



Gabriele Weiß (Hrsg.)
Ludifizierung und Gamification
 Digitale Entgrenzungen und Transformationen des Spiels
 2024, 113 Seiten
 broschiert, € 26,00
 ISBN 978-3-7799-7580-9
 Auch als  E-Book. Open Access erhältlich

Im Zentrum des Bandes steht die Frage, ob und inwiefern das Spiel – als Lebensform, Praxis, als pädagogisches Mittel – im Zuge der Digitalisierung einen Wandel durchläuft. Hierzu nähern sich die Beiträger:innen primär vor dem Hintergrund bildungstheoretischer Erwägungen dem Problemkreis. Dieser beinhaltet beispielsweise Fragen danach, ob es zu Entgrenzungen zwischen Serious Games und didaktischen Praktiken kommt, ob und inwiefern eine Gamification pädagogischer Praxis festzustellen und wie diese zu bewerten ist. Der Band greift bisherige Versuche auf, das Spiel begrifflich wie konzeptuell pädagogisch zu bestimmen, und erörtert, wie in digitalisierten Lebenswelten sich pädagogische Aufgaben wie auch soziale Verhältnisse aufgrund von Ludifizierungsprozessen wandeln. Zweifelsohne stellen sich Veränderungsprozesse für unterschiedliche pädagogische Handlungsfelder different dar; im Band geht es jedoch um allgemeine und generalisierbare Beobachtungen und Konsequenzen für theoretische Erwägungen.

Aus dem Inhalt:

- Gamification – Pädagogisierung des Spiels oder Ludifizierung des Pädagogischen?
- Die agonale (Un-)Wirklichkeit des Spiels in der ludifizierten Gesellschaft
- Die Machtsphäre des (digitalen) Spiels – World of Warcraft' und der Blick des Dritten
- Gemeinsam die Welt retten. Zusammen spielen als Antwort auf die Probleme pädagogischer Vereinzelung
- Wer hat Angst vor Fortnite? Manipulation in Computerspielen und die Frage nach der Voraussetzung von Bildungsprozessen
- Speedrunning – inszeniertes Falschspielen. Über das Schaffen von Bildungspotentialen durch das Aushebeln von Spielmechaniken in digitalen Spielen

Mit Beiträgen von:

- Tim Homrighausen
- Iris Laner
- Gabriele Weiß
- Steffen Wittig
- Cornelia Zobl
- Miguel Zulaica y Mugica



Bestellcoupon

Ich/wir bestellen von Beltz Juventa

___ Expl. Gabriele Weiß (Hrsg.)
Ludifizierung und Gamification
 € 26,00; ISBN 978-3-7799-7580-9

Bitte senden Sie mir regelmäßig Informationen über neue Beltz Juventa-Bücher per E-Mail

Meine Anschrift:

E-Mail:

X
 Datum/Unterschrift



Bitte richten Sie Ihre Bestellung an
 Beltz Medienservice
 Postfach 100565
 69445 Weinheim
 Tel. +49 (0)6201/6007-330
 E-Mail: medienservice@beltz.de
 Internet: www.juventa.de