

9. Literaturverzeichnis

- Abraham, Ulf (2012): *Fantastik in Literatur und Film. Eine Einführung für Schule und Hochschule*. Berlin.
- Albers, Helene/Wessel Kai (2020): Spielfilme. In: Hinz, Felix/Körber, Andreas (Hg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen*. Göttingen, S. 197–219.
- Alonso, Xavier Belanche (2014): Nil Players Stare at Alienated Landscapes. For an Aesthetic Experience in Games. In: Huberts, Christian/Standke, Sebastian (Hg.): *Zwischen/Welten. Atmosphären im Computerspiel*. Boizenburg. S. 61–70.
- Altenheimer, Andreas/Plass-Fleßenkämper, Benedikt/Beyer-Fistrich, Maria (2020): Die Gescheiterten: Nicht jede Konsole war ein Hit – wir blicken zurück. <https://www.pcgames.de/Panorama-Thema-233992/Specials/alle-Konsolen-erfolge-Spiele-und-Flops-1364123/> (02.01.2025)
- Ammerer, Heinrich (2019): *Historische Orientierung im Geschichtsunterricht*. Frankfurt.
- Ammerer, Heinrich (2021): Phantastische Wesen und warum man sie überall findet. Archetypen als geschichtspsychologische Elemente. In: Kühberger, Christoph (Hg.): *Mit Geschichte spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit*. Bielefeld. S. 75–90.
- Arbeitskreis für Geisteswissenschaften und digitale Spiele (2016): Manifest für geschichtswissenschaftliches Arbeiten mit digitalen Spielen. https://gespielt.hypotheses.org/manifest_v1-1 (17.03.2025)
- Ascher, Franziska/Inderst Rudolf Thomas/Wagner, Pascal Marc (2026): Einleitung. In: Ascher, Franziska/Inderst, Rudolf Thomas/Wagner, Pascal Marc (Hg.): »Could this be a dog?« Interdisziplinäre Perspektiven auf ELDEN RING und SHADOW OF THE ELDER TREE. Boizenburg. S. 7–18.
- Backe, Hans-Joachim (2008): *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*. Würzburg.
- Bareither, Christoph (2016): *Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens*. Bielefeld.
- Bartle, Richard (2003): *Designing virtual worlds*. Indianapolis.

- Barth, Steffen (2024): Planspiele als Methode des Geschichtsunterrichts. Königsweg zur Kontingenzerfahrung oder ahistorischer Unsinn? In: Husemann, Charlotte/ Neeb, Sven/Onken, Björn/Schmitz-Zerres, Sabrina (Hg.): Historisches Lernen für das 21. Jahrhundert. Festschrift für Markus Bernhardt zum 65. Geburtstag. Frankfurt. S. 227–238.
- Barricelli, Michele (2016): Historisches Erzählen als Kern historischen Lernens. Wege zur narrativen Sinnbildung im Geschichtsunterricht. In: Buchsteiner, Martin/Nitsche, Martin (Hg.): Historisches Erzählen und Lernen. Historische, theoretische, empirische und pragmatische Erkundungen. Wiesbaden, S. 45–68.
- Barricelli, Michele (2017): Narrativität. In: Barricelli, Michele/Lücke, Martin: Handbuch. Praxis des Geschichtsunterricht 1. Schwalbach. S. 255–280.
- Barricelli, Michele (2022): Narrativität im Geschichtsunterricht oder vom unaufhörlichen Erzählen. Begründung, Herleitung, Bedeutung. In: Must, Thomas/van Norden, Jörg/Martini, Nina (Hg.): Geschichtsdidaktik in der Debatte. Frankfurt, S. 169–185.
- Barricelli, Michele (2005): Schüler erzählen Geschichte. Narrative Kompetenz im Geschichtsunterricht. Schwalbach/Ts.
- Bassermann, Markus/Brandt, Mona/Haasis, Lucas (2023): Einleitung. Chancen und Grenzen von Geschichtsaneignung durch Serious Games. *Erinnern in Digitalen Spielen*. LaG-Magazin vom 20. Dezember 2023 (12/2023), <https://lernen-aus-der-geschichte.de/Lernen-und-Lehren/content/15612>.
- Bateson, Gregory (2007): Eine Theorie des Spiels und der Phantasie. In: Holtorf, Christian/Pias, Claus (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln/Weimar/Wien. S. 193–207.
- Baumgartner, Robert (2014): Ankunfts Momente: Die Vermittlung von Atmosphäre in Rollenspielen am Beispiel der Elder-Scrolls-Reihe. In: Huberts, Christian/Standke, Sebastian (Hg.): Zwischen/Welten. Atmosphären im Computerspiel. Boizenburg. S. 71–114.
- Beil, Benjamin (2015): Game Studies und Genretheorie. In: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln. S. 29–69.
- Beil, Benjamin (2021): »And You Didn't Even Look at It!« Assassin's Creed's (Self-)Discovery Tour. In: Beil, Benjamin/Freyermuth, Gundolf S./Schmidt, Hans Christian (Hg.): Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play. Bielefeld. S. 55–74.
- BellularNews (2025a): Key Creatives Are Defying AAA Publishers' Demands. https://www.youtube.com/watch?v=__BfZsfivXo (05.04.2025)
- BellularNews (2025b): The Law Finally Caught Up, EVERY AAA Is In Trouble. <https://www.youtube.com/watch?v=WckUUmOzDLY> (10.04.2025)
- Bender, Steffen (2010): Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden. Weltkriegsschooter als Simulation historischer Kriegserfahrung? In:

- Schwarz, Angela (Hg.): »Wollen Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?« Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster, S. 128–148.
- Bender, Steffen (2012): Virtuelles Erinnern. Riege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen. Bielefeld.
- Bernhardt, Markus/Gautschi, Peter/Mayer, Ulrich: Themenbestimmung im Geschichtsunterricht der Sekundarstufen. In: Barricelli, Michele/Lücke, Martin: Handbuch. Praxis des Geschichtsunterricht 1. Schwalbach. S. 367–377.
- Bernhardt, Markus (2018): Das Spiel im Geschichtsunterricht. Frankfurt.
- Bevc, Tobias (2010): Visuelle Kommunikation und Politik in Videospielen: Perspektiven für die politische Bildung? In: Thimm, Caja (Hg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden, S. 169–190.
- Bieker, Markus (2022): Wie die Perspektivität unser historisches Denken bestimmt. Ein zeichentheoretisch-kommunikativer Neuansatz. In: Brauer, Juliane/Yildirim, Lale (Hg.): Heimat(en). Diskurse und Perspektiven aus geschichtsdidaktischer Sicht. Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 2022. S. 98–116.
- Blankenheim, Björn (2023): Die Kunst des Computer Game Design. Zur Produktionsästhetik von Computerspielen (1982–1996) im Spiegel der historischen Kunstliteratur. Bielefeld.
- Bodden, Marian (2024): Postkoloniale Räume im digitalen Spiel Anno 1800. In: Gundermann, Christine/Hanke, Barbara/Schlutow, Martin (Hg.): Digital Public History. Analytische Zugänge und Lernpotentiale digitaler Geschichte. Berlin. S. 175–194.
- Böhmermann, Jan (2023): In-Game-Käufe – Abzocke ohne Altersbeschränkung. <https://www.youtube.com/watch?v=U3oNkqHlbVg> (29.07.2024)
- Böhmermann, Jan (2020): Coin Master – Abzocke mit Fun. <https://www.youtube.com/watch?v=hTeTjx4k9jQ> (29.07.2024)
- Bojahr, Phillipp/Herte, Michelle (2018): Spielmechanik. In: Beil, Benjamin/Hensel Thomas/Rauscher Andreas: Game Studies. Wiesbaden, S. 235–250.
- Bonner, Marc (2014): Digitale Spielarchitektur und ihr leiblicher Raum. Über das affektive Erfahren des Spielers und den Transfer von Atmosphären in gebauten Wirklichkeiten. In: Huberts, Christian/Standke, Sebastian (Hg.): Zwischen/ Welten. Atmosphären im Computerspiel. Boizenburg. S. 209–222.
- Bostan, Barbaros/Senyer, Seray (2022): Narrative as a Game User Experience: An Experimental Study. In: Bostan, Barbaros (Hg.): Games and Narrative. Theory and Practice. Cham, S. 231–249.
- Brauer, Juliane (2013): Empathie und historische Alteritätserfahrungen. In: Brauer, Juliane/ Lücke, Martin (Hg.): Emotionen, Geschichte und historisches Lernen. Geschichtsdidaktische und geschichtskulturelle Perspektiven. Göttingen. S. 75–92.

- Breuer, Johannes (2016): »Mittendrin – statt nur dabei«. In: Mosel, Michael (Hg.): Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen. Boizenburg. S. 181–212.
- Breyer, Thiemo/Creutz, Daniel: Historische Erfahrung. Ein phänomenologisches Schichtenmodell. In: Breyer, Thiemo/Creutz, Daniel (Hg.): Erfahrung und Geschichte. Historische Sinnbildung im Pränarrativen. Göttingen. S. 332–364.
- Brunner, Miriam (2010): Manga. Paderborn.
- Bryce, Jo/Rutter, Jason/Sullivan, Cath (2006): Digital Games and gender. In: Rutter, Jason/Bryce, Jo (Hg.): Understanding Digital Games. Bielefeld, S. 185–204.
- Bryce, Jo/Rutter, Jason (2006): Digital games and the violence debate. In: Rutter, Jason/Bryce, Jo (Hg.): Understanding Digital Games. Bielefeld, S. 205–222.
- Buchsteiner, Martin/Jahnke, Patrick (2021): Digitale Spiele im Geschichtsunterricht. Frankfurt.
- Buchs, Jeso (2026): Xbox im Umbruch: Nach Rückkehr der Exklusivtitel kündigt die neue Chefin erstmal Entlassungen an. <https://www.GameStar.de/artikel/xbox-entlassungen-im-juli,3454455.html> (24.06.2026)
- Bühl-Gamer, Charlotte (2021): Geschichte im Brettspiel. Theoretische Anmerkungen zu einem Phänomen populärer Geschichtskultur. In: Kühberger, Christoph (Hg.): Mit Geschichte spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit. Bielefeld. S. 359–386.
- Bunnenberg, Christian (2020): Mittendrin im historischen Geschehen? Immersive digitale Medien (Augmented Reality, Virtual Reality, 360°-Film) in der Geschichtskultur und Perspektiven für den Geschichtsunterricht. In: geschichte für heute 4/2020, S. 45–58.
- Carbot Animations (2025a): So I tried Expedition 33. Act 1. https://www.youtube.com/watch?v=tvb2CeG_GTc (23.10.2025)
- Carbot Animations (2025b): So I finished Act 2. Expedition 33 <https://www.youtube.com/watch?v=vw7OCLU3YHw> (23.10.2025)
- Carbot Animations (2025c): Act 3 is tight. Expedition 33 Ending. <https://www.youtube.com/watch?v=SIeLUEDouj4> (23.10.2025)
- Campbell, James (2008): Just Less Than Total War: Simulating World War II as Ludic Nostalgia. In: Whalen, Zach/Taylor, Laurie N. (Hg.): Playing the Past. Story and Nostalgia in Video Games. Nashville, S. 183–200.
- Campbell, Joseph (2021): Der Heros in tausend Gestalten. Berlin.
- Chapman, Adam (2016): Digital Games as history: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice. Abingdon.
- Decker, Jan-Oliver (2016): Transmediales Erzählen. Phänomen – Struktur – Funktion. In: Hennig, Martin/Krah, Hans: Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels. Boizenburg. S. 137–173.
- Demleitner, Elisabeth/Beck-Zangenberg (Hg.) (2020): Filme im Geschichtsunterricht. Unterrichtsideen für die Sekundarstufe I und II. Hannover.

- Dickey, Michele D. (2019): Narrative in Game-Based Learning. In: Plass, Jan L./Mayer, Richard E./Bruce, Homer D.: *Handbook of Game-Based Learning*. Cambridge/London. S. 283–306.
- Donovan, Tristan (2010): *Replay. The History of Video Games*. Sussex.
- Cermak-Sassenrath, Daniel (2010): *Interaktivität als Spiel. Neue Perspektiven auf den Alltag mit dem Computer*. Bielefeld.
- Clavell, James (2024): *Shōgun*. München.
- Dengel, Andreas (2020): *Effects of Immersion and Presence on Learning Outcomes in Immersive Educational Virtual Environments for Computer Science Education*. Passau.
- Deppe, Martin: *Warcraft 3: Reforged im Test – Würdiges Remaster oder volle Mogelpackung?* <https://www.GameStar.de/artikel/warcraft-3-reforged-test,3353895.html> (20.03.2024)
- Deuber-Mankowsky, Astrid (2007): Das virtuelle Geschlecht. Gender und Computerspiele, eine diskursanalytische Annäherung. In: Holtorf, Christian/Pias, Claus (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln/Weimar/Wien, S. 85–106.
- De Mul, Jos (2005): The Game of Life: Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games. In: Raessens, Joost/Goldstein, Jeoffrey (Hg.): *handbook of computer game studies*. Cambridge/London. S. 251–266.
- Dickey, Michele D. (2019): Narrative in Games-Based Learning. In: Plass, Jan L./Mayer, Richard E./Homer, Bruce D.: *Handbook of Games-Based Learning*. Cambridge/London. S. 263–282.
- Domsch, Sebastian (2019): Space and Narrative in Computer Games. In: Aarseth, Espen/Günzel, Stephan (Hg.): *Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld, S. 103–126.
- Dreßler, Antonia (2024): Sexualisierte Frauen in Videospielen? Eine vergiftete Debatte. <https://www.pcgames.de/Meinung-und-Kolumne-Thema-200184/Kolumnen/stellar-Blade-frauen-in-Videospielen-toxisch-shift-up-1441515/> (20.03.2024)
- Eco, Umberto (2002): *Einführung in die Semiotik*. Paderborn.
- Engels, Markus (2012): »Man kommt sich fast vor wie in einem realen Film!« Ansätze für eine Typologie von Realitäts- und Realismuseffekten in Computerspielen. In: Appel, Daniel/Huberts, Christian/Raupach, Tim/Standke, Sebastian (Hg.): *Welt/Kriegs/Shooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?* Boizenburg, S. 184–204.
- Faulstich, Werner (2005): *Filmgeschichte*. Stuttgart
- Faulstich, Werner (2013): *Grundkurs Filmanalyse*. Stuttgart.
- Felzmann, Sebastian (2018): *Playing Yesterday. Mediennostalgie im Computerspiel*. Boizenburg.

- Fenty, Sean (2008): Why Old School is »Cool«: A Brief Analysis of Classic Video Game Nostalgia. In: Whalen, Zach/Taylor, Laurie N. (Hg.): *Playing the Past. Story and Nostalgia in Video Games*. Nashville, S. 19–31.
- Fink, Hanna (2018): Spiele und Genderforschung. In: Hust, Christoph (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Bielefeld. S. 57–72.
- Flink, Tobias (2025): In Geschichte(n) erklären lernen? Erhebung und Förderung schülerseitigen Wissens zu historischem Erklären. Göttingen.
- Fludernik, Monika (2008): *Erzähltheorie. Eine Einführung*. Darmstadt.
- Follett, Ken(1989): *Die Säulen der Erde*.
- Forster, Winnie (2015): *Spielkonsolen und Heimcomputer. 1972–2015*. Utting.
- Freyermuth, Gundolf S. (2015a): *Games, Game Design, Games Studies. Eine Einführung*. Bielefeld.
- Freyermuth, Gundolf S. (2015b): *Game Studies und Game Design*. In: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln. S. 70–103.
- Freyermuth, Gundolf S. (2015): Der Weg in die Alterität. Skizze einer historischen Theorie digitaler Spiele. In: Beil, Benjamin/Freyermuth, Gundolf S./Gotto, Lisa (Hg.): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld, S. 303–356.
- Friedmann, Joachim (2019): *Storytelling*. München.
- Friedrich, Jörg/Heinze, Carl/Milch, Daniel (2020): *Digitale Spiele*. In: Hinz, Felix/Körper, Andreas (Hg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen*. Göttingen, S. 261–281.
- Fritz, Jürgen (1995): Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen. In: Fritz, Jürgen (Hg.): *Warum Computerspiele faszinieren*. Weinheim. 1995. S. 11–38.
- Fritz, Jürgen (2007): *Virtuell spielen – real erleben*. In: Pias, Claus/Holtorf, Christian (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln/Weimar/Wien, S. 129–146.
- Fromme, Johannes/ Hartig, Tom (2020): *Let's Plays als Szene informeller Bildung? Möglichkeiten und Grenzen partizipativer Medienkulturen im digitalen Zeitalter*. In: Dander, Valentin/ Bettinger, Patrick/Ferraro, Estella/ Leineweber, Christian/ Rummler, Klaus (Hg.): *Digitalisierung – Subjekt – Bildung. Kritische Betrachtungen der digitalen Transformation*. Opladen, Berlin & Toronto. S. 159–182.
- Fulda, Daniel: *Literarische Thematisierungen von Geschichte*. In: Horn, Sabine/Sauer Michael (Hg.): *Geschichte und Öffentlichkeit. Orte – Medien – Institutionen*. Göttingen, S. 209–218.

- Fullerton, Tracy (2008): Documentary Games: Putting the Player in the Path of History. In: Whalen, Zach/Taylor, Laurie N. (Hg.): *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*. Nashville, S. 215–238.
- GameRant (2025): Black Myth: Wukong Hints Yet Another Incredible Sales Milestone. <https://gamerant.com/black-myth-wukong-total-sales-january-2025/> (05.04.2025)
- GameStar (2018): Texturen in Spielen – 3D-Grafik im Wandel der Zeit. <https://www.youtube.com/watch?v=W4yhqs88p7Y> (18.12.2024)
- GameStar (2025): Eines der besten Rollenspiele der letzten 10 Jahre – Clair Obscur ist ein Muss. <https://www.youtube.com/watch?v=Wwn8TFVVbHo&t=2797s> (10.05.2025)
- GameStar-Review (2023): Das grausame RTS macht uns zu einem Verwalter des Todes! – The Great War: Western Front im Test. <https://www.youtube.com/watch?v=prNTL4SUslo> (25.03.2024)
- GameStar-Talk (2023): Warum brennt die Spieleindustrie? <https://www.youtube.com/watch?v=uRRiMUM-EKI> (20.03.2024)
- GameStar-Talk (2024): Woran Spiele SCHEITERN <https://www.youtube.com/watch?v=bZ-zcaXSQc> (09.02.2025)
- GameStar-Talk (2025): Preisschock und Rekordverkäufe. Spielen nur noch für die Eliten? <https://www.youtube.com/watch?v=-GpiAwfuuk4> (01.12.2025)
- GameStar-Talk (2026): der Gaming-Kollaps: Diese Krise geht uns alle an. https://www.youtube.com/watch?v=914cxa79i_g (01.03.2026)
- Galloway, Alexander R. (2007): Den Code spielen. Allegorien der Kontrolle in CIVILIZATION. In: Holtorf, Christian/Pias, Claus (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln/Weimar/Wien, S. 271–288.
- Gamesport (2023): Unreal Engine 5.2 Tech Demo Full Presentation/State of Unreal GDC 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=Dj6oHHy-Kqk>
- Gelker, Nils (2019): Fantasy-Philologie – wie Dark Spuls narrative Bedeutung erzeugt. In: Inderst, Rudolf/Thomas/Wagner, Pascal/Zurschmitt, Christof (Hg.): *Prepare to die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne*. Boizenburg, S. 15–32.
- Giere, Daniel (2019): Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. *Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*. Frankfurt.
- Gjøøl, Bjørn Anker/Jørgensen Niels Valentin/Thomsen Mathias Ramsø/Bruni Luis Emilio (2019): Predictability and Plausibility in Interactive Narrative Constructs: A Case for an ERP Study. In: Rouse, Rebecca/Koenitz, Hartmut Haahr, Mads (Hg.): *Interactive Storytelling. 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018 Dublin, Ireland, December 5–8, 2018 Proceedings*. Cham, S. 121–133.

- Graf, Michael (2025): Millardengrab Xbox? Wie Microsoft sein Potential verspielt. <https://www.GameStar.de/artikel/podcast-milliardengrab-xbox,3436647.html> (26.07.2025)
- Gravett, Paul (2004): Manga. 60 Jahre japansische Comics. Köln.
- Grewé, Bernd Stefan (2024): Kontingenz als Herausforderung für das historische Lernen. Ein didaktisches Basiskonzept für die digitale Lernplattform »bedrohte Ordnungen«. In: Husemann, Charlotte/Neeb, Sven/Onken, Björn/Schmitz-Zerres, Sabrina (Hg.): Historisches Lernen für das 21. Jahrhundert. Festschrift für Markus Bernhardt zum 65. Geburtstag Frankfurt, S. 402–419.
- Grieffhahn, Monika (2010): Computerspiele als Kulturgut? In: Ganguin, Sonja/Hoffmann, Bernward (Hg.): Digitale Spielekultur. München. S. 31–36.
- Grimberg, Jannis/Mehmel Fabian (2024): Historische Authentizität im Videospiel. (Un)realisierbare Authentizierungspotentiale in Assassin's Creed II und Kingdom Come: Deliverance. In: Bodden, Tamara/Bachmann, Rebecca (Hg.): New Skills Unlocked. Kulturwissenschaftliche Theorien und Analysen von Games. S. 123–140.
- Gruber, Doris (2023): Intermedialität. In: Antenhofer, Christina/Kühberger, Christoph/Strohmeier, Arno (Hg.): Digital Humanities in den Geschichtswissenschaften Wien. S. 263–280.
- Günzel, Stephan (2013): Bild und Erzählung im Computerspiel. In: Kracke, Bernd/Ries, Marc (Hg.): Expanded Narration. Das neue Erzählen. Bielefeld. S. 381–390.
- Gundermann, Christine (2017): Jenseits von Asterix. Comics im Geschichtsunterricht. Frankfurt.
- Gundermann, Christine (2021): Geschichte in Comics. In: Oswalt, Vadim/Pandel, Hans-Jürgen (Hg.): Geschichtskultur im Unterricht. Frankfurt, S. 338–359.
- Gundermann, Christine/Hanke, Barbara/Schlutow, Martin (2024): Digital Public History im Spannungsfeld von Forschung, Vermittlung und Unterhaltung. In: Gundermann, Christine/Hanke, Barbara/Schlutow, Martin (Hg.): Digital Public History. Analytische Zugänge und Lernpotentiale digitaler Geschichte. Berlin. S. 7–14.
- Haasis, Lucas (2024): »An Epoch on the Rise. On Pentiment, the Early Modern Period in Games and Microhistory.« In: van Beek, Alan/Brandenburg, Aurelia und Haasis, Lucas (Hg.): Zeitenwende: Interdisziplinäre Zugänge zum Spiel Pentiment. Beiheft 46 von Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte, Münster/München/Leipzig. <https://doi.org/10.58079/128wi>.
- Hahn, Sabine (2017): Gender und Gaming. Frauen im Fokus der Games-Industrie. Bielefeld.
- Haffelder, Maximilian/Patrick Maisenhölder (2019): Digitale Selbstgeißelung? Oder Warum SpielerInnen Souls-like Spiele spielen. In: Inderst, Rudolf/Thomas/Wagner, Pascal/Zurschmitt, Christof (Hg.): Prepare to die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls and Bloodborne. Boizenburg, S. 33–48.

- Hanke, Christine (2008): Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung. In: Distelmeyer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter (Hg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld, S. 7–18.
- Hansen, Philipp (2025): Frankreichs neuer Nationalstolz: Ein Videospiel, das sogar Macron begeistert – mit einem Makel. <https://www.fr.de/ratgeber/games/frankreichs-neuer-nationalstolz-ein-videospiel-das-sogar-macron-begeistert-mit-einem-makel-zr-93721130.html> (10.05.2025)
- Hartmann, Bernd (2004): *Film und das Computerspiel*. Münster.
- Hartung, Olaf (2024): Historisches Lernen in einer »(Geschichts-)Kultur der Digitalität«? In: Hartung, Olaf/Krebs, Alexandra/Meyer-Hamme, Johannes (Hg.): *Geschichtskulturen im digitalen Wandel?* Frankfurt a.M.. S. 131–146.
- Hasberg, Wolfgang (2022) *Vergangenheit in Geschichte vermitteln*. Münster.
- Haumann, Anna-Rosa (2024): *Historytelling im Geschichtsunterricht? Eine empirische Studie über die Darstellung im Geschichtsunterricht der Sekundarstufe I*. Frankfurt.
- Hauser, Reiner (2025): Civilization 7 geht neue Wege, über einige kann man streiten bis es knallt! – Test/Review. https://www.youtube.com/watch?v=EzpZv3v3_sQ (07.02.2025)
- Hebel, Michael/Kühn, Guido/de Andrade, Sebastian (2019): Who Said Open World? Auswirkungen von Game-Taxonomien auf die SpielerInnen-Erwartungen am Fallbeispiel Dark Souls. Prepare to die. *Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls and Bloodborne*. Boizenburg, S. 49–70.
- Heinze, Carl (2012): *Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*. Bielefeld.
- Hennig, Martin (2017): *Spielräume als Weltentwürfe. Kultursemiotik des Videospiels*. Marburg.
- Herrmann, Mathias/Reimer, Martin (Hg.): »[...] to question the impact of this history [...]«?. Digitale und analoge Spiele mit (post)kolonialem Setting als Medien einer kritischen historischen Bildung. In: McLean, Philipp/van Norden Jörg (Hg.): *Geschichte als Kritik*. Frankfurt. S. 500–520.
- Herrmann, Mathias/Siefert, Jan (2027): Ge-Verspielte Geschichte. Strategien der Geschichtsnutzung in digitalen Spielen. In: Logge, Thorsten et al. (Hg.): *Doing History! Praktiken des Geschichtemachens in transmedialen Geschichtskulturen*. (Der Beitrag wird im Tagungsband zur Tagung erscheinen und ist Teil eines entstehenden Forschungsantrags. Titel und Format können sich daher noch ändern.)
- Hillmayer, Moritz (2022): *Zwischen Spiel und Story. Mimetische Strukturen im Computerspiel*. Bielefeld.
- Hinterleitner, Lisa (2022): *Here Be (Dungeons and) Dragons. Karte, Welt und Handeln im Computerspiel*. Boizenburg.
- Hinz, Felix (2025): *Historisches Lernen – interkulturell und postkolonial*. Göttingen.

- Hoffmann, Daniel/Wagner, Volker (1995): Erwachsene beim Computerspiel – Motivationen und Erlebnisformen. In: S.Fritz, Jürgen (Hg.): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. München. S. 143–170.
- Huizinga, Johann (2006): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg.
- Husemann, Jan (2022a): Die Hinwendung zur Gewalt. Computerspiele im Spannungsfeld zwischen Tabubruch und gesellschaftlicher Akzeptanz. In: Braun, Andreas/Steuerwald, Christian (Hg.): Kunst und Gewalt. Wiesbaden, S. 165–188.
- Husemann, Jan (2022b): Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen. Zur Geschichte einer Themenkarriere. Bielefeld.
- Huhtamo, Erkki (2005): Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming. In: Raessens, Joost/Goldstein, Jeffrey (Hg.): handbook of computer game studies. Cambridge/London. S. 3–22.
- Igarzábal, Federico Alvarez 2019: Time and Space in Video Games. A Cognitive-Formalist Approach. Bielefeld.
- Inderst, Rudolf (2020): Aus ludischer Leichtigkeit. Was über digitale Spiele noch zu sagen wäre. Boizenburg.
- Itzinger Kevin (2025): Clair Obscur: Expedition 33 ist so erfolgreich, dass es keine physischen Editionen mehr gibt – jetzt verkaufen Scalper sie zu horrenden Preisen. <https://www.gamepro.de/artikel/clair-obscur-expedition-33-ausverkauf,3432689.html> (10.05.2025)
- Jansen, Johannes (2023): Zeit als narratologische Kategorie historischen Erzählens. In: Köster, Manuel (Hg.): Zeit. Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 2023. Göttingen. S. 69–83.
- Jeske, Ingrid C. (2022): Spielend-Lernen mit Serious Games –eine Betrachtung aus medienkonzeptioneller Perspektive. In: Becker, Wolfgang/Metz, Maren (Hg.): Digitale Lernwelten – Serious Games und Gamification. Didaktik, Anwendungen und Erfahrungen in der Beruflichen Bildung. Wiesbaden, S. 11–27.
- Jordan, Stefan (2021): Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft. Paderborn.
- Jünger, Ellen (2016): When Music comes into Play – Überlegungen zur Bedeutung von Musik in Computerspielen. In: Mosel, Michael (Hg.): Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen. Boizenburg. S. 13–28.
- Juul, Jesper (2005): Games Telling Stories? In: Raessens, Joost/Goldstein, Jeffrey (Hg.): handbook of computer game studies. Cambridge/London. S. 219–226.
- Kaminski, Windfred (2013): Computerspiele als gesellschaftliches Phänomen. Mit Medien umgehen können. In: Koubek, Jochen/Mosel, Michael/Werning, Stefan (Hg.): Spielkulturen. Computerspiele in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs. Boizenburg. S. 33–46.

- Kerschbaumer, Florian/Winnerling, Tobias (Hg.) (2014): Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven. Bielefeld.
- Kirsty Michelle McGill: Narrative Game Mechanics and Interactive Fiction. In: Rouse, Rebecca/Koenitz, Hartmut Haahr, Mads (Hg.) Interactive Storytelling. 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018 Dublin, Ireland, December 5–8, 2018 Proceedings. Cham, S. 289–294.
- Klimmt, Christoph (2006): Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln.
- Klimmt, Christoph (2008): Die Nutzung von Computerspielen. Interdisziplinäre Perspektiven. In: Quandt, Thorsten/Wimmer Jeffrey/Wolling, Jens (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 57–72.
- Kluge, Norbert (1981): Spielen und Erfahren. Der Zusammenhang von Spielerlebnis und Lernprozeß. Bad Heilbrunn.
- Knoll-Jung, Sebastian (2010): Geschlecht, Geschichte und Computerspiele. Die Kategorie »Geschlecht« und die Darstellung in Historienspielen. In: Schwarz, Angela (Hg.): »Wollen Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?« Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster, S. 171–198.
- Kodalle, Thorsten/Metz, Maren (2022): Das Konzept der Gamification als spielerisches Lernelement. In: Becker, Wolfgang/Metz, Maren (Hg.): Digitale Lernwelten – Serious Games und Gamification. Didaktik, Anwendungen und Erfahrungen in der beruflichen Bildung. Wiesbaden, S. 65–78.
- Koenitz, Hartmut/Di Pastena, Andrea/Jansen, Dennis/de Lint, Brian/Moss, Amanda (2018): The Myth of »Universal« Narrative Models. Expanding the Design Space of Narrative Structures for Interactive Digital Narratives. In: Rouse, Rebecca/Koenitz, Hartmut Haahr, Mads (Hg.) Interactive Storytelling. 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018 Dublin, Ireland, December 5–8, 2018 Proceedings. Cham, S. 107–119.
- Köhler, Dieter (2009): Historischer Realismus in Computerspielen. In: Horn, Sabine/Sauer Michael (Hg.): Geschichte und Öffentlichkeit. Orte – Medien – Institutionen. Göttingen, S. 226–234.
- Körber, Andreas (2021): Geschichte (virtuell) spielen – und lernen? In: Kühberger, Christoph (Hg.): Mit Geschichte spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit. Bielefeld. S. 407–430.
- Konrad, Franz-Michael: Kinder- und Jugendliteratur. In: Kluchert, Gerhard/Horn, Klaus-Peter/Groppe, Carola/Caruso, Marcelo: Historische Bildungsforschung. Konzepte – Methoden- Forschungsfelder. Bad Heilbrunn. S. 214–223.
- Koubek, Jochen (2013): Zur Medialität des Computerspiels. In: Koubek, Jochen/Mosel, Michael/Werning, Stefan (Hg.): Spielkulturen. Computerspiele in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs. Boizenburg. S. 17–32.

- Koubek, Jochen (2016): Retro-Gaming – Sieben Gründe, sich mit alten Spielen zu beschäftigen. In: Letourneur, Ann-Marie/Mosel, Michael/Raupach, Tim (Hg.): Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospielkulturen. Boizenburg, S. 31–48.
- Koubek, Jochen (2025): Computerspielanalyse. Einführung in die Formästhetik des Computerspiels. Wiesbaden.
- Kreienbrink, Matthias (2020): Was aus der »Killerspiel«-Debatte wurde. <https://www.sueddeutsche.de/digital/crysis-remastered-killerspiele-1.5037177>
- Krotz, Friedrich (2008): Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In: Quandt, Thorsten/Wimmer Jeffrey/Wolling, Jens (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 25–40.
- Kuckartz, Udo/Rädiker, Stefan (2022): Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis. Computerunterstützung. Weinheim
- Kücklich, Julian (2006): Literary theory and digital games. In: Rutter, Jason/Bryce, Jo (Hg.): Understanding Digital Games, S. 95–111.
- Kücklich, Julian (2008): Playability: Prolegomena zu einer Computerspielphilologie. Saarbrücken.
- Kühberger, Christoph (2023): Digitale Spiele als Geschichtsdarstellungen – Forschungsmethodische Hinweise zur Analyse und Rezeption als Teilbereich der Digital Humanities In: Antenhofer, Christina/Kühberger, Christoph/Strohmeyer, Arno (Hg.): Digital Humanities in den Geschichtswissenschaften Wien. S. 449–460.
- Kutscher, Christina (2019): Tell me more. Storytelling in Video Games from a Literary Studies' Perspective. Boizenburg.
- Kutty, Asha S./Manu, Melwin Joy (2022): Gamification Framework: Understanding the Critical Success Factors for Using Gamification as a Pedagogical Tool. In: Bernardes, Oscar/Amorim, Vanessa/Moreira, Antonio Carizo, (Hg.): Handbook of Research on the Influence and Effectiveness of Gamification in Education. Hershey, S. 471/472.
- Kway Liting/Mitchell Alex (2019): Perceived Agency as Meaningful Expression of Playable Character Personality Traits in Storygames. In: Rouse, Rebecca/Koenitz, Hartmut Haahr, Mads (Hg.) Interactive Storytelling. 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018 Dublin, Ireland, December 5–8, 2018 Proceedings. Cham, S. 230–239.
- Lange, Andreas/Spieler, Klaus (2024): Wie die Spiele ins Museum kamen. Die Geschichte des ersten Computerspielmuseums der Welt. Boizenburg.
- Lehmann, Matthias (2026): Exploration und Narration. Raumerzählung in Elden Ring und Shadow of the Erdtree sowie deren Marketing. In: Ascher, Franziska/Inderst, Rudolf Thomas/Wagner, Pascal Marc (Hg.): »Could this be a dog?«

- Interdisziplinäre Perspektiven auf *ELDEN RING* und *SHADOW OF THE ERDTREE*. Boizenburg. S. 71–86.
- Lemme, Sebastian (2016): Bilder postkolonial lesen? Forschungsperspektiven auf Selbst- und Fremdbilder in der visuellen Alltagskultur. Beck, Laura/ Osthues, Julian (Hg.): Postkolonialismus und (Inter-)Medialität. Perspektiven der Grenzüberschreitung im Spannungsfeld von Literatur, Musik, Fotografie, Theater und Film. Bielefeld. S. 235–252.
- Lewers, Elena (2026 i.V.): Virtuelle Zeitreisen? Geschichtserfahrung mit Virtual Reality am historischen Ort.
- Liedel, Felix (2023): The Game in the Player. Intersubjektive Analysezugänge zu moralischen Problemen in interaktiven Filmen. Glückstadt.
- Liemann, Christina (2024): Critical Gaze als Methode. Interaktionen zwischen Spieler*innen, Kamera und Spielwelt am Beispiel von *Cyberpunk 2077*. In: Bodden, Tamara/Bachmann, Rebecca (Hg.): *New Skills Unlocked*. Kulturwissenschaftliche Theorien und Analysen von Games. S. 87–106.
- Lilge, Thomas (2025): *Game Over: Eine Theorie des Spielakts*. Berlin/Boston.
- Link, Daniel (2025): *Monster Hunter: Wilds* stürzt ab: Verkaufszahlen brechen um 95 % ein. CAPCOM-Aktie stürzt ab. <https://www.buffed.de/Monster-Hunter-Wilds-Spiel-74697/News/Verkaufszahlen-brechen-um-95-Prozent-ein-Capcom-Aktie-taumelt-1478730/> (04.08.2025)
- Loderer, Kristina/Pekrun, Reinhard/Plass, Jan L. (2019): Emotional Foundations of Game-Based Learning. In: Plass, Jan L./Mayer, Richard E./Homer, Bruce D.: *Handbook of Games-Based Learning*. Cambridge/London. S. 111–152.
- Lorber, Martin/Zimmermann, Felix (Hg.) (2020): *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld.
- Lovecraft, Howard Philipps (2006): *Der kosmische Schrecken. Horrorgeschichten*. Leipzig.
- Lüdi Kong, Eva (2019): *Der Schlüssel zur Reise in den Westen*. Ditzingen.
- Lüdi Kong, Eva (2021): *Die Reise nach Westen*. Ditzingen.
- Lücke, Martin/Zündorf, Irmgard (2018): *Einführung in die Public History*. Göttingen.
- Mai, Stephan Friedrich/Preisinger, Alexander (2020): *Digitale Spiele und historisches Lernen*. Frankfurt.
- Mauruschat, Fabian W.W. (2021): *Eine kleine Geschichte der Videogames. Von Tetris bis Cyberpunk 2077*. München.
- Malliet, Steven/de Meyer, Gust (2005): The History of the Video Game. In: Raessens, Joost/Goldstein, Geoffrey (Hg.): *handbook of computer game studies*. Cambridge/London. S. 23–46.
- Mayer, Monica Alice (2009): Warum leben, wenn man stattdessen spielen kann? Kognition, Motivation und Emotion am Beispiel digitaler Spiele. Boizenburg.

- Mayer, Richard E. (2019): Cognitive Foundations of Game-Based Learning. In: Plass, Jan L./Mayer, Richard E./Homer, Bruce D.: *Handbook of Games-Based Learning*. Cambridge/London. S. 83–110.
- Matsuzkiewicz, Kai (2019): Zwischen Interaktion und Narration. Die Heldenreise in digitalen Spielen als Handlungs- und Erzählstruktur. Boizenburg.
- Memminger, Josef (2023): Darstellungen im Geschichtsunterricht. In: Fenn, Monika/Zülsdorf-Kersting, Meik (Hg.): *Geschichtsdidaktik. Praxishandbuch*. Berlin, S. 164–180.
- Meyer-Hamme: Johannes (2017): Historische Identitäten in einer kulturell heterogenen Gesellschaft. In: Barricelli, Michele/Lücke, Martin: *Handbuch. Praxis des Geschichtsunterrichts* 1. Schwalbach. S. 89–97.
- Mierwald, Marcel (2024): Historisches Denken 2.0. Benötigen wir neue (digitale) historische (Methoden-)Kompetenzen? In: Hartung, Olaf/Krebs, Alexandra/Meyer-Hamme, Johannes (Hg.): *Geschichtskulturen im digitalen Wandel* Frankfurt a.M.. S. 147–168.
- Milch, Daniel (2023): Digitale Spiele im Geschichtsunterricht. Ein Praxisbeispiel zum Sturm auf die Bastille. In: Brandenburg, Aurelia/Färberbock, Peter/Falke, Anna Klara/Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias: *Verspielte Vergangenheit. Texte aus sieben Jahren AKGWDS*. Glückstadt. S. 93–100.
- Minnameier, Gerhard/Oberwimmer, Konrad/Steger, Martin/Wenzl, Thomas (2023): *Methodik und Systematik der empirischen Bildungsforschung. Wissenschaftstheoretische Grundlagen, methodische Zugänge, forschungspraktische Hinweise*. Bad Heilbrunn.
- Morgan, Richard (2017): *Altered Carbon. Das Unsterblichkeitsprogramm*. München.
- Mosel, Michael (2011): *Deranged Minds. Subjektivierung der Erzählperspektive im Computerspiel*. Boizenburg.
- Mosel, Michael (2016): Das Computerspiel-Dispositiv. In: Mosel, Michael (Hg.): *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*. Boizenburg. S. 153–180.
- Mukherjee, Souvik (2019): Videogame Wastelands as (Non-)Places and »Any-Space-Whatever« In: Aarseth, Espen/Günzel, Stephan (Hg.): *Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld, S. 167–184.
- Nae, Andre (2022): *Immersion, Narrative, and Gender Crisis in Survival Horror Video Games*. Milton Park/Abingdon.
- Näpel, Oliver/Dahms, Thomas: Comics. In: Hinz, Felix/Körber, Andreas (Hg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen*. Göttingen, S. 138–166.
- Neitzel, Britta (2005): Narrativity in Computer Games. In: Raessens, Joost/Goldstein, Jeffrey (Hg.): *handbook of computer game studies*. Cambridge/London. S. 227–245.

- Neitzel, Britta (2018): Involvement. In: Beil, Benjamin/Hensel Thomas/Rauscher Andreas: *Game Studies*. Wiesbaden, S. 219–234.
- Nohr, Rolf F. (2023): Genredefinition, Spiel-Handeln und Handlungstheorie. In: Hennig, Martin/Krah, Hans (Hg.): *Spielzeichen IV. Genres – Systematiken, Kontexte, Entwicklungen*. Boizenburg. S. 71–90.
- Nolden, Nico (2019): *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*. Berlin/Boston.
- Obmann, Christina (2020): Gender Potrayals in Videogames. A Reflection of Production Contexts? In: Bektir, Emeric/Bruns, Daniela/Gabriel, Sonja/Kelle, Florian/Pölsterl, Gerhard/Schnitz, Felix (Hg.): *Mixed Reality and Games. Theoretical and Practical Approaches in Game Studies and Education*. Bielefeld, S. 145–160.
- Ondruska, Daniel (2024): Petition zu Stop Killing Games. https://citizens-initiative.europa.eu/initiatives/details/2024/000007_de (21.06.2026)
- O'Neill, Ciaran/Smyth, Hannah K. (2025): The Radical Potential of Public History in Global Perspective. In: Laragy, Georgina/Legay, Richard/O'Neill, Ciaran/Smyth, Hannah K. (Hg.): *Public History in Global Perspective. Inquiry, Exchange and Practice*. S. 1–15.
- Oswalt, Vadim (2017): Imagination im historischen Lernen. In: Barricelli, Michele/Lücke, Martin: *Handbuch. Praxis des Geschichtsunterricht 1*. Schwalbach. S. 121–135.
- Pacher, Jörg (2007): *Game. Play. Story? Computerspiele zwischen Simulationsraum und Transmedialität*. Boizenburg.
- Pandel, Hans-Jürgen (2009): Authentizität. In: Mayer (Hg.): *Wörterbuch Geschichtsdidaktik*. S. 30–31.
- Pandel, Hans-Jürgen (2010): Die wechselseitigen Erfahrungen von Erzähler und Zuhörer im Prozess historischen Erzählens. In: Breyer, Thiemo/Creutz, Daniel (Hg.): *Erfahrung und Geschichte. Historische Sinnbildung im Pränarrativen*. Göttingen. S. 93–110.
- Pandel, Hans-Jürgen (2021): Geschichte im Roman. Fakten und Fiktionen. In: Oswalt, Vadim/Pandel, Hans-Jürgen (Hg.): *Geschichtskultur im Unterricht*. Frankfurt, S. 265–291.
- Pandel, Hans-Jürgen/Teepe, Renate (2021): Rollenspiele. Aus »Wortgefechten« historische Darstellungen machen. In: Pandel, Hans-Jürgen/Teepe, Renate/Huneke, Friedrich: *Methodentraining für den Geschichtsunterricht*. Frankfurt, S. 145–164.
- Pasternak, Jan (2010): 500.000 Jahre an einem Tag. Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Geschichte in epochenübergreifenden Echtzeitstrategiespielen. In: Schwarz, Angela (Hg.): »Wollen Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?« Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster, S. 29–62.

- Peric, Bojan (2023): Transzendente Familienbande. Oder: Vom Nutzen und Nachteil des Genrebegriffs für das digitale Spiel. In: Hennig, Martin/Krah, Hans (Hg.): Spielzeichen IV. Genres – Systematiken, Kontexte, Entwicklungen. Boizenburg. S. 53–70.
- Pfister, Eugen/Postert, André (2022): Spiele mit Hakenkreuzen – zum Umgang mit Ideologie und Vergangenheit. <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504561/spiele-mit-hakenkreuzen-zum-umgang-mit-ideologie-und-vergangenheit/> (04.08.2025)
- Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias (2020): Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte. Boizenburg.
- Pfister, Eugen (2023): »Wie es wirklich war.« Wieder die Authentizitätsdebatte im Digitalen Spiel. In: Brandenburg, Aurelia/Färberbock, Peter/Falke, Anna Klara/Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias: Verspielte Vergangenheit. Texte aus sieben Jahren AKGWDS. Glückstadt. S. 62–67.
- Pfister, Eugen (2023): Plädoyer für eine argumentenbasierte Debatte zur Wirkung gewalthaltiger Spiele. In: Brandenburg, Aurelia/Färberbock, Peter/Falke, Anna Klara/Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias: Verspielte Vergangenheit. Texte aus sieben Jahren AKGWDS. Glückstadt. S. 84–93.
- Pietschmann, Daniel (2009): Das Erleben virtueller Welten. Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen. Boizenburg.
- Pilarczyk, Ulrike (2007): Über die Schwierigkeit (pädagogisch) zu beurteilen. In: Pias, Claus/Holtorf, Christian (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln/Weimar/Wien, S. 55–64.
- Pilarczyk, Ulrike (2021): Medien. In: Kluchert, Gerhard/Horn, Klaus-Peter/Groppe, Carola/Caruso, Marcelo: Historische Bildungsforschung. Konzepte – Methoden- Forschungsfelder. Bad Heilbrunn. S. 207–214.
- Pleitner, Berit (2009): Erlebnis- und erfahrungsorientierte Zugänge zur Geschichte. Living History und Reenactment. In: Horn, Sabine/Sauer Michael (Hg.): Geschichte und Öffentlichkeit. Orte – Medien – Institutionen. Göttingen, S. 40–50.
- Popp, Susanne (2000): Sektion I. Der Aspekt des Politischen. Geschichtskultur als Kampf um Deutungsmacht. Mütter, Bernd/Schönemann, Bernd/Uffelman, Uwe (Hg.): Geschichtskultur. Theorie – Empirie – Pragmatik. Weinheim. S. 259–267.
- Prager, Lorenz (2025): Computerspiel-Diskurs-Analyse. Eine Gebrauchsanweisung zur Kritischen Diskursanalyse von historisierenden digitalen Spielen. In: Ramb, Judit/McLean, Philip/Riedel, Peter/van Norden, Jörg (Hg.): Theorie und Empirie. Ein unzertrennliches Paar? Tagung der Early Career Researcher der Konferenz für Geschichtsdidaktik in der Universität Bielefeld 2023. Göttingen. S. 63–78.

- Prager, Lorenz (2026): »Wir sind alle Amerikaner. Punkt.« Die Darstellung der Shohah in *Call of Duty: WWII* im Rahmen einer amerikanischen Kameradschaftserzählung. In: Heuer, Christian/ Marschnig, Georg/ Breser, Britta (Hg.): *Kunstgeschichte(n). Über die ästhetische Dimension der Geschichtskultur*. Frankfurt. S. 220–238.
- Preisinger, Alexander (2022): *Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung*. Frankfurt.
- Preußner, Ulrike (2022): Narrativität aus literaturdidaktischer Perspektive oder: Geschichten sind (nicht nur) Narration. In: Must, Thomas/van Norden, Jörg/ Martini, Nina (Hg.): *Geschichtsdidaktik in der Debatte*. Frankfurt, S. 185–194.
- Prinz, Mick (2025): GamerGate. In: Brandenburg, Aurelia/Schlegel, Linda/ Zimmermann, Felix (Hg.): *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus. Voraussetzungen/Einstellungen/Prozesse/Auswege*. Bonn. S. 197–204.
- Raczkowski, Felix (2018): *Digitalisierung des Spiels. Games, Gamification und Serious Games*. Berlin.
- Rauscher, Andreas (2014): Filmische Spielräume. Genre-Settings in Videospielen. In: Beil, Benjamin/Bonner, Marc/Hensel, Thomas (Hg.): *Computer/Spiel/Bilder*. Boizenburg. S. 179–198.
- Rauscher, Andreas (2018): Story. In: Beil, Benjamin/Hensel Thomas/Rauscher Andreas: *Game Studies*. Wiesbaden, S. 63–86.
- Redecker, Björn (2024): *Klangwelten digitaler Spiele. Zur Bedeutung von Sound und Musik für Game Design und Forschung*. Bielefeld.
- Reibman, James (2001): Fredric Wertham, Spiegelman's Maus and Representations of the Holocaust. In: Baetens, Jan (Hg.): *The Graphic Novel*. Leuven. S. 23–30.
- Rese, Friederike (2010): Erfahrung und Geschichte. Ein notwendiger Zusammenhang? In: Breyer, Thimo/Creutz, Daniel (Hg.): *Erfahrung und Geschichte. Historische Sinnbildung im Prännarrativen*. Göttingen. S. 111–132.
- Riatti, Matteo (2019): Frauen vor und auf dem Bildschirm. Zum Genderdiskurs in den Videospielwelten. In: Hennig, Martin/Krah, Hans: *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Boizenburg. S. 347–366.
- Ring, Wolf-Dieter (2010): Was macht ein Spiel gut? In: Ganguin, Sonja/Hoffmann, Bernward (Hg.): *Digitale Spielekultur*. München. S. 37–42.
- Rittmann, Timm (2008): *MMORPGs als virtuelle Welten. Immersion und Repräsentation*. Boizenburg.
- Roth, Martin (2018): Spiele als politisches Medium. In: Hust, Christoph (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Bielefeld. S. 107–124.
- Roth, Martin (2023): Was wird denn hier gespielt? Genrebezogene Unterschiede der digitalen Spielandschaft in Deutschland und Japan. In: Hennig, Martin/Krah,

- Hans (Hg.): *Spielzeichen IV. Genres – Systematiken, Kontexte, Entwicklungen*. Boizenburg. S. 207–230.
- Rüsen, Jörn (1982): Geschichtsdidaktische Konsequenzen aus einer erzähltheoretischen Historik. In: Quandt, Siegfried/Süssmuth, Hans (Hg.): *Historisches Erzählen. Formen und Funktionen*. Göttingen. S. 129–170.
- Rüsen, Jörn (2001): *Zerbrechende Zeit. Über den Sinn der Geschichte*. Köln/Weimar/Wien.
- Sallge, Martin (2010): Interaktive Narration im Computerspiel. In: Thimm, Caja (Hg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden, S. 79–106.
- Samuels, Michael (2022): *Soul Arts*. Dublin.
- Sarr, Felwine/Savoy, Bénédicte (2020): *Zurückgeben. Über die Restitution afrikanischer Kulturgüter*. Bonn.
- Sawyer, Josh (2023): *Mixing History and Fiction in Pentiment*. <https://www.youtube.com/watch?v=mhZcNA16m8A> (4.12.2024)
- Schell, Jesse (2015): Die Zukunft des Erzählens. Wie das Medium die Geschichte formt. In: Beil, Benjamin/Freyermuth, Gundolf S./Gotto, Lisa (Hg.): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres-Künste-Diskurse*. Bielefeld, S. 357–374.
- Schermann, Natalie (2023): *Destiny 2-Spieler nehmen Abschied von Lance Reddick*. <https://www.GameStar.de/artikel/destiny-2-spieler-nehmen-abschied-von-schauspieler-lance-reddick,3391496.html> (20.03.2024)
- Schöffmann, Andreas (2021): *Digitale Spiele aus deutschdidaktischer Perspektive. Herausforderungen für den Deutschunterricht*. Berlin.
- Schlüter, Bettina (2013): Digitale Kultur und ästhetischer Transfer. In: Koubek, Jochen/Mosel, Michael/Werning, Stefan (Hg.): *Spielkulturen. Computerspiele in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs*. Boizenburg. S. 79–92.
- Schneider, Philipp (2023): Intertextualität. In: Antenhofer, Christina/Kühberger, Christoph/Strohmeier, Arno (Hg.): *Digital Humanities in den Geschichtswissenschaften*. Wien. S. 281–300.
- Schniz, Felix (2019): Jagd und Skepsis. Bloodborne-Rezeption zwischen kryptischen Erzählräumen und Kritischer Theorie. In: Inderst, Rudolf/Thomas/Wagner, Pascal/Zurschmitt, Christof (Hg.): *Prepare to die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls and Bloodborne*. Boizenburg. S. 153–174.
- Schöffmann, Andreas (2021): *Digitale Spiele aus deutschdidaktischer Perspektive. Herausforderungen für den Deutschunterricht*. München.
- Schoel, Sonja (2021) *Geschichte im Fernsehen. Historienserien am Beispiel von Rom und Die Tudors*. In: Oswalt, Vadim/Pandel, Hans-Jürgen (Hg.): *Geschichtskultur im Unterricht*. Frankfurt, S. 414–444.
- Schöner, Alexander (2009): Warum war die »Neuzeit« neu und das »lange 19. Jahrhundert« lang? – Historische Epochen als Zeitkonstruktionen und Lesarten der

- Geschichte. In: Schreiber Waltraud/Gruner, Carola (Hg.): Raum und Zeit. Orientierung durch Geschichte. Neuried. S. 37–58.
- Schotten, Raphael (2019): All Lands Meet at the End of the World. Raum- und Zeitpoetik in Dark Souls. In: Inderst, Rudolf Thomas/Wagner, Pascal/Zurschmitt, Christof (Hg.): Prepare to die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls and Bloodborne. Boizenburg, S. 175–196.
- Schreiber, Waltraud: Sich in der Zeit zurechtfinden. Zwischen Daten pauken und historischer Orientierungskompetenz. In: Schreiber Waltraud/Gruner, Carola (Hg.): Raum und Zeit. Orientierung durch Geschichte. Neuried. S. 21–36.
- Schubert, Stefan (2018): Videospiele als Populärkultur. Narrativität, Interaktivität und kulturelle Arbeit in Heavy Rain. In: Hust, Christoph (Hg.): Digitale Spiele. Interdisziplinäre Diskursfelder zu Diskursfelder, Inszenierung und Musik. Bielefeld. S. 155–178.
- Schulz-Hageleit, Peter (1982): Geschichte: erfahren – gespielt – begriffen. Braunschweig.
- Schrader, Claudia (2010): Computerbasierte Lernspiele. Stand der Forschung. In: Ganguin, Sonja/Hoffmann, Bernward (Hg.): Digitale Spielkultur. München. S. 179–190.
- Schwarz, Angela (2010): Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft? . In: Schwarz, Angela (Hg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?« Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster, S. 7–28.
- Schwarz, Angela (2014): Bunte Bilder – Geschichtsbilder? Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels. In: Beil, Benjamin/Bonner Marc/Hensel, Thomas: Computer/Spiel/Bilder. Boizenburg, S. 219–256.
- Schwarz, Angela (2015): Game Studies und Geschichtswissenschaft. In: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln. S. 398–447.
- Schwarz, Angela (2021): Geschichte im digitalen Spiel. Ein interaktives Geschichtsbuch zum Spielen, Erzählen, Lernen? In: Oswalt, Vadim/Pandel, Hans-Jürgen (Hg.): Geschichtskultur im Unterricht. Frankfurt, S. 565–612.
- Schwarz, Angela (2019): »Join us in making history«. Muster von Geschichtsinzenierung im Computerspiel. Geyken, Frauke/Sauer, Michael (Hg.): Zugänge zur Public History. Formate – Orte – Inszenierungsformen. Frankfurt, S. 41–61.
- Schwarz, Angela (2023): Geschichte in digitalen Spielen. Populäre Bilder und historisches Lernen. Stuttgart.
- Schwingeler, Stephan (2008): Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel. Boizenburg.
- Seda, Roman (2008): Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse. Boizenburg.

- Siefert, Jan (2020): *Alterität im Geschichtsunterricht. Diagnose des (Fremd-)Verstehens in der Sekundarstufe I am Beispiel der Implementierung japanischer Geschichte (1600–1912) in den Geschichtsunterricht zur Exploration eines elaborierten Konzepts von (interkultureller) Perspektivübernahme als Partialkompetenz historischen Denkens*. Berlin.
- Siefert, Jan (2010): *Das Pflichtgefühl der Samurai der Tokugawa-Periode (1603–1868) zwischen Kontinuität und Wandel am Beispiel der Loyalitätsbeziehung zwischen Bushi und Daimyou (Fürst)/Tennou*. In: *AK Militär und Gesellschaft in der Frühen Neuzeit*. Heft 14 (2/2010). S. 299–317.
- Siefert, Jan (2023): *Die Mentalität der Samurai. Einführung in eine Idee von den Idealen einer Krieger- und Beamtenelite in der Tokugawa- und Meiji-Ära (1600/03-1868 und 1868–1912)*. S. 1–15. In: Ewald, Alexander et al. (Hg.): *Kampf- & Bewegungskünste (KuB): Kulturgeschichte, Gewaltprävention & Therapie. Eine internationale Online-Anthologie von Wissenschaftlern und Praktikern*. (<https://www.kampfsportmuseum.de/kub>)
- Siefert, Jan (2024): *Das fremde Gedächtnis. Perspektiven von Geschichtskultur in Japan für den Geschichtsunterricht*. ? In: Husemann, Charlotte/Neeb, Sven/Onken, Björn/Schmitz-Zerres, Sabrina (Hg.): *Historisches Lernen für das 21. Jahrhundert. Festschrift für Markus Bernhardt zum 65. Geburtstag Frankfurt*, S. 239–255.
- Siefert, Jan (2025): *Verführerisches Erzählen? Theorie und Empirie zwischen geschichtskultureller Praxis und propädeutischem Unterricht in der fachdidaktischen Forschung am Beispiel digitaler Spiele*. In: Nitsche, Martin/Yildirim, Lale/Barsch Sebastian/van Norden, Jörg (Hg.): *Geschichtsdidaktisch forschen. Theorie und Empirie im Dialog*. Frankfurt. S. 179–198.
- Siefert, Jan (2025a): *Gefallene Helden in zerbrochenen Legenden. Etablierung und Konventionen eines Genres in der Erzählung von ELDEN RING*. In: Ascher, Franziska/Inderst, Rudolf/Thomas/Wagner, Pascal Marc (Hg.): *»Could this be a dog?« Interdisziplinäre Perspektiven auf ELDEN RING und SHADOW OF THE ELDEN*. Boizenburg. S. 53–70.
- Siefert, Jan (2025b): *Unangenehme Narrative in der Erzählung der »Anderen«. Zum Potential von Narrationen aus Perspektive außereuropäischer Kulturräume für einen kritischen Geschichtsunterricht in einer globalisierten Geschichtskultur*. In: van Norden, Jörg/McLean, Philipp (Hg.): *Geschichte als Kritik*. Frankfurt. S. 67–88.
- Siefert, Jan (2025c): *Geschichtserzählung im Spiel zwischen Faktizität, Folklore und Fiktion. Perspektiven für historisches Lernen am Beispiel von Ghost of Tsushima*. In: Vlad Cotuna/Ron Heckler (Hg.): *History is (y)our playground*. Boizenburg. (Im Druck)
- Siefert, Jan (2026): *Fantastische Geschichte(n). Geschichtsnutzung im fantastischen Roman zwischen Szene und Referenz*. In: Masanek, Nicole, Barth, Steffen und

- Busch, Matthias (Hg): Historisches Wissen in und durch Kinderliteratur. (im Druck)
- Siefert, Jan (2026): Revolution and Imperialism in RISE OF THE RÖNIN. Analysing digital games with a focus on historical learning. In: Haasis, Lucas/Winnerling, Tobias: Early Modernity in Games. (i.V.)
- Statista (2023): Verteilung der Jugendlichen in Deutschland nach durchschnittlicher täglicher Nutzungsdauer von Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphone-Spielen im Jahr 2023 <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/29441/umfrage/taegliche-nutzungsdauer-von-games-pc-und-konsole-durch-jugendliche/> (20.08.2024)
- Steiner, Anton (2022): Laut/Spiel/Sprache. Nichtsprachliches Erzählen im Computerspiel: Spielwelt, Figur und Gameplay in den Zen-Adventure-Games Journey, Abzû und Gris. Boizenburg.
- Steinkühler, Constance/Tsaasan A.M. (2019): Sociocultural Foundations of Game-Based Learning. In: Plass, Jan L./Mayer, Richard E./Homer, Bruce D.: Handbook of Games-Based Learning. Cambridge/London. S. 177–206.
- Steinlechner, Peter (2026): Publisher dürfen Spiele sterben lassen. Die EU-Kommission will Hersteller nicht verpflichten, eingestellte Spiele dauerhaft spielbar zu halten. <https://www.golem.de/news/stop-killing-games-publisher-duerfen-computerspiele-sterben-lassen-2606-209860.html> (21.06.2026)
- Sterbenz, Benjamin (2011): Genres in Computerspielen – eine Annäherung. Boizenburg.
- Stortz, Laura (2025): Ludonarrative Grenzgänge. Gewalt und Moral in Märe und Videospiel. Glückstadt.
- Tesch, Ricarda (2012): Gefälschte Geschichte? Wie Computerspiele mit der Realität spielen. In: Appel, Daniel/Huberts, Christian/Raupach, Tim/Standke, Sebastian (Hg.): Welt/Kriegs/Shooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien? Boizenburg, S. 95–103.
- Tilsner, Ursula/Ullrich, Daniel (2025): Medien. Frankfurt.
- Thimm, Carl/Wosnitza, Lukas (2010): Das Spiel – analog und digital. In: Thimm, Carja (Hg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden, 33–54.
- Thon, Jan-Noël (2015): Game Studies und Narratologie. In: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln. S. 104–164.
- Thüneman, Holger (2023): Geschichtskultur in der Pluralität der Zeiten. In: Köster, Manuel (Hg.): Zeit. Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 2023. Göttingen. S. 41–55.
- Tolino, Aldo (2010): Gaming 2.0. Computerspiele und Kulturproduktion. Analyse der Partizipation von Computerspielern an einer konvergenten Medienkultur und Taxonomie von ludischen Artefakten. Boizenburg.

- Trautwein, Ulrich u.a. (2017): Kompetenzen historischen Denkens erfassen. Konzeption, Operationalisierung und Befunde des Projekts »Historical Thinking – Competencies in History (HiTCH)«. Münster.
- Uricchio, William (2005): In: Raessens, Joost/Goldstein, Jeffrey (Hg.): *handbook of computer game studies*. Cambridge/London. S. 327–340.
- Unterhuber, Tobias (2023): Schubladen denken. Über die Notwendigkeit der Etablierung und Überwindung einer Gattungstheorie des Computerspiels. In: Hennig, Martin/Krah, Hans (Hg.): *Spielzeichen IV. Genres – Systematiken, Kontexte, Entwicklungen*. Boizenburg. S. 27–52.
- Van Looy, Alexander (2017): Der digitale Raum: Augmented und Virtual Reality. In: Stengel, Oliver/van Looy, Alexander/Wallaschkowski, Stephan (Hg.): *Digitalzeitalter – Digitalgesellschaft. Das Ende des Industriezeitalters und der Beginn einer neuen Epoche*. Wiesbaden, S. 51–62.
- Venus, Jochen (2018): Gewalt. In: Beil, Benjamin/Hensel Thomas/Rauscher Andreas: *Game Studies*. Wiesbaden, S. 331–342.
- Walkerdine, Valerie (2007): *Children, Gender, Video Games. Towards a Relational Approach to Multimedia*. Houndmills/Basingstoke/Hampshire.
- Watsuki Nobuhiro (1994–1998): Rurouni Kenshin.
- Wegge, Jürgen/Kleinbeck, Uwe/Quäck, Almut (1995): Motiv der Bildschirmspieler. Die Suche nach virtueller Macht, künstlicher Harmonie und schnellen Erfolgen? In: S.Fritz, Jürgen (Hg.): *Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen*. München. S. 214–237.
- Weidemann, Axel (2024): »Rise of the Ronin« wird nicht in Südkorea erscheinen. <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien-und-film/videospiel-rise-of-the-ronin-aus-japan-wird-in-suedkorea-verboden-19519496.html> (13.07.2025)
- Weidlich, Andreas (2024): Doppelpes Spiel. Selbstreflexive Konfigurationsstrategien als Gegenstand einer kritischen Textpraxis digitaler Spiele. Analysen und Interpretationen zu Vagrant Story, Dark Souls III und Horizon: Zero Dawn. Boizenburg.
- Wesener, Stefan (2004): *Spiele in virtuellen Welten. Eine Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen*. Wiesbaden.
- White, Hayden (2008): *Metahistory. Die historische Einbildungskraft im 19. Jahrhundert in Europa*. Frankfurt
- White, Hayden (1986): *Auf Klio dichtet oder die Fiktion des Faktischen. Studien zur Tropologie des historischen Diskurses*. Stuttgart.
- Widmann, Tabea (2024): Digitale Erinnerungskulturen – Spielerische Erinnerungskulturen? Auf den Spuren des spielerischen Moments in den Digital Memory Cultures. In: Gundermann, Christine/Hanke, Barbara/Schlutow, Martin (Hg.): *Digital Public History. Analytische Zugänge und Lernpotentiale digitaler Geschichte*. Berlin. S. 15–28.

- Widra, Thomas (2016): Auf dem Weg zu wahrer »agency«. In: Mosel, Michael (Hg.): Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen. Boizenburg. S. 29–60.
- Wilhelm, Claudia (2015): Game Studies und Geschlechterforschung. In: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln. S. 3165–341.
- Williams, Tad (1999): Otherland. Berg aus schwarzem Glas. München
- Winklhöfer, Christian (2021): Urteilsbildung im Geschichtsunterricht. Frankfurt.
- Wimmer, Jeffrey (2025): Die sozialen Kontexte von Computerspielkulturen. In: Brandenburg, Aurelia/Schlegel, Linda/Zimmermann, Felix (Hg.): Handbuch Gaming & Rechtsextremismus. Voraussetzungen/Einstellungen/Prozesse/Auswege. Bonn. S. 41–48.
- Winnerling, Tobias/Nonn, Christoph (2017): Wozu eigentlich kontrafaktische Geschichte? In: Winnerling, Tobias/Nonn, Christoph (Hg.): Eine andere deutsche Geschichte 1517–2017. Was wäre wenn.... Paderborn. S. 7–19.
- Winnerling, Tobias (2023): Farbenfroher Kolonialismus und historische Dissimulation. Die Diskussion um die »Anno«-Serie. In: Burschel, Peter/Cornelißen, Christoph/Sauer, Michael: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 74. 3/4 2023. Geschichte in digitalen Spielen. Seelze. S. 140–151.
- Winnerling, Tobias (2024): (A)Historisches in digitalen Spielen beschreiben. Skizzen für Auswege aus der Anachronismusfalle. In: Gundermann, Christine/Hanke, Barbara/Schlutow, Martin (Hg.): Digital Public History. Analytische Zugänge und Lernpotentiale digitaler Geschichte. Berlin. S. 45–62.
- Witting, Tanja (2010): Bildschirmspiele und die Genderfrage. In: Ganguin, Sonja/Hoffmann, Bernward (Hg.): Digitale Spielekultur. München. S. 115–128.
- Wolf, Mark J.P. (2005): Genre and the Video Game. In: Raessens, Joost/Goldstein, Jeffrey (Hg.): handbook of computer game studies. Cambridge/London. S. 193–204.
- Wolling, Jens (2008): Entwicklungstrends in der Computerspielnutzung bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. In: Quandt, Thorsten/Wimmer Jeffrey/Wolling, Jens (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 73–93.
- Wulf, Christopher (2024): Ludovisuelle Harmonie. Die komplexe Verbindung von Musik und Videospiel. Glückstadt.
- Wysocki, Jan (2024): Apotheose der Populärkultur. Untersuchungen der Konstruktion polytheistischer Gottesvorstellungen in digitalen Spielen.
- YongYea (2025a): Nintendo Face Mass Backlash After Pricing Mario Kart World For Switch 2 At 80\$. <https://www.youtube.com/watch?v=jFCNwDiEd-U> (05.04.2025)

- YongYea (2025b): Nintendo Delay Switch 2 Pre-Orders Due to Tariffs, Price Hike Risks Rise, Hidden Cost Face Backlash. <https://www.youtube.com/watch?v=9w-WKDss7iw> (05.04.2025)
- Zellinger, Peter (2024): Ehemalige Bungie-Mitarbeiter von ihrem Ex-Chef: »Schleich Dich!« <https://www.derstandard.de/story/3000000230955/ehemalige-bungie-mitarbeiter-fordern-von-ihrem-ex-chef-schleich-dich> (20.08.2024)
- Zimmermann, Felix (2019): Digitale Spiele als historische Erlebnisräume. Ein Zugang zu Vergangenheitsatmosphären im Explorative Game. Boizenburg.
- Zimmermann, Felix (2023a): Spielend sterben im Schützengraben. In: Brandenburg, Aurelia/Färberbock, Peter/Falke, Anna Klara/Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias: Verspielte Vergangenheit. Texte aus sieben Jahren AKGWDS. Glückstadt. S. 279–284.
- Zimmermann, Felix (2023): Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel. Marburg.