

Inhalt

Nadine Schön

Geleitwort:

Vom Egoshooter 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 Computerspiels

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

Thomas Podhostnik

Computerspiele im Schulalltag

Bericht über einen Workshop.....129

Michael Winklmann

„Gott spielt Counterstrike am PC“

Computerspiele und religiöse Bildung.....135

Jan Rathje und Peter Holnick

Augmented Reality

Herausforderung für Eltern zwischen virtueller und realer Welt.....147

Autorinnen und Autoren.....155

An der Herausgabe beteiligte Institutionen.....161

Bildnachweis.....165