

Inhaltsverzeichnis

1	Wann ist ein Spiel ein Spiel?	1
2	Gamification: Spiele schleichen sich in unser Leben	11
3	Wie Gamification wirkt: Bausteine und Ziele	23
4	Spiele sind überall: Utopie oder Dystopie?	31
5	Was Gamification antreibt: Warum spielen wir?	45
5.1	Evolution und Entwicklung: Wir sind geborene Spieler	46
5.2	Generation Gaming: Leben auf der virtuellen Spielwiese	50
5.3	Ökonomie der Partizipation: Mitmachen ist alles	59
6	Was die Zukunft bringt: Szenarien und Anwendungsbereiche	69
6.1	Spiele im Unternehmenskontext: Aus Spiel wird Ernst	69
6.2	Gamification und Crowdsourcing: Die verspielte Gesellschaft stellt ein Heer von Arbeitern	89
6.3	Spielerisch die Welt retten: Spiele sind mehr als Unterhaltung	105
7	Ausblick: Gamification oder »Pointsification«?	113
	Literatur	117