

Inhalt

Vorwort	7
Gamification – Pädagogisierung des Spiels oder Ludifizierung des Pädagogischen? <i>Gabriele Weiß</i>	11
Die agonale (Un-)Wirklichkeit des Spiels in der ludifizierten Gesellschaft <i>Miguel Zulaica y Mugica</i>	21
Die Machtssphäre des (digitalen) Spiels – World of Warcraft und der Blick des Dritten <i>Steffen Wittig</i>	41
Gemeinsam die Welt retten. Zusammen spielen als Antwort auf die Probleme pädagogischer Vereinzelung <i>Iris Laner</i>	59
Wer hat Angst vor Fortnite? Manipulation in Computerspielen und die Frage nach der Voraussetzung von Bildungsprozessen <i>Cornelia Zobl</i>	74
Speedrunning – inszeniertes Falschspielen. Über das Schaffen von Bildungspotentialen durch das Aushebeln von Spielmechaniken in digitalen Spielen <i>Tim Homrighausen</i>	98
Autor:innen	113