

Inhalt

Nadine Schön

Geleitwort:

Vom Egosshooter bis zur Entwicklungshilfe

Weshalb wir uns alle mit Computerspielen beschäftigen sollten.....7

Vorwort.....11

Andreas Büsch

Spiel – Was ist das?

Kulturanthropologische und medienpädagogische Anmerkungen.....17

Linda Breitlauch

Familie 2020 – Computerspiele in der Lebenswirklichkeit.....37

Johannes Breuer und Malte Elson

Lernwerkzeug, Suchtmittel oder doch nur ein Spiel?

Über die Wirkung von Computer- und Videospielen auf ihre Nutzer/-innen.....45

Alexander Filipović

Ethik des Computerspielens

Ein medienethischer Einordnungsversuch.....69

Arne Busse und Matthias Uzunoff

Politische Bildung und Computerspiele.....81

Tobias Miller und Anne Sauer

Computerspiele – was ist spielbar?

Über das Informationsbedürfnis Games-ferner Erwachsenenmilieus
und die Vorteile eigener Spielerfahrung.....93

Christina Enders und Julia Menz

Creative Gaming

Mehr als einfach nur spielen.....109

Claudia Philipp und Judith Hoffmeier

Der Einsatz von Computerspielen im Unterricht.....117

<i>Thomas Podhostnik</i>	
Computerspiele im Schulalltag	
Bericht über einen Workshop.....	129
<i>Michael Winkelmann</i>	
„Gott spielt Counterstrike am PC“	
Computerspiele und religiöse Bildung.....	135
<i>Jan Rathje und Peter Holnick</i>	
Augmented Reality	
Herausforderung für Eltern zwischen virtueller und realer Welt.....	147
Autorinnen und Autoren.....	155
An der Herausgabe beteiligte Institutionen.....	161
Bildnachweis.....	165