

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 Volks-
krankheit 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

