

## Inhalt

Winfred Kaminski und Martin Lorber <i>Vorwort</i>	7
Joachim Metzner <i>Begrüßung zum Kongress 'Clash of Realities'</i>	9
Armin Laschet und Jens Baganz <i>Grußworte</i>	14
Thomas Krüger <i>Clash of Realities 2008 – Eröffnungs-Keynote</i>	16

### >>Zur Theorie des digitalen Spielens

Jesper Juul <i>The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness</i>	25
Natascha Adamowsky <i>Medialisierte Umgebungen – medienästhetische Überlegungen zu Kunst- und Computerspielen im urbanen Raum</i>	47
Britta Neitzel <i>Das Computerspiel als Leitmedium des 21. Jahrhunderts</i>	61

### >>Neu im Blick: Digitales Spielen und Lernen

James Paul Gee <i>„Surmise the Possibilities“ Portal to a Game-Based Theory of Learning for the 21<sup>st</sup> Century</i>	79
Elisabeth R. Hayes / Elizabeth M. King <i>Not Just a Dollhouse: What the Sims 2 Can Teach us About Womens's IT Learning</i>	99

**>>Viel diskutiert: Gewalt und Sucht**

Maria von Salisch / Astrid Kristen / Caroline Oppl  
*Gewalthaltige Bildschirmspiele: Auswahl und Wirkung  
 am Anfang der Computerspielkarriere* 119

Silvia Kratzer  
*Pathologische Internetnutzung als Begleiterscheinung  
 psychischer Störungen. Eine klinische Studie* 133

**>>Spiel-Analysen**

Rolf F. Nohr  
*„Handlungsanweisungen für Siegertypen“  
 Diskurse des Strategischen* 149

Mathias Mertens  
*Cruising, Pseudo-Flanieren und das Computerspiel des  
 expressiven Individualismus* 167

**>>Aktiver Jugendmedienschutz**

Konstantin Mitgutsch/Herbert Rosenstingl  
*Vom Jugendschutz zur informierten Entscheidung.  
 Altersgemäße Einstufung von Computerspielen* 179

**>>Wirtschaftsfaktor Computerspiele-Industrie**

Jörg Müller-Lietzkow  
*Entwicklungstendenzen und neue Konkurrenzen in der  
 Computer- und Videospieleindustrie. Ein Überblick über aktuelle  
 und zukünftige ökonomische Grundlagen und Forschungsfragen* 199

Autorinnen und Autoren 221