

Inhalt

Vorwort von Jürgen Fritz	VII
<i>Einleitung</i>	
Faszination Computerspielen	1
<i>Konstantin Mitgutsch & Herbert Rosenstingl</i>	
<i>Spieler & Spielerinnen</i>	
Unterhaltungserleben beim Computerspielen – Theorie, Experimente, (pädagogische) Anwendungsperspektiven	7
<i>Christoph Klimmt</i>	
Das Alter spielt eine Rolle – Altersstufen des Computerspiels	19
<i>Karl Garnitschnig & Konstantin Mitgutsch</i>	
Gaming – Volkssport der Generation	33
<i>Christoph Zenk</i>	
Online – Zwischen Faszination und Sucht	41
<i>Hubert Poppe</i>	
<i>Spiele</i>	
Interaktionstechnologie im gesellschaftlichen Spiel – Eine Grundsatzthese zur kulturellen Bedeutung von digitalen und hybriden Spielen	47
<i>Michael Wagner</i>	
Die schwierige Frage von digitalen Spielen und Gewalt	57
<i>Peter Purgathofer</i>	
Spielerische Gewalt – Skizze einer ludischen Kultur des Spiels „Counter-Strike“	69
<i>Sabrina Schrammel & Konstantin Mitgutsch</i>	
Computerspiele zwischen Verbot und Vergnügen – Rahmungskompetenz als Ziel der Medienpädagogik	83
<i>Winfred Kaminski</i>	

Spielkultur

**Über Himmlische Schwerter, Schulterpolster
und sitzende Avatare – Geschlecht, Raum
und Körper in Computerspielen** 95
Monika Seidl

**Multimediale Spiele – Verschränkungen von virtuellen
und realen Spielräumen am Beispiel moderner
Vergnügungsarrangements** 105
Natascha Adamowsky

**Play-based learning –
Die Aktivität des Computerspielens als Lernanlass** 117
Sabrina Schrammel

Der Bildungsbeitrag des Digital Game-Based Learnings 127
Christian Swertz

**Medien bilden –
Schlüsselkonzepte zu Media Literacy und Computerspielen** 137
Sigrid Jones

Gesellschaft & Spiel

**Die Prüfung und Alterskennzeichnung
von Computerspielen in Deutschland** 149
Jürgen Hilse & Christine Schulz

**Das PEGI-System (Pan European Game Information) –
Verfahren, Vorteile, Herausforderungen** 155
Jürgen Bänsch & Katja Mader

Positivprädikatisierung als Strategie 163
Herbert Rosenstingl

Autorinnen und Autoren 173