

Inhalt

Winfred Kaminski/Martin Lorber <i>Vorwort der Herausgeber</i>	7
Armin Laschet <i>Grüßwort</i> <i>Computerspiele und Politik: Zwischen Wirtschaftspolitik, Jugendmedienschutz und Bildungspolitik</i>	9
>>Digitale Aneignung der Umwelt	
Espen Aarseth <i>Warum Game Studies?</i>	17
Wolfgang Bergmann <i>Die spielerische Erschaffung von Welten</i>	25
Mela Kocher <i>Der ludoliterarische Typenkreis</i> <i>Analyse und Kategorisierung von Cybertexten</i>	33
>>Virtuelle und reale Welten	
Peter Vorderer <i>Warum sind Computerspiele attraktiv?</i>	55
Christoph Klimmt <i>Zur Rekonstruktion des Unterhaltungserlebens beim Computerspielen</i>	65
Tilo Hartmann <i>Gewaltspiele und Aggression</i> <i>Aktuelle Forschung und Implikationen</i>	81

Klaus Mathiak/René Weber <i>Computerspiele, Gewalt und Gehirne</i>	101
>>Rollenspiele: Virtuell und real	
Jürgen Fritz/Karla Misek-Schneider <i>Oh, what a game: >>OGAME<<</i> <i>Zur Faszinationskraft von Online-Spielen</i>	113
Dirk Höschen <i>„In jedem steckt ein Held“ oder MMORPGs</i>	133
Karin Wenz <i>Computerspiele als jugendkulturelles Referenzmedium?</i>	147
Jutta Zaremba <i>GENDER NON/KONFORM</i> <i>Die produktive Uniformität von Heldinnen und Gamerinnen</i>	161
>>Pädagogik, Schule und Computerspiele	
Johannes Fromme <i>Zwischen Immersion und Distanz:</i> <i>Lern- und Bildungspotenziale von Computerspielen</i>	177
Christopher Scholtz <i>Spielwahl und Spielpraxis</i> <i>Computerspiele als pädagogische Herausforderung</i>	211
Marco Fileccia/Ulrike Schmidt <i>Ein schwieriges Zusammenspiel</i> <i>Computerspiele und Schule</i>	225
Bernd Dolle-Weinkauff <i>Mit Janosch spielen und lernen</i> <i>Zur multimedialen Inszenierung kinderliterarischer Stoffe</i>	239
Autoren	251