

# Inhalt

---

Vorwort | 9

## I TRANSMEDIALISIERUNG DES WISSENSTRANSFERS

### Einleitung

Gundolf S. Freyeremuth | 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**

