

Inhalt

Vorwort der Herausgeber 9

Grußwort 13
Prof. Dr. SeeBelberg, Präsident der Fachhochschule Köln

>> THEORIE UND EMPIRIE DIGITALER SPIELE

Ludification/Ludefaction 19
*The Ambivalence of Contemporary Play and the Fracking
of the Radical Imaginary*
Graeme Kirkpatrick

Vom Drama zum Game. 29
Elemente einer historischen Theorie audiovisuellen Erzählens
Gundolf S. Freyermuth

Design Harmony in (Serious) Games 39
David Farrell

**Children's and Adolescents' Learning in the Context
of Recreational Video Game Play** 51
Fran C. Blumberg

Welt-Spiele 61
*Aspekte der Produktion, Distribution und Vermarktung von
nicht-westlichen Computerspielen*
Stefan Werning

>> DIGITALE SPIELE ALS KULTURELLES FAKTUM

Die gamifizierte Gesellschaft	73
Wie Spielmechaniken beginnen, unseren Alltag zu bestimmen. <i>Alexander Pfeiffer und Thomas Wernbacher</i>	
Games in Motion	85
Mobile Spiele im Alltag <i>Claudia Streußnig, Matthias Wieser und Rainer Winter</i>	
Wenn Spielen mehr ist	95
<i>Dominik Härig</i>	
Kommt das Spiel in die Kultur zurück?	105
Überlegungen zur kulturellen Bedeutung aktueller Gamification-Tendenzen <i>Nina Grünberger</i>	

>> ZUR PÄDAGOGIK DIGITALEN SPIELENS

Making It Personal	117
Towards A Customized Experience For Impact Games. <i>Katharina Tillmanns</i>	
Spielend über Menschenrechte lernen	135
Serious Games für die Menschenrechtsbildung <i>Sonja Gabriel</i>	
Crowd Control für die Gaming-Community:	145
Formen der Begegnung mit unerwünschtem Verhalten in MMOGs <i>Maike Groen und Arne Schröder</i>	
Digital Streetworking	153
Ethische Aspekte nicht-transparenter Lernintentionen bei „aufsuchenden“ Lern- und Bildungsangeboten innerhalb digitaler Spiele <i>Steffen Winny</i>	
Zocken mit Sinn	175
<i>Angelika Beranek und Stephan Schölzel</i>	

Minecraft.edu	185
Erstellung von Lernszenarien mit Hilfe von Minecraft	
Bericht über ein medienpädagogisches Projekt	
<i>Daniel Zils</i>	
Adventure in 3D	195
Selbstgemacht mit Unity	
<i>Martin Müllner</i>	
Autorinnen und Autoren	207