

# Inhalt

## **Michael Wagner**

Editorial ..... 4

## **Katharina Stephenson**

Psychoanalyse im Game Space: Macht die Psychoanalyse Games *Serious*? ..... 6

## **Michael Kerres, Mark Bormann**

Explizites Lernen in Serious Games: Zur Einbettung von Lernaufgaben  
in digitale Spielwelten ..... 23

## **Steffen Malo, Sybille Hambach**

Spielend lernen in der Alphabetisierung ..... 35

## **Friedbert Jochum**

Serious Game Design für SchülerInnen mit geistiger Behinderung.  
Methodische Grundlagen, praktische Erfahrungen ..... 48

**Impressum**..... 47