

Inhaltsverzeichnis

- 9 ***Einleitung***
Thomas Lilge & Christian Stein

I SPIELE DES WISSENS

- 21 ***Der Affe der Natur: Zur Utopie des Spiels***
Horst Bredekamp
- 27 ***Balancing: Über die Möglichkeitsbedingungen interdisziplinärer Zusammenarbeit und die Freiheit der Forschung***
Thomas Lilge
- 57 ***Spielen als wissenschaftliches Format***
Matthias Bruhn
- 71 ***Im Spiel der Chancen. La condition du non-savoir***
Wolfgang Schäffner
- 83 ***All In: Die Psychologie von Spiel und Ökonomie bei Karl Groos und Gabriel Tarde***
Sebastian Schwesinger
- 99 ***Laborious Playgrounds: Citizen science games as new modes of work/play in the digital age***
Anne Dippel und Sonia Fizek

II DAS WISSEN DER SPIELE

- 117 **Skyshard Legends: Interaktionsplanung in einem Augmented Virtuality-Spiel**
Jean-Pierre Lenz
- 125 **Gaming & Prävention: Mit Computergames gegen die Volkskrankheit Demenz**
Interview mit Manouchehr Shamsrizi
- 131 **A whole world of games**
Interview mit Peter Lee
- 145 **Playful Media: Über Independent Games, Virtual Reality und das Lebensgefühl A MAZE**
Interview mit Thorsten Wiedemann
- 159 **Über Gamification und Ungewissheit**
Streitgespräch zwischen Mario Herger und Markus Rautzenberg
- 177 **Digitale und haptische Spiele im Vergleich: Ihre Potenziale für die Forschung am Beispiel von Decide & Survive**
Steven Kawalle
- 188 **Schmerzen be-greifbar machen: Ein Werkstattbericht**
Denny Chakkalakal, Anna Roethe und Anika Schultz
- 199 **Singleton: Skizze der Entstehung eines Spiels zur persönlichen Entwicklung in zehn Versionen**
Christian Stein
- 227 Autor_innenverzeichnis

