vorangetrieben wird (vgl. u. a. Fritz 2006; Neitzel/Mohr 2006). Damit stellen Computerspiele einerseits einen interaktiven Zugang zu ihrer Welt bereit, erfordern andererseits aber von ihren Rezipientinnen und Rezipienten eben diese Interaktion, da ohne das Handeln der Spielenden die Geschichte nicht weitergeht. Die Interaktivität bietet dabei das Potenzial einer ganzheitlichen Erschließung einer narrativen Welt, stellt die Spielenden jedoch auch vor die Herausforderung, mal schneller und mal langsamer alleine oder mit anderen aktiv zu werden. Insbesondere neuere und neueste digitale Spielwelten fordern von ihren Spielenden ein hohes Maß an Vernetztheit untereinander, aber auch zwischen den eigenen Fähigkeiten (vgl. Boelmann/König/Stechel 2020).

### 3. Computerspiele sind immersiv

Durch die Verknüpfung mehrerer Signalquellen sind Computerspiele allerdings nicht nur interaktiv, sondern ebenso immersiv: Während der Auseinandersetzung mit einem Computerspiel tauchen die Spielenden in eine konstruierte Realität ein, die – je nach Individuum – die Spielenden entweder komplett vereinnahmt oder randständig zur Vorstellungsbildung einzelner Gestaltungselemente anregt (vgl. König 2019). Murray beschreibt den Zustand der Immersion daher auch mit dem Bild eines Tauchers, der von der Parallelwelt unter Wasser vollständig vereinnahmt wird:

"Immersion is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water. We seek the same feeling [...]: the sensation of being surrounded by a complete other reality [...]"  
(Murray 1997, 98f.)

Eine Analyse dessen, was gerade gespielt wurde, oder welche Handlungen an welcher Stelle zu welchen Konsequenzen geführt haben, erfolgt zumeist als *Engagement* erst im Anschluss an intensive Spielerlebnisse, wenngleich sich Phasen der Analyse und der Involviertheit durchaus abwechseln bzw. einander bedingen können (vgl. Pietschmann 2017, 72ff.). Auch wenn Phänomene von Immersion mediumsunabhängig auftauchen können, befördern Computerspiele durch ihre Kombination von Text-, Bild- und Tonsignalen Phasen der Immersion, da die beschriebenen Welten direkt visualisiert und auditiv untermalt werden: Das Rauschen des Meeres wird nicht beschrieben, der Spielende bekommt es direkt vertont, Landschaften müssen nicht nur imaginiert, sondern erkundet werden. Hierdurch erhöht sich das Identifikationspotenzial des Spielenden mit der Spielwelt, aber auch mit der Spielfigur an sich, welche als Repräsentation des eigenen Selbsts in der virtuellen Realität wahrgenommen werden kann (vgl. Bartle 2004).

### 4. Computerspiele sind leistungsadaptiv

Darüber hinaus zeichnen sich Computerspiele durch ihre Leistungsadaptivität aus. Unabhängig von der Medialität: Bei der Erschließung literarischer Gegenstände oder Sachtexte ist die verstehende Rezeption des Geschriebenen bzw. Dargestellten zentral. In klassischen Lehr-Lernsettings bekommen Schülerinnen und Schüler erst im Anschluss an eine intensive Auseinandersetzung mit dem Gegenstand – wie beispielsweise durch den Austausch in der nächsten Stunde, die Bewertung einer Klassenarbeit oder einer mündlichen Präsentation – eine Rückmeldung zu ihrem Verstehensprozess, wobei die Rückmeldung sowohl von der Lehrkraft als auch dem Lernenden selbst abhängt. Computerspiele geben aufgrund ihrer interaktiven Machart allerdings direkt Rückmeldung zum Verstandenen: Durchdachte Strategien werden belohnt, Taktiken, die zentrale Gestaltungspunkte außer Acht gelassen haben, nicht; zueinander passende Gegenstände können in Adventuregames miteinander kombiniert werden, wurde aber ein wichtiges Detail vergessen, spiegelt das Spiel seinen Rezipientinnen und Rezipienten dies zurück. Computerspiele erfordern damit bereits während ihrer Rezeption eine intensive Auseinandersetzung mit dem Verstandenen, führen zur Hypothesenbildung, -verwerfung und -neukonstruktion und dokumentieren den Verstehensprozess von Lernenden. Im besten Fall ermöglichen sie somit nicht nur eine Reproduktion von vorgegebenen Inhalten, sondern eine problemorientierte eigene Lösung, welche die durch induktive Handlungen gesammelten Erfahrungen abbildet (vgl. Kraam-Aulenbach 2002; Bopp, 2005).

### Einsatzmöglichkeiten im Literaturunterricht

Vor dem Hintergrund der mediumsspezifischen Charakteristika erweisen sich Computerspiele als in vielfältigen Einsatzszenarien der schulischen Literaturvermittlung denkbar: Computerspiele können als literarische Gegenstände zur Rezeption genutzt werden, wodurch eine Geschichte im Unterricht nicht nur durch die Lektüre eines Romans erarbeitet, sondern auch gemeinsam mit der Klassengemeinschaft erspielt werden oder in Kombination mit anderen narrationstragenden Medienformen genutzt werden kann. Aufgrund ihrer Interaktivität und Immersion ermöglichen Computerspiele unterschiedliche Zugangsweisen zu literarischen Welten, die Spielende vor problemorientierte Herausforderungen stellen, individuelle Lösungswege verlangen und subjektive Erfahrungen ermöglichen. Anhand der Leistungsadaptivität können Verstehensprozesse dokumentiert, aber auch -probleme erkannt und gemeinsam thematisiert werden. Durch die Handlungsoffenheit ergeben sich weiterführend unterschiedliche Lösungswege, die es ihm Rahmen von anschließenden Diskussionsrunden zu reflektieren gilt und zum literarischen Austausch

genutzt werden können. Zur Nutzung eines konkreten Computerspiels im Unterricht gilt es daher, dies im Vorfeld vor dem Hintergrund des zu erreichenden Lernziels zu analysieren, jedoch ebenso in seinen mediumsspezifischen Potenzialen zu untersuchen, um diese anschließend für die Konstruktion neuer Lernwege zu nutzen.

## Weiterführende Links

- Zentrum für didaktische Computerspielforschung der PH Freiburg: [zfdc.de](http://zfdc.de)
- Plattform *Games im Unterricht* der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg <https://games-im-unterricht.de/>
- Game Verband der deutschen Game-Branche <https://www.game.de/>

## Literatur

### Spiele:

11 Bit Studios (2014): *This War of Mine*.

Accidental Queens (2017): *A Normal Lost Phone*.

Bethesda Softworks (1997): *Fallout*

CD Projekt (2007): *The Witcher*.

Kalypso Media (2009): *Ceville*.

Paintbucket Games (2020): *Through the Darkest of Times*.

Square Enix (2015): *Life Is Strange*.

Sunflowers (1998): *Anno 1602*.

Ubisoft (2004): *Far Cry*.

Ubisoft Montpellier (2014): *Valiant Hearts*.

Ubisoft Montreal (2018): *Assassin's Creed Odyssey*.

Valve Corporation (2009): *Half-Life*.

Varsav Game Studios (2019): *Bee-Simulator*.

Yager Development (2012): *Spec Ops: The Line*

### Sekundärliteratur

Abraham, Ulf/ Kepser, Matthis: *Literaturdidaktik Deutsch. Eine Einführung*. Berlin: Erich Schmidt Verlag, 2016.

Bartle, Richard A. : *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis: New Riders, 2004.

Boelmann, Jan M. : *Literarisches Lernen mit narrativen Computerspielen. Eine empirische Studie zu den Potenzialen der Vermittlung von literarischer Bildung und literarischer Kompetenz mit einem schüleraffinen Medium*. München: kopaed, 2015.

Boelmann, Jan M.: *Das Unfassbare greifen. Handlungsstrukturen von nicht-linearen Computerspielen im Unterricht analysieren*. In: *Sprechende Pixel - Computerspielphilologie in Schule und Hochschule*. Hrsg. von Engels, Markus/ Voßkamp, Patrick/ Bräuer Christoph, 2020. S. 35-56.

Boelmann, Jan M. / König, Lisa / Stechel, Janek (2021): *Genug gespielt. Warum Computerspiele eine eigene Didaktik brauchen*. In: *Literatur im Unterricht 2* (in Veröffentlichung).

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

Bopp, Matthias (2005): Immersive Didaktik: Verdeckte Lernhilfen und Framingprozesse in Computerspielen. In: [kommunikation@gesellschaft](mailto:kommunikation@gesellschaft). Online unter: <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/12789> (Stand: 20.09.2020)

Brendel-Perpina, Ina: Literarische Wertung als kulturelle Praxis. Kritik, Urteilsbildung und die neuen Medien im Deutschunterricht. Bamberg: University of Bamberg Press, 2019.

Buck, Günther : Lernen und Erfahrung. Epagogik. Herausgegeben von Malte Brinkmann. Wiesbaden: Springer Verlag, 2019.

Fritz, Jürgen: Videospiele in der Schule. In: Programmiert zum Kriegspielen. Weltbilder und Bilderwelten im Videospiele. Hrsg. von Fritz, Jürgen. Bonn: Bundeszentrale für Polit. Bildung, 1988. S. 301-310.

Fritz, Jürgen: Edutainment – Neue Formen des Spielens und Lernens? In: Handbuch Medien. Computerspiele. Hrsg. von Fritz, Jürgen/ Fehr, Wolfgang. Bonn: Bundeszentrale für Polit. Bildung, 2003. S. 103.120.

Fritz, Jürgen: Zur Faszinationskraft virtueller Spielwelten. In: Machen Computer Kinder dumm? Wirkung interaktiver, digitaler Medien auf Kinder und Jugendliche aus medienpsychologischer und mediendidaktischer Sicht. Hrsg. von Dittler, Ulrich/ Hoyer, Michael. München: kopaed, 2006. S. 119-146.

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](https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/Lfm_Dokumentation_39_Online_Computerspiele.pdf) (Stand: 20.09.2020).

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

Kepser, Matthis : Computer und Videospiele. In: Geschichte der deutschen Kinder- und Jugendliteratur. Hrsg. von Wild, Rainer. Stuttgart: Metzler, 2008. S.484-495.

Kolb, David A.: Experiential learning. Experiences as the source of learning and development. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall, 1984.

König, Lisa: Sterben oder Sterben lassen? Förderung literarischer Perspektivübernahme im immersiven Spielerleben in "This War of Mine". In: Literatur im Unterricht 1 (2019). S. 45-58.

Kraam-Aulenbach, Nadia (2002): Interaktives, problemlösendes Denken im vernetzten Computerspiel. Wuppertal. Online unter: <http://elpub.bib.uni-wuppertal.de/servlets/DocumentServlet?id=123> (Stand: 20.09.2020).

Medienpädagogischer Forschungsverbund Nord-West (Hrsg.) (2019): JIM-Studie 2019. Jugend. Internet. Medien. Online unter: [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2019/JIM\\_2019.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2019/JIM_2019.pdf) (Stand: 20.09.2020).

Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge: MIT Press, 1997.

Naujok, Natascha: Zu zweit am Computer. Interaktive und kommunikative Dimensionen der gemeinsamen Rezeption von Spielgeschichten im Deutschunterricht der Grundschule. München: kopaed, 2012.

Neitzel, Britta/ Mohr, Rolf F.: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion. In: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Hrsg. von Neitzel, Britta/ Nohr, Rolf. Marburg: Schüren, 2006. S. 9-19.

Pietschmann, Daniel: Das Erleben virtueller Welten. Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen. Glückstadt: vwh, 2017.

Seidler, Andreas: Computerspielrezensionen als Schreibaufgabe. In: Lesen- und Schreibenlernen mit digitalen Medien. Hrsg. von Brinkmann, Erika/Valtin, Renate. Berlin: Dt. Ges. für Lesen und Schreiben, 2012. S.180-184.

Spinner, Kaspar H. : Aspekte literarischen Lernens. In: Praxis Deutsch 33 (2006). H. 200. S. 6-16.

Quelle: Lisa König: Computerspieldidaktik. In: KinderundJugendmedien.de. Erstveröffentlichung: 29.11.2021. (Zuletzt aktualisiert am: 12.04.2023). URL: <https://www.kinderundjugendmedien.de/fachdidaktik/5911-computerspieldidaktik>. Zugriffsdatum: 17.04.2024.