

Inhalt

Vorwort | 9

I TRANSMEDIALISIERUNG DES WISSENSTRANSFERS

Einleitung

Gundolf S. Freyermuth | 15

Bildung neu gedacht.

Spiel, Simulation, Performanz, Transmedia-Navigation

Henry Jenkins et al. | 23

Lernen mit digitalen Medien.

Zur Gestaltung der Lernszenarien

Isabel Zorn | 49

Philogenie des Spiels.

Zur evolutionären Verbindung von Lernen und spielerischer Motorik

Chris Crawford | 75

Zwischen Planspiel und Trainingssimulator.

Oder: Was man von Computerspielen (nicht) über den Krieg lernen kann

Benjamin Beil | 91

Fallstudie 1: New Horizon – Das Spiel mit der Geschichte.

Historische Narration in Dokumentarfilm und Game

Dominik Wessely | 123

II SERIOUS GAMES

Einleitung

Lisa Gotto | 139

**Die ersten zehn Jahre der Serious Games-Bewegung.
Zehn Lektionen**

Simon Egenfeldt-Nielsen | 145

**Serious Games – Ernstes Spielen.
Über das Problem von Spielen, Lernen und Wissenstransfer**
Sonja Ganguin und Anna Hoblitz | 165

**Fallstudie 2: Game of Drones.
Ein persuasives Spiel zur kritischen Reflexion des
anbrechenden Drohnenzeitalter**
Marcus Bösch | 185

**Fallstudie 3: Tablet-Adventuregame zum Zweitspracherwerb
bei Vorschulkindern.
Ein Konzept inklusive Bär und Eichhörnchen**
Linda Kruse | 197

**Fallstudie 4: Das VITA-Konzept.
Game-Based Learning zur Transferüberprüfung in einem
integrierten Ansatz**
Thorsten Unger | 215

III EXERGAMES UND EXER-LEARNING GAMES

Einleitung
Fabian Wallenfels | 227

**Exergames.
Rhetoriken und soziale Rituale**
Ian Bogost | 233

**Interface Control Meaning.
Eine typologische Gegenstandssichtung
des Phänomens Exergames**
Tobias Kopka | 265

Wie viel Sport steckt wirklich in digitalen Spielen?

Entwurf einer Taxonomie

Jörg Müller-Lietzkow | 289

Bewegung und Lernen.

Lernpotenziale im Spannungsfeld motorischen und kognitiven Lernens

Rolf Kretschmann | 323

»Rhythmusarbeit«.

Revisited

Rolf F. Nohr | 351

Computerspiele als Therapie.

Zur Wirksamkeit von »Games for Health«

Linda Breitlauch | 387

Fallstudie 5: HOPSCOTCH – Exer-Learning Games.

Digitales Bewegungslernen in Schulen

Martina Lucht, Daniel Joerg und Kati Breitbarth | 399

Nachwort:

Serious Game(s) Studies.

Schismen und Desiderate

Gundolf S. Freyermuth | 421

Autorinnen und Autoren | 465

