

1	Digitale Spiele im Deutschunterricht – Eine Zielbestimmung	1
1.1	„Bildungsmomente beim Spielen am Computer...“	1
1.2	... oder: Über den ‚richtigen‘ Umgang mit digitalen Spielen	2
2	Grundlegende Gedanken: Bildung und Medien	11
2.1	Bildung	11
2.2	Entwicklungsaufgaben	18
2.3	Medienbildung und die Potentiale digitaler Spiele	26
2.4	Bildungsmedien	38
2.5	Lud(okrit)isches Dispositiv	43
3	Eine Frage der Kompetenzen: Deutschunterricht und Computerspiele?	65
3.1	Deutschdidaktische Perspektive auf Computerspielbildung ^o	65
3.2	Anforderungen an einen analytischen Zugang zu Bildungsmedien ^o	74
3.3	Deutschdidaktische Forschung zur ‚Computerspiellesefähigkeit‘	82
4	Aspekte einer Computerspielrezeptionsfähigkeit	109
4.1	Computerspielforschung im Spannungsfeld heterogener Diskurse	109
4.2	Computerspiele als Erzählung und Spiel	120
4.2.1	Narrationen der Möglichkeiten	120
4.2.2	Vom Witz des Computerspiels	145
4.2.3	Ein postmodernes medialitätsbewusstsein	164
4.3	Computerspiele als Simulation, Spiel und Erzählung	169

4.3.1	Simulation – Vom Kampf- zum Schlüsselbegriff	169
4.3.2	Simulation und die Validierung von Wirklichkeit	173
4.3.3	Simulation, Repräsentation und Diegese – intermedial	176
4.4	Annäherung an die spezifische Medialität digitaler Spiele	179
5	Computerspielanalyse für Forschung und Unterricht	191
5.1	Herleitung eines Analyseansatzes	191
5.1.1	Zielperspektive	191
5.1.2	Spieltheoretische Grundlegung	192
5.1.3	Erzähltheoretische Erweiterung	196
5.1.4	Zeichentheoretische Einordnung	201
5.1.5	Simulationstheoretische Verfeinerung	207
5.2	Die Herausforderungsanalyse	212
5.2.1	... in Forschung und Unterricht	212
5.2.2	... zur Vorbereitung	213
5.2.3	... in der Umsetzung	214
6	Systematisierung der Ergebnisse und Forschungsbedarf	219
6.1	Ziel erreicht!	219
6.2	Wertediskurse und Bildungsmedien°	220
6.3	Perspektiven des Deutschunterrichts	232
6.4	Computerspiele als Medien	239
6.5	Herausforderungen für Deutschunterricht und -didaktik	247
	Verzeichnis der verwendeten Texte und Medien	251
	Spieleregister	281