

Inhaltsverzeichnis

Einleitung — 1

Der Zauber des Spiels — 1

Methode — 5

Theoretische Grundlagen 1 — 11

Das Computerspiel — 11

Exkurs: Abgrenzung zur mathematischen Spieltheorie — 14

Kulturhistorischer Rückblick — 18

Ludum mundi — 26

Das epistemische Potential der Kulturtechnik des Spiels — 27

Spiel als Instrument der Erkenntnis — 30

Statt einer Definition — 33

Ludisches Apriori — 38

Ludic (Re-) Turn — 41

Theoretische Grundlagen 2 — 43

Schriftspiel und Computerspiel — 43

Operationsraum Schrift — 44

Reflexive Verhaltenssteuerung im Computerspiel — 49

Gemeinsamkeiten: Schriftspiele und Computerspiele — 52

Das Spiel der Autor-Funktion — 53

Ludische Probabilistik – User — 55

Ludische Probabilistik – Autor*in — 56

Das Rätsel — 58

Ein entscheidender Unterschied: Kontrolle — 60

Der Spielakt — 67

Analyse 1: Pac-Man und Huizingas Schriftspiel — 73

Spielbeschreibung Pac-Man — 73

Der Gott der Spielenden — 75

Glückliche Sklaven — 77

Spielbeschreibung Huizingas Schriftspiel — 79

Leseclan und Selbstbeglaubigung — 81

Autor*in als Ego-Shooter — 82

Schöpfer*in oder Erschöpfer*in — 86

Analyse 2: The Battle of Wittgenstein — 88

- Beat'em up — 90
- Gute alte Eris — 94
- Robbende Mobilmachung — 97
- Let the battle begin — 100
- Die (Sp-) rache des künstlichen Menschen — 103
- Zweifrontenkrieg — 104
- Konter und Konglomerat — 107
- Special Move — 109
- Maskierte Rochade — 110
- Das erlösende Wort — 111
- Tauwetter — 112
- Cagefight der Ratio — 113
- Wittgenstein surft — 115
- Das Spiel – erkämpfen! — 117
- Vom Hochleveln — 119

Analyse 3: Freudvoll ES Spielverderben — 123

- Statuetten am Abgrund — 123
- Traumspiel — 124
- Im Zirkelschluss zum Wunsch Dir was — 131
- Freud als Spielverderber — 133
- Hauptsache Spielraum — 135
- (Zer-) Teilen und Herrschen — 140
- Wunsch und Emotion — 146
- Komm wir spielen: Psychosynthese — 149
- Patient*in/ Level 1: Alles sagen — 156
- Patient*in/ Level 2: Manifest/ Latent — 158
- Patient*in/ Level 3 — 159
- Therapeut*in/ Level 1 — 160
- Therapeut*in/ Level 2 — 166
- Therapeut*in/ Level 3 — 167
- Feedbackschleife/ Scaffolding/ Flow — 169
- ÖdiBosslevel — 171

Analyse 4: Game- Textdesign — 177

- Das Buch ist ein Spielstein (Zettel sind es nicht) — 178
- Titel als Schlag-Zeile — 180
- Titel und Onboarding — 182
- Bekannt/ Unbekannt = blinkende Fragezeichen/ Gumbas — 187

Ressourcenknappheit versus Weltgestaltung? — 192

Die These designt den Mythos — 210

Vom Kollaps des Spiels durch das Befolgen der Spielregel — 213

Warum schmeißt Orpheus keine Steine hinter sich? — 216

5 Das Ende aller Spiele: Spielakt unlimited — 218

Die Dichtbarkeit der Welt — 221

Endlich da: Der Ernst — 225

Literaturverzeichnis — 227

Abbildungsverzeichnis — 237

Namensliste — 239