

Inhalt

Anmerkungen zur Edition.	7
Danksagung	9
I. Einleitung	11
II. Zauberkreise	19
1. Huizinga und die Regeln des Spiels	19
2. Zwischen Regeln und Fiktion	22
3. Entzaubert – Kritik des Magic Circle.	22
4. Verschiebungen – der Magic Circle als Gegenstand der Game Studies	29
5. Schwelle und Rahmen	32
6. Rezeption.	43
7. Der Kreis schließt sich	51
8. Die Digitalisierung des Spiels	60
III. Gamification	73
1. Einführung.	73
2. Die Regeln der Gamification – eine diskursanalytische Annäherung.	77
3. Scoring	80
4. Token Economies	96
5. Zwischen Gefängnis und Kommune – die Konjunktur der Tokens . .	106
6. Flow	123
7. Flow-Kontrolle – Behaviorismus, Gamification und Flow	137
8. Experiment und Spiel.	140
9. Simulation und Spiel	160
10. Experiment, Simulation und Spiel	167
11. Heldengeschichten.	169
12. Auserzählt	184
13. Spiel und Arbeit	185

IV. Serious Games	191
1. Einführung.....	191
2. Taxonomien von Serious Games	204
3. Lerntheorien.....	211
4. Teaching Machines und programmiertes Lernen	218
5. Ergodische Pädagogik	226
6. Talking Typewriter – zwischen Behaviorismus und Computer Aided Instruction	234
7. PLATO	239
8. Konstruktionismus und Turtle Graphics	246
9. Ernstes Spielzeug.....	260
10. Digitale Lernspiele – Serious Games	272
11. Spiel und Lernen.....	288
V. Spiel als Medium	295
1. Prozeduralismus 1.....	300
2. Prozeduralismus 2.....	309
3. Kritik des Prozesses.....	320
4. Spiel und Medium.....	329
VI. Schluss	339
Literatur	343
Abbildungen	367
Ludographie	369
Filmografie	371