

Vorwort der Herausgeber	7
Teil 1: Digitale Spielräume- ein erster Einblick	
Überwältigt von der Spieleflut? – Genrekunde	9
Und das soll Spaß machen? – Faszinationskraft	17
Aber ist das nicht gefährlich? – Risiken und Chancen	21
Dürfen die das überhaupt? – Jugendmedienschutz	27
Wer spielt da eigentlich? –Jugendkultur	31
Teil 2: Digitale Spielräume – näher betrachtet	
Worum geht's denn da? – Spielinhalte	35
Kennen Sie Mario, Lara und Max Payne? – Spielfiguren	41
Dick, dumm und delinquent durchs Daddeln? – Wirkungsfragen	47
Kann man damit reich werden? – Wirtschaftsgut	57
Zauberflöte, Mona Lisa und jetzt auch Tetris & Co? – Kulturgut	65
Teil 3: Beispiele medienpädagogischer Arbeit	
Schüler & <i>Spielraum</i> diskutieren über Computerspiele	69
Spietetester AG – Ein Schulprojekt	71
Umsetzung eines Videospieles als Brettspiel – Was man alles mit und aus Computerspielen machen kann	77
„World of Warcraft“ – Ein medienpädagogisches Projekt	85
„Fire Department 2“ – Kinder vergleichen virtuelle und reale Welt	93
„Time Trouble“ – Eine Spielaktion; real und digital	97
Teil 4: Guter Rat ist nicht immer teuer	
Digitale Spielräume und (un-)wissende Erziehende?	123
Ein Gespräch mit interessierten Eltern über digitale Spielräume	129
Sieben Tipps für den Medienalltag	133
Einkaufsleitfaden für Eltern	137
Weiterführende Hinweise zu Computer- und Videospiele	141