

INHALT

1 Spielen als Handeln.....	1
1.1 Spielregeln und Spielmechanik.....	1
1.2 Geschäftigkeit oder Tätig-sein?.....	7
1.3 Wandern statt Probleme lösen?.....	10
2 Kreatives Problemlösen.....	15
2.1 Aufbauen, Verwalten und Wachsen.....	15
2.2 Konflikte als spielerisches Problem.....	18
2.3 Von New York nach Miami: Flugsimulation als Planumsetzung.....	24
2.4 Kreative Erweiterung durch Mods.....	29
2.4.1 Das Potenzial.....	29
2.4.2 Mods und Gesellschaftskritik.....	30
3 Kommunikation.....	35
3.1 Mensch-Software-Kommunikation.....	36
3.2 Konstruktion der Wirklichkeit.....	40
3.3 Kommunikation für Kooperation.....	43
3.4 Kommunikation als Selbstzweck.....	47
3.5 Spiele als Kommentar.....	51
4 Wahrnehmung.....	53
4.1 Räume und Orte.....	53
4.2 Atmosphäre und Leib.....	58
4.3 Der Leib in Raum und Situation.....	60
4.3.1 Ein-/Ausleibung und Bewegung.....	60
4.3.2 Situation und Immersion.....	64
5 Spiele und wir selbst.....	67
5.1 Wie erleben wir uns beim Spielen?.....	67
5.2 Wie lassen Spiele uns zurück?.....	70
5.3 Aufnehmend oder schöpferisch?.....	72

6 Träume ausleben.....	75
6.1 Die Stadt meiner Träume.....	75
6.2 Traumberuf.....	78
6.3 Der Traum vom Fliegen.....	78
6.4 Traumurlaub.....	81
6.5 Der Traum von einer besseren Welt.....	84
 7 Albträume (üb)erleben.....	 91
7.1 Vergessen.....	92
7.2 Verdrängt.....	94
7.3 Verstört.....	98
 8 Wachstum, Gewalt und Krieg.....	 101
8.1 Wachstum und Nachhaltigkeit.....	102
8.1.1 Unendliches Wachstum?.....	102
8.1.2 Grenzenlos über den Wolken?.....	105
8.2 Gewalt in Spielen.....	106
8.2.1 Gewalt als Natur des Menschen?.....	106
8.2.2 Symbol für echte Gewalt?.....	107
8.3 Krieg als Szenario.....	110
8.3.1 Hintergrund.....	110
8.3.2 Eine verborgene, ‚dunkle‘ Seite?.....	114
8.3.3 Neue fragwürdige Einstellungen?.....	116
 9 Spiele und die ‚Conditio Humana‘.....	 119
9.1 Leitdifferenzen.....	119
9.2 Lust am Spiel?.....	121
9.3 Echte Held*innen?.....	123
9.4 Menschsein.....	126
9.5 Anders spielen.....	131
 Literatur.....	 133
 Spiele.....	 137