

Inhalt

Einleitung	7
I. Theoretische Grundlagen und disziplinäre Verortung	
Digitales Spielen und Lernen – A Perfect Match?	18
Pädagogische Betrachtungen vom kindlichen Spiel zum digitalen Lernspiel <i>Torben Schmidt, Inke Schmidt und Philipp René Schmidt</i>	
Die Bedeutung des Spiels in der Psychologie	50
<i>Katharina O'Connor</i>	
Wer spielt was auf welchem Gerät mit wem mit welchem Effekt?	76
Videospiele aus Sicht der Kommunikationswissenschaft <i>Johannes Breuer und Thorsten Quandt</i>	
II. Bedeutung digitaler Medien: Verbreitung, Nutzung und Zusammenhänge	
Die Bedeutung digitaler Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen	98
Verbreitung, Nutzung und Zusammenhänge <i>Sabine Feierabend, Ulrike Karg und Thomas Rathgeb</i>	
Bildschirmmediennutzung und Gesundheit von Kindern und Jugendlichen	115
Ergebnisse aus KiGGS Welle 1: Erste Folgebefragung der Studie zur Gesundheit von Kindern und Jugendlichen in Deutschland (KiGGS) <i>Robert Schlack, Benjamin Kuntz und Thomas Lampert</i>	
Erwachsene spielen?	143
Aktuelle Daten zur Computerspielnutzung im Erwachsenen- und hohem Erwachsenenalter <i>Daniel Schultheiss und Jeffrey Wimmer</i>	

III. Digitale Spieleanwendungen:

Einordnung und konzeptionelle Abgrenzung

Digitale Spiele	158
<i>Maic Masuch und Katharina Emmerich</i>	
Von <i>video games</i> zu <i>health gaming</i>	173
Eine Einführung	
<i>Ute Ritterfeld</i>	
Abgrenzung von Serious Games zu anderen Lehr- und Lernkonzepten	191
<i>Daniel Tolks und Claudia Lampert</i>	

IV. Digitale Spieleanwendungen in der Gesundheitsförderung und Prävention

Grundtypologie von digitalen Spieleanwendungen im Bereich Gesundheit	218
<i>Claudia Lampert und Daniel Tolks</i>	
Gesundheitsrelevante Theorien und ihre Übertragung auf digitale Spieleanwendungen	234
<i>Peter Paulus, Kevin Dadaczynski und Stephan Schiemann</i>	
Digital Spieleanwendungen im Bereich Ernährung: Eine systematische Übersichtsarbeit	261
<i>Amy Shirong Lu, Hadi Kharrazi und Tom Baranowski</i>	
Bildschirmzeiten zur Steigerung der körperlichen Aktivität?	282
Digitale Spieleanwendungen im Bereich körperliche Aktivität und ihre Wirkungen	
<i>Stephan Schiemann, Kevin Dadaczynski und Peter Paulus</i>	
Psychosoziale Gesundheitsförderung durch digitale Spielanwendungen?	307
Vom Widerspruch zur lohnenswerten Präventionsperspektive	
<i>Kevin Dadaczynski, Peter Paulus und Stephan Schiemann</i>	
Marktpotential von gesundheitsbezogenen digitalen Spielanwendungen	334
<i>Christian Scherrer und Jan Krutzinna</i>	
Die Autorinnen und Autoren	353