

## Inhalt

*Nadine Schön*

Geleitwort:

Vom Egoshooter bis zur Entwicklungshilfe  
Weshalb wir uns alle mit Computerspielen beschäftigen sollten.....7

Vorwort.....11

*Andreas Büsch*

Spiel – Was ist das?

Kulturanthropologische und medienpädagogische Anmerkungen.....17

*Linda Breitlauch*

Familie 2020 – Computerspiele in der Lebenswirklichkeit.....37

*Johannes Breuer und Malte Elson*

Lernwerkzeug, Suchtmittel oder doch nur ein Spiel?

Über die Wirkung von Computer- und Videospiele auf ihre Nutzer/-innen.....45

*Alexander Filipović*

Ethik des Computerspielens

Ein medienethischer Einordnungsversuch.....69

*Arne Busse und Matthias Uzunoff*

Politische Bildung und Computerspiele.....81

*Tobias Miller und Anne Sauer*

Computerspiele – was ist spielbar?

Über das Informationsbedürfnis Games-ferner Erwachsenenmilieus  
und die Vorteile eigener Spielerfahrung.....93

*Christina Enders und Julia Menz*

Creative Gaming

Mehr als einfach nur spielen.....109

*Claudia Philipp und Judith Hoffmeier*

Der Einsatz von Computerspielen im Unterricht.....117

*Thomas Podhostnik*

Computerspiele im Schulalltag

Bericht über einen Workshop..... 129

*Michael Winkmann*

„Gott spielt Counterstrike am PC“

Computerspiele und religiöse Bildung..... 135

*Jan Rathje und Peter Holnick*

Augmented Reality

Herausforderung für Eltern zwischen virtueller und realer Welt..... 147

Autorinnen und Autoren..... 155

An der Herausgabe beteiligte Institutionen..... 161

Bildnachweis..... 165