

Publikationen, Vorträge und mehr

André Weßel, Stand: Oktober 2021

| |
|--|
| Herausgeberschaften |
| 2020 |
| Groen, M., Kiel, N., Tillmann, A., Weßel, A. (Hg.) (2020). <i>Games and Ethics. Theoretical and Empirical Approaches to Ethical Questions in Digital Game Cultures</i> . Wiesbaden: Springer. |
| 2017 |
| Clash of Realities (Hg.) (2017): <i>Clash of Realities 2015/16. On the Art, Technology and Theory of Digital Games</i> . Proceedings of the 6th and 7th Conference. Bielefeld: transcript. |
| Buch- und Zeitschriftenbeiträge |
| 2021 |
| Fiedler, S., Weßel, A. (2021): <i>Überlebe! Dilemmatische Situationen und moralische Prinzipien in und mit dem Spiel This War of Mine reflektieren</i> . In: Ethik & Unterricht, 3/2021. S. 41-45. |
| Sleegers, J., Weßel, A. (2021). <i>Mit digitalen Medien arbeiten</i> . In: Deinet, U., Sturzenhecker, B., Schwanenflügel, L. v., Schwerthelm, M. (Hg.). Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. 5. Aufl., Bd. 2. Wiesbaden: Springer VS. S. 1257-1263. |
| Tillmann, A., Weßel, A. (2021): <i>Digitalisierung in der stationären Kinder- und Jugendhilfe – zur Relevanz von digitalen Medien und Medienbildung in einem vernachlässigten Bildungskontext</i> . In: Wunder, M. (Hg.). Digitalisierung und Soziale Arbeit. Transformationen und Herausforderungen. Bad Heilbrunn: Klinkhardt. S. 229-239. |
| Tillmann, A., Weßel, A. (2021). <i>Offene Kinder- und Jugendarbeit in mediatisierten Alltags- und Lebenswelten</i> . In: Deinet, U., Sturzenhecker, B., Schwanenflügel, L. v., Schwerthelm, M. (Hg.). Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. 5. Aufl., Bd. 1. Wiesbaden: Springer VS. S. 841-854. |
| Weßel, A. (2021). <i>Digitale Spiele im Ethikunterricht. Bildungspotenziale und Kompetenzen nutzen und entwickeln</i> . In: Ethik & Unterricht, 3/2021. S. 4-8. |
| 2020 |
| Weßel, A. (2020): <i>Digital Game Literacy – Potential, Challenges, and Ethical Implications</i> . In: Groen, M., Kiel, N., Tillmann, A., Weßel, A. (Hg.). Games and Ethics. Theoretical and Empirical Approaches to Ethical Questions in Digital Game Cultures. Wiesbaden: Springer. S. 177-196. |
| 2019 |
| Weßel, A. (2019): <i>Sinnvolle Beschäftigung oder wert(e)loser Zeitvertreib? Potenziale digitaler Spiele für Medienbildung und Werterziehung in digitalen Gesellschaften</i> . In: Köberer, N., Prinzing, M., Stapf, I. (Hg.). Aufwachsen mit Medien. Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend. Baden-Baden: Nomos. S. 143-156. |
| 2018 |
| Tillmann, A., Weßel, A. (2018). <i>Das digitale Spiel als raum-zeitlicher Ermöglichungsraum für Bildungsprozesse</i> . In: Bastian, J., Fromme, J., Pietraß, M., Rummler, K. (Hg.). Jahrbuch Medienpädagogik |

gik 13. Digitaler Raum – digitale Zeit. Form und Veränderung grundlegender Kategorien von Erfahrung und ihre Bedeutung für die Medienpädagogik. Wiesbaden: Springer VS. S. 111-132.

2017

Gühnemann D., Weßel, A. (2017). „*This Action Will Have Consequences*” – *Moralische Reflexion am Beispiel von Life is Strange und This War of Mine*. In: Zielinski, W., Aßmann, S., Kaspar, K., Moormann, P. (Hg.). Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht. Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, Band 5. München: kopaed. S. 75-84.

Tillmann, A., Weßel, A. (2017). *Introduction*. On the Art, Technology and Theory of Digital Games. In: Clash of Realities (Hg.). Clash of Realities 2015/16. On the Art, Technology and Theory of Digital Games. Proceedings of the 6th and 7th Conference. Bielefeld: transcript. S. 245-248.

Weßel, A. (2017). *This Moral of Mine. Reflecting Ethical Decision-Making with Digital Games*. In: Clash of Realities (Hg.). Clash of Realities 2015/16. On the Art, Technology and Theory of Digital Games. Proceedings of the 6th and 7th Conference. Bielefeld: transcript. S. 267-290.

Weßel, A., Groen, M. (2017): *The Good, the Bad, and the Inbetween. Using Digital Games for Ethics Education*. In: Clash of Realities (Hg.): Clash of Realities 2015/16. On the Art, Technology and Theory of Digital Games. Proceedings of the 6th and 7th Conference. Bielefeld: transcript. S. 323-338.

2016

Weßel, A. (2016). *Ethik und Games. Möglichkeiten digitaler Spiele zur Reflexion moralischen Handelns*. In: merz Wissenschaft, 60, 05/2016. S. 123-134.

Broschüren

2018

Digitale Spiele in der Jugendarbeit. Beispiele aus dem Projekt „Ethik und Games“. Spielraum (TH Köln), Köln, 2018.

2017

Digitale Spiele in der Schule. Praxisbeispiele für den Unterricht. Stiftung Digitale Spielekultur / Spielraum (TH Köln), Berlin, 2017.

Evaluations- und Abschlussberichte

2019

Groen, M., Weßel, A. (2019). Evaluationsbericht zur Location-based App „Porta Praetoria C.C.A.A.“. Entwickelt im Rahmen der Projekte „HisToGo“ und „EPPSA“, Cologne Game Lab, TH Köln.

Haine, M., Röttgen, J., Weßel, A. (2019). Abschlussbericht zum Projekt „Wohnen im Sozialraum“. Durchgeführt von miteinander leben e.V., gefördert von der Aktion Mensch. Laufzeit: 02/2016 bis 02/2019.

2018

Kiel, N., Slegers, J., Tillmann, A., Weßel, A. (2018). Abschlussbericht zum Projekt „Ethik und Games“. Durchgeführt vom Institut Spielraum (Institut für Medienforschung und Medienpädagogik, TH

Köln), gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, der Bundeszentrale für politische Bildung und vom Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes NRW. Laufzeit: 11/2015 bis 03/2018.

2007

Weßel, A. (2007). Evaluationsbericht zur Sommerakademie „OptioKompakt“. Optionalbereich, Ruhr-Universität Bochum.

Vorträge

2021

Mairhofer, A., Steiner, O., Weßel, A. (2021). *Digitale Medien in den Hilfen zur Erziehung – Herausforderungen und Praktiken*. Fachforum beim Deutschen Jugendhilfetag 2021 „Wir machen Zukunft – Jetzt!“, Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe e.V., online [20.05.2021].

Seyfarth, K., Weßel, A. (2021). *Bildungsteilhabe in digital geprägten Lernumfeldern – Potenziale und Herausforderungen*. Forum „Teilhabe, Inklusion und Bildungsgerechtigkeit in der digital geprägten Welt“ bei der Bildungsforschungstagung 2021 „Bildungswelten der Zukunft“, Bundesministerium für Bildung und Forschung, online [10.03.2021].

2020

Weßel, A. (2020). *Digitale Teilhabe junger Menschen in Einrichtungen der stationären Erziehungshilfe*. Medienpädagogisches Forschungskolloquium der Universität zu Köln und der TH Köln, Köln [29.11.2019].

Feyer, J., Kochskämper, D., Weßel, A. (2020). *Heimerziehung im Kontext digital-kommunikativer Entgrenzungsprozesse: Anforderungen an eine (Neu-)Begründung bisheriger Handlungskonzepte*. Tagung *Soziale Arbeit und Digitalisierung*. Fachkonferenz „Digitalisierung und Soziale Arbeit – Transformationen, Beharrungen und Herausforderungen“, Fernuniversität Hagen, online [22.10.2019].

2019

Weßel, A. (2019, eingeladen). *Macht Zocken nun dümmer oder klüger? Zu den Bildungspotenzialen digitaler Spiele*. Next Level – Festival for Games, Zeche Zollverein, Essen [29.11.2019].

Weßel, A. (2019, eingeladen). *Digitale Medien in jugendlichen Lebenswelten in Heimen – Fragen, Perspektiven und ethische Aspekte am Beispiel der Smartphone-Nutzung*. Eröffnungsvortrag auf dem Fachtag Smartphone-Nutzung des VPK-Landesverbands NRW, Dortmund [25.11.2019].

Weßel, A. (2019, eingeladen). *Beim Zocken abgezockt? Wie junge Menschen den (finanziellen) Herausforderungen digitaler Spielwelten begegnen und wie wir es pädagogisch bewerten*. Eröffnungsvortrag im Rahmen der Fortbildung für Lehr- und pädagogische Fachkräfte „Alles was Recht ist XVI: Alles was kostet! Pädagogischer Umgang und rechtliche Herausforderungen mit digitalen Kostenfallen“ des Niedersächsischen Landesamts für Soziales, Jugend und Familie, Wolfenbüttel [19.11.2019].

Weßel, A. (2019, eingeladen). *Let 'em Play and/or Keep 'em Safe? Ethical Aspects of Digital (Online) Gaming*. 12. Internationale Konferenz „Keeping Children and Young People Safe Online“ von klicksafe und saferinternet.pl, Warschau [17.09.2019].

Weßel, A. (2019). *DigiPäd 24/7: Digitalisierung in Heimen und Internaten*. Forschungsforum, TH Köln, Köln [13.06.2019].

Groen, M., Weßel, A. (2019): *Das qualitative Medientagebuch. Zur Untersuchungspraxis mobilen Medienhandelns*. Medienpädagogisches Forschungskolloquium der Universität zu Köln und der TH Köln, Köln [22.05.2019].

2018

Weßel, A. (2018). *Spielraum für Ethik und Games: Neue Wege der Medienbildung*. Medienpädagogische Netzwerktagung „Ethik und Games“, TH Köln, Köln [23.03.2018]

Weßel, A. (2018). *Ethik und Games. Eine kritische Betrachtung der Bildungspotenziale digitaler Spiele und ihrer Möglichkeiten zur Reflexion moralischen Handelns*. Jahrestagung „Aufwachsen in digitalen Gesellschaften. Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend“ der Fachgruppe Kommunikations- und Medienethik der Deutschen Gesellschaft für Publizistik und Kommunikationswissenschaft zusammen mit dem Netzwerk Medienethik, Hochschule für Philosophie, München [23.02.2018].

Weßel, A. (2018). *Spielen verbindet. Inklusiv Medienbildung mit digitalen Spielen*. Barcamp Bildung inklusiv, TH Köln, Köln [22.01.2018].

2017

Weßel, A. (2017). *Spielen verbindet. Inklusiv Medienbildung mit digitalen Spielen*. Barcamp „Camp NIMM – Netzwerk Inklusion mit Medien“, Düsseldorf [14.09.2017].

Kiel, N., Weßel, A. (2017). *Möglichkeiten digitaler Spiele zur Reflexion moralischen Handelns*. Medienpädagogische Netzwerktagung „Digitale Spielräume im Wandel: Trends, Themen, Technologien“, TH Köln, Köln [13.06.2017].

Weßel, A. (2017). *Digitale(s) Spiele(n) in Bildungskontexten*. Eröffnungsvortrag beim Expert*innen-Workshop „Bildungspotenziale digitaler Spiele für Jugendliche“, TH Köln, Köln [25.04.2017].

2016

Weßel, A. (2016). *This Moral of Mine. Digital Games and the Reflection of Moral Action*. FROG – Future and Reality of Gaming 2016: „Beyond Gameplay – Game Cultures and Game Practices“, Wien [25.09.2016].

Seminare & Workshops

2020

Weßel, A. (2020). *Digitalisierung in der (stationären) Jugendhilfe. Anforderungen an Handlungskonzepte*. AWO-Fachtag „Digitalisierung in der Kinder- und Jugendhilfe – (un)begrenzte Möglichkeiten?!“, AWO Thüringen, online [05.11.2020].

2019

Schmidt, H. C., Weßel, A. (2019). *Lego® Level Up*. Workshop für Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I im Rahmen des Forschungsprojekts „Literalität des Spiel(en)s: Vermittlung von Medienkompetenz im Bereich analoger, digitaler und hybrider Spiele“ der Universität zu Köln und der TH Köln, Next Level – Festival for Games, Zeche Zollverein, Essen [29.11.2019].

Schmidt, H. C., Weßel, A. (2019). *Lego® Level Up*. Workshop für Schülerinnen und Schüler der Primar- und Sekundarstufe I im Rahmen des Forschungsprojekts „Literalität des Spiel(en)s: Vermittlung von Medienkompetenz im Bereich analoger, digitaler und hybrider Spiele“ der Universität zu Köln

| |
|---|
| und der TH Köln, Stadtteilbibliothek Kalk, Köln [18.10.2019]. |
| Sleegers, J., Weßel, A. (2019). <i>Unknown Games V+VI</i> . Workshops in einer E-Sports- und Gaming-Bar. Meltdown, Köln [17.10., 17.04.2019]. |
| Weßel, A. (2019). <i>Fortnite – Potenziale und Herausforderungen eines jugendkulturellen Phänomens</i> . Workshop im Rahmen der Lehrkräftefortbildung „Schule und Games“ der GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, Gamescom Congress 2019, Köln [21.08.2019]. |
| Schmidt, H. C., Weßel, A. (2019). <i>Lego® Level Up</i> . Zwei Workshops für Schülerinnen und Schüler der Primar- und Sekundarstufe I im Rahmen des Forschungsprojekts „Literalität des Spiel(en)s: Vermittlung von Medienkompetenz im Bereich analoger, digitaler und hybrider Spiele“ der Universität zu Köln und der TH Köln beim Projekt für Kunstvermittlung und digitale Bildung „Akademie der Avantgarde“, NRW-Forum, Düsseldorf [11.05.2019]. |
| Schmidt, H. C., Weßel, A. (2019). <i>Lego® Level Up</i> . Zweitägiger Workshop für Schülerinnen und Schüler der Primar- und Sekundarstufe I im Rahmen des Forschungsprojekts „Literalität des Spiel(en)s: Vermittlung von Medienkompetenz im Bereich analoger, digitaler und hybrider Spiele“ der Universität zu Köln und der TH Köln, Stadtteilbibliothek Kalk, Köln [26./27.04.2019]. |
| Weßel, A. (2019). <i>Wir gehen zur Europa-Wahl 2019!</i> Workshop im Rahmen des Weiterbildungsprogramms der Lebenshilfe Nordrhein-Westfalen, Ertstadt [05.04.2019]. |
| 2018 |
| Sleegers, J., Weßel, A. (2018). <i>Unknown Games II-IV</i> . Workshops in einer E-Sports- und Gaming-Bar. Meltdown, Köln [18.12., 13.06., 15.02.2018]. |
| Weßel, A. (2018). <i>Fake News spielerisch erkennen</i> . Workshop der Fachgruppe Inklusive Medienbildung im Rahmen des GMK-Forums 2018, Universität Bremen [17.11.2018]. |
| Weßel, A. (2018). <i>Ethik und Games – Digitale Spiele und moralisches Handeln im Kontext Sozialer Arbeit</i> . Zwei Workshops im Rahmen des Fachtags Jugendhilfe@Digitalisierung2018 der Evangelischen Jugendhilfe Wichernhaus, Essen [25.10.2018]. |
| Weßel, A. (2018). <i>Computer- und Internet-Workshop</i> . Fünftägiger Workshop für die St.-Augustinus-Behindertenhilfe und die Erzdiözese Köln bei der Europäischen Woche der Begegnung für Menschen mit und ohne Behinderung, Bergisch Gladbach [08.-12.10.2018]. |
| Weßel, A. (2018). <i>Digitalisierung im Unterricht der Fächer Sozialwissenschaften und Soziologie</i> . Fortbildungsworkshop für Lehrkräfte von der Stiftung Digitale Spielekultur und der Berliner Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft, Berlin [05.09.2018]. |
| Poerschke, D., Weßel, A. (2018). <i>Politik und Gesellschaft in digitalen Spielen</i> . Workshop im Rahmen der Lehrkräftefortbildung „Schule und Games“ der GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, Gamescom Congress, Köln [22.08.2018]. |
| Sleegers, J., Weßel, A. (2018). <i>Ethik und Games – Digitale Spiele und moralisches Handeln im Kontext Sozialer Arbeit</i> . Fortbildungsworkshop der GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte, Bielefeld [11.06.2018]. |
| Sleegers, J., Weßel, A. (2018). <i>Ethik und Games – Digitale Spiele und moralisches Handeln im Kontext Sozialer Arbeit</i> . Fortbildungsworkshop der GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte, Minden [28.05.2018]. |

Weßel, A. (2018). *Ich bin neu im Werkstatt-Rat – Was ist meine Aufgabe?* Seminar im Rahmen des Weiterbildungsprogramms der Lebenshilfe Nordrhein-Westfalen, Nordeifelwerkstätten, Zülpich [09.-11.04.2018].

Weßel, A. (2018). „*Ich helfe gern!*“ Vorbereitungsseminar für einen Fachtag zum Thema „Menschen mit Behinderung ins Ehrenamt“, miteinander leben e.V. und Diakonie Michaelshoven, Köln [05.06.2018].

Kiel, N., Slegers, J., Weßel, A. (2018). *Einstieg in das Thema Games. Miteinander und gegeneinander spielen. Spielen in der Virtuellen Realität.* Drei Workshops mit Kindern und Jugendlichen in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit, Jugendhaus TREFFER, Köln [16.01., 20.02., 06.03.2018].

2017

Weßel, A. (2017). *Ethik und Games: Digitale Spiele können mehr als nur Entertainment!* Next Level – Festival for Games, NRW-Forum, Düsseldorf [09.11.2017].

Slegers, J., Weßel, A. (2017). *Unknown Games.* Workshop in einer E-Sports- und Gaming-Bar. Melt-down, Köln [26.10.2017].

Rustler, A., Weßel, A. (2017). *Deutschland wählt den Bundes-Tag – Ich wähle mit!* Seminar im Rahmen des Weiterbildungsprogramms der Lebenshilfe Nordrhein-Westfalen, Hückeswagen [11.-13.09.2017].

Weßel, A. (2017). *Ethik und Games. Möglichkeiten digitaler Spiele zur Reflexion moralischen Handelns in Bildungskontexten.* Workshop im Rahmen der Lehrkräftefortbildung „Schule und Games“ der GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, Gamescom Congress, Köln [23.08.2017].

Weßel, A. (2017). *Medienpädagogische Methoden auf dem Prüfstand.* Workshop auf der Medienpädagogischen Netzwerktagung „Digitale Spielräume im Wandel: Trends, Themen, Technologien“, TH Köln, Köln [13.06.2017].

Weßel, A. (2017). *Ethik mal anders. Digitale Spiele und moralisches Handeln im Unterricht.* Zwei Workshops im Rahmen der 13. iMedia: Lernen und Leben im digitalen Wandel, Mainz [30.05.2017].

Rustler, A., Weßel, A. (2017). *Nordrhein-Westfalen wählt den Landtag – Wir wählen mit!* Seminar im Rahmen des Weiterbildungsprogramms der Lebenshilfe Nordrhein-Westfalen, Ruppichterath [01.-03.05.2017].

2013

Weßel, A. (2013). *Wir wählen Inklusion! Nicht übereinander, sondern miteinander reden.* Workshop zur Vorbereitung einer inklusiven Wahlveranstaltung der Lebenshilfe Hamm, Hamm [24./25.08.2013].

Panels & Expertengespräche

2017

Panel „Im Rederausch: ‚Gender/Spiele‘“. Ausstellung „Im Spielrausch. Von Königinnen, Pixelmonstern und Drachentöttern“, 19.08.2017-04.02.2018, eine Kooperation Museums für Angewandte Kunst Köln (MAKK) und des Instituts für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln, MAKK [06.12.2017].

Panel „Computerspiele und Werteerziehung“. Internationale Tagung „Kulturgut Computerspiel...“ des Computerspielmuseums Berlin, Rotes Rathaus, Berlin [15.09.2017].

2016

Expert*innengespräch zur Expertise „Soziales Handeln in digitalen Spielen“ von Prof. Dr. Manuela Pietraß, Universität der Bundeswehr München, im Rahmen der Fachtagung „virtuell – vernetzt – mobil. Digitale Spiele in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen“ des Forums Medienpädagogik, Bayerische Landeszentrale für neue Medien, München [10.11.2016].

Moderationen

2018

Weßel, A. (2018). *Games and Inclusion*. Moderation im Rahmen des GMK-Forums 2018, Universität Bremen [17.11.2018].

Weßel, A. (2018). *Inclusive Worlds of Games*. Media Education Summit auf der „Clash of Realities – 7th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games“, Köln [13.11.2018].

Weßel, A. (2018). *Assassin’s Creed Origins – ein Blockbusterspiel für die Schule? Ein Gespräch mit Maxime Durand von Ubisoft*. Moderation und Interview im Rahmen der Fortbildungsveranstaltung für Lehrkräfte „Schule und Games“ der GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, Gamescom Congress, Köln [22.08.2018].

2017

Weßel, A. (2017). „Ich helfe gern!“ – *Fachtag Ehrenamt*. Weiterbildungsveranstaltung von miteinander leben e.V. und der Diakonie Michaelshoven, Köln [07.06.2018].

Kiel, N., Weßel, A. (2017). *Ethics Beyond Games – Policy, Economy, Society*. Media Education/Media Ethics Summit auf der „Clash of Realities – 8th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games“, Köln [07.11.2017].

2016

Weßel, A. (2016). *Digital Games as Social Environments*. Media Education/Media Ethics Summit auf der „Clash of Realities – 7th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games“, Köln [15.11.2016].

2013

Weßel, A., Wortmann, A. (2013). *Wir wählen Inklusion! Nicht übereinander, sondern miteinander reden*. Inklusive Wahlveranstaltung der Lebenshilfe Hamm, Hamm [26.08.2013].

Kuratorentätigkeit

2018

Tillmann, A., Weßel, A. (2018). *Inclusive Worlds of Games*. Media Education Summit auf der Clash of Realities – 9th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games“, Köln [13.11.2018].

Kiel, N., Slegers, J., Weßel, A. (2018). *Digitale Spieleausstellung*. Ausstellung in der Bundeskunsthalle im Rahmen des Museumsmeilenfests, Bonn [31.05.-03.06.2018].

2017

Tillmann, A., Weßel, A. (2017). *Ethics Beyond Games – Policy, Economy, Society*. Media Education/Media Ethics Summit auf der „Clash of Realities – 8th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games“, Köln [07.11.2017].

2016

Tillmann, A., Weßel, A. (2016). *Digital Games as Social Environments*. Media Education/Media Ethics Summit auf der „Clash of Realities – 7th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games“, Köln [15.11.2016].

2015

Slegers, J., Tillmann, A., Weßel, A. (2015). *Ethics in Digital Games*. Media Education/Media Ethics Summit auf der „Clash of Realities – 6th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games“, Köln [03.11.2015].

2014

Kaminski, W., Weßel, A. (2014). Medienpädagogischer Summit auf der „Clash of Realities – 5. Interdisziplinäre Konferenz zur Entwicklung, Wissenschaft und gesellschaftlichen Wahrnehmung digitaler Spiele“, Köln [07./08.05.2014].