

# Inhalt

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

### **III. Digitale Spieleanwendungen:**

#### **Einordnung und konzeptionelle Abgrenzung**

Digitale Spiele 158

*Maic Masuch und Katharina Emmerich*

Von *video games* zu *health gaming* 173

Eine Einführung

*Ute Ritterfeld*

Abgrenzung von Serious Games zu anderen Lehr- und Lernkonzepten 191

*Daniel Tolks und Claudia Lampert*

### **IV. Digitale Spieleanwendungen in der Gesundheitsförderung und Prävention**

Grundtypologie von digitalen Spieleanwendungen im Bereich Gesundheit 218

*Claudia Lampert und Daniel Tolks*

Gesundheitsrelevante Theorien und ihre Übertragung auf digitale Spieleanwendungen 234

*Peter Paulus, Kevin Dadaczynski und Stephan Schiemann*

Digital Spieleanwendungen im Bereich Ernährung: Eine systematische Übersichtsarbeit 261

*Amy Shirong Lu, Hadi Kharrazi und Tom Baranowski*

Bildschirmzeiten zur Steigerung der körperlichen Aktivität? 282

Digitale Spieleanwendungen im Bereich körperliche Aktivität und ihre Wirkungen

*Stephan Schiemann, Kevin Dadaczynski und Peter Paulus*

Psychosoziale Gesundheitsförderung durch digitale Spielanwendungen? 307

Vom Widerspruch zur lohnenswerten Präventionsperspektive

*Kevin Dadaczynski, Peter Paulus und Stephan Schiemann*

Marktpotential von gesundheitsbezogenen digitalen Spielanwendungen 334

*Christian Scherrer und Jan Krutzinna*

Die Autorinnen und Autoren 353