

Inhalt

Einleitung	7
I. Theoretische Grundlagen und disziplinäre Verortung	
Digitales Spielen und Lernen – A Perfect Match?	18
Pädagogische Betrachtungen vom kindlichen Spiel zum digitalen Lernspiel <i>Torben Schmidt, Inke Schmidt und Philipp René Schmidt</i>	
Die Bedeutung des Spiels in der Psychologie <i>Katharina O'Connor</i>	50
Wer spielt was auf welchem Gerät mit wem mit welchem Effekt? Videospiele aus Sicht der Kommunikationswissenschaft <i>Johannes Breuer und Thorsten Quandt</i>	76
II. Bedeutung digitaler Medien: Verbreitung, Nutzung und Zusammenhänge	
Die Bedeutung digitaler Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen Verbreitung, Nutzung und Zusammenhänge <i>Sabine Feierabend, Ulrike Karg und Thomas Rathgeb</i>	98
Bildschirmmediennutzung und Gesundheit von Kindern und Jugendlichen	115
Ergebnisse aus KiGGS Welle 1: Erste Folgebefragung der Studie zur Gesundheit von Kindern und Jugendlichen in Deutschland (KiGGS) <i>Robert Schlack, Benjamin Kuntz und Thomas Lampert</i>	
Erwachsene spielen?	143
Aktuelle Daten zur Computerspielnutzung im Erwachsenen- und hohem Erwachsenenalter <i>Daniel Schultheiss und Jeffrey Wimmer</i>	

III. Digitale Spieleanwendungen: Einordnung und konzeptionelle Abgrenzung	
Digitale Spiele <i>Maic Masuch und Katharina Emmerich</i>	158
Von <i>video games</i> zu <i>health gaming</i> Eine Einführung <i>Ute Ritterfeld</i>	173
Abgrenzung von Serious Games zu anderen Lehr- und Lernkonzepten <i>Daniel Tolks und Claudia Lampert</i>	191
IV. Digitale Spieleanwendungen in der Gesundheitsförderung und Prävention	
Grundtypologie von digitalen Spieleanwendungen im Bereich Gesundheit <i>Claudia Lampert und Daniel Tolks</i>	218
Gesundheitsrelevante Theorien und ihre Übertragung auf digitale Spieleanwendungen <i>Peter Paulus, Kevin Dadaczynski und Stephan Schiemann</i>	234
Digital Spieleanwendungen im Bereich Ernährung: Eine systematische Übersichtsarbeit <i>Amy Shirong Lu, Hadi Kharrazi und Tom Baranowski</i>	261
Bildschirmzeiten zur Steigerung der körperlichen Aktivität? Digitale Spieleanwendungen im Bereich körperliche Aktivität und ihre Wirkungen <i>Stephan Schiemann, Kevin Dadaczynski und Peter Paulus</i>	282
Psychosoziale Gesundheitsförderung durch digitale Spielanwendungen? Vom Widerspruch zur lohnenswerten Präventionsperspektive <i>Kevin Dadaczynski, Peter Paulus und Stephan Schiemann</i>	307
Marktpotential von gesundheitsbezogenen digitalen Spielanwendungen <i>Christian Scherrer und Jan Krutzinna</i>	334
Die Autorinnen und Autoren	353