

Konstantin Mitgutsch / Herbert Rosenstingl (Hg.)

# Faszination Computerspielen

Theorie – Kultur – Erleben

BRAUMÜLLER



# Inhalt

<b>Vorwort von Jürgen Fritz</b>	VII
<b><i>Einleitung</i></b>	
<b>Faszination Computerspielen</b>	1
<i>Konstantin Mitgutsch &amp; Herbert Rosenstingl</i>	
<b><i>Spieler &amp; Spielerinnen</i></b>	
<b>Unterhaltungserleben beim Computerspielen – Theorie, Experimente, (pädagogische) Anwendungsperspektiven</b>	7
<i>Christoph Klimmt</i>	
<b>Das Alter spielt eine Rolle – Altersstufen des Computerspielens</b>	19
<i>Karl Garnitschnig &amp; Konstantin Mitgutsch</i>	
<b>Gaming – Volkssport der Generation</b>	33
<i>Christoph Zenk</i>	
<b>Online – Zwischen Faszination und Sucht</b>	41
<i>Hubert Poppe</i>	
<b><i>Spiele</i></b>	
<b>Interaktionstechnologie im gesellschaftlichen Spiel – Eine Grundsatzthese zur kulturellen Bedeutung von digitalen und hybriden Spielen</b>	47
<i>Michael Wagner</i>	
<b>Die schwierige Frage von digitalen Spielen und Gewalt</b>	57
<i>Peter Purgathofer</i>	
<b>Spielerische Gewalt – Skizze einer ludischen Kultur des Spiels „Counter-Strike“</b>	69
<i>Sabrina Schrammel &amp; Konstantin Mitgutsch</i>	
<b>Computerspiele zwischen Verbot und Vergnügen – Rahmungskompetenz als Ziel der Medienpädagogik</b>	83
<i>Winfred Kaminski</i>	

## ***Spielkultur***

**Über Himmlische Schwerter, Schulterpolster  
und sitzende Avatare – Geschlecht, Raum  
und Körper in Computerspielen** 95  
*Monika Seidl*

**Multimediale Spiele – Verschränkungen von virtuellen  
und realen Spielräumen am Beispiel moderner  
Vergnügungsarrangements** 105  
*Natascha Adamowsky*

**Play-based learning –  
Die Aktivität des Computerspielens als Lernanlass** 117  
*Sabrina Schrammel*

**Der Bildungsbeitrag des Digital Game-Based Learnings** 127  
*Christian Swertz*

**Medien bilden –  
Schlüsselkonzepte zu Media Literacy und Computerspielen** 137  
*Sigrid Jones*

## ***Gesellschaft & Spiel***

**Die Prüfung und Alterskennzeichnung  
von Computerspielen in Deutschland** 149  
*Jürgen Hilse & Christine Schulz*

**Das PEGI-System (Pan European Game Information) –  
Verfahren, Vorteile, Herausforderungen** 155  
*Jürgen Bänsch & Katja Mader*

**Positivprädikatisierung als Strategie** 163  
*Herbert Rosenstingl*

**Autorinnen und Autoren** 173