

Inhalt

Interdisziplinäre Zugänge zu digitalen Spielen und ihrer sozialen und kulturellen Bedeutung – Einführung der Herausgeber..... 7
Ralf Biermann, Johannes Fromme und Florian Kiefer

Teil 1: Nutzung und Nutzende digitaler Spiele.....25

COVID-19 als Schlüsselereignis?
Die Prägkraft der Computerspielwelten vor, während und nach der Corona-Pandemie 27
Jeffrey Wimmer

„Let’s put our minds together and create!“
Auf den Spuren des Sozialen im Spiel..... 43
Rudolf Thomas Inderst und Sabine Schollas

Die Nutzung und Wirkung von Virtual-Reality-Games:
Ein Forschungsüberblick 65
Robin Janzik, Lars-Ole Wehden, Felix Reer und Thorsten Quandt

Familiale Ressourcen als Bedingungsfaktoren für problematisches Online-Gaming. Ergebnisse einer medienpädagogischen Längsschnittstudie..... 91
Katrin Potzel, Michaela Kramer, Lutz Wartberg, Michael Abler und Rudolf Kammerl

Auswirkungen gewalthaltiger Videospiele auf aggressives und prosoziales Verhalten 117
Barbara Krahé

Teil 2: Digitale Spiele – Analyse, Reflexion und Design.....139

Towards a Model of the Entertaining Appeal of Video Game Aesthetics 141
Daniel Possler and Christoph Klimmt

Ethik der Computerspiele..... 159
Sebastian Ostritsch

Ethik in Computerspielen.....	171
<i>Samuel Ulbricht</i>	
Das Computerspiel. Wie aus einer Kunst im Schatten die Kunst des Schattens wurde	191
<i>Thomas Hensel</i>	
Purposeful Game Design. Anwendung und Gestaltung von Spielen mit pädagogischer Intention	215
<i>Konstantin Mitgutsch und Lena Robinson</i>	
Authentizität der Referenz und der Form: Geschichtsdarstellungen in Computerspielen	231
<i>Tim Raupach</i>	
Teil 3: Soziale und gesellschaftliche Kontexte digitaler Spiele	247
Spielerische Passagen – Games in transmedialen Kontexten.....	249
<i>Andreas Rauscher</i>	
Von Level zu Level – Identitätsarbeit Jugendlicher durch Computerspiele	271
<i>Sonja Ganguin und Anneke Elsner</i>	
Die Darstellung weiblicher Charaktere in Computerspielen.....	291
<i>Josefa Much und Johannes Fromme</i>	
Bausteine einer postdigitalen Computerspielkompetenz: Ludische Literalität und Lego-Steine.....	323
<i>Hanns Christian Schmidt</i>	
Computerspiele im Museum	349
<i>Benjamin Beil</i>	
Ein Entwurf zur strukturalen Analyse des sozialen Live-Streaming- Portals twitch.tv	371
<i>Florian Kiefer</i>	
Verzeichnis der Autorinnen und Autoren	401