

# Inhalt

<b>1</b>	<b>Vorrede</b> .....	1
<b>2</b>	<b>Die Grundidee bei Hermann Hesse</b> .....	5
<b>3</b>	<b>Kleine Historie des Glasperlenspiels</b> .....	11
3.1	Die Suche nach der vollkommenen Sprache .....	11
3.2	Die Rolle des Spiels für den Menschen .....	17
3.3	Sprache und Spiel .....	23
<b>4</b>	<b>Neuere Ansätze zu einer praktischen Anwendung</b> .....	25
4.1	Jack Park: Evolutionary Programming, TSC, and Bead Games. (2000) .....	26
4.2	J. Neil Barden: The Spin Glass Bead Game. (2001) .....	26
4.3	Charles Cameron: Hip Bone Games .....	27
4.4	The Waldzell Canon (1997/2003) .....	29
4.5	CoreWave (2003) .....	32
<b>5</b>	<b>Formalisierte Spieltheorie</b> .....	35
<b>6</b>	<b>Der Ansatz im Kontext der Topos-Theorie</b> .....	67
6.1	Vorbemerkungen .....	67
6.2	Der Neuman-Nave Topos .....	68
6.3	Der Raumbegriff in den Topoi .....	72
6.4	Schlussfolgerungen .....	75
6.5	Anhang: Elementare Details über Kategorien .....	77
<b>7</b>	<b>Syntax und Semantik des Glasperlenspiels</b> .....	87
7.1	Interdisziplinarität/Aufgabe der Allgemeinheitprämissen .....	87
7.2	Der Aspekt der Ontologie .....	88
7.3	Auszug aus dem Satzplan des Glasperlenspiels .....	92

<b>8 Ein Prototyp als Beispiel</b> .....	99
8.1 LS .....	99
8.2 RS .....	103
8.3 Notation für das Beispiel .....	107
8.4 Interpretation (nach Kriterien der formalen Harmonik).....	110
<b>9 Ausblick</b> .....	113
<b>10 Anleitung zur Computerumsetzung des Glasperlenspiels</b> .....	115
10.1 Systemvoraussetzungen .....	115
10.2 Überblick über die zum Programm gehörenden Dateien .....	115
10.3 Einleitende Erklärungen .....	115
10.4 Start des Spiels .....	116
10.5 Spielaufbau .....	116
10.5.1 Spielbrett .....	117
10.5.2 Bedienknöpfe .....	117
10.5.3 Satzinventar .....	118
10.6 Satzinventar aufbauen .....	119
10.6.1 Satzsyntax .....	120
10.7 Spielsteine setzen .....	120
10.8 Funktionen an Spielsteinen .....	121
10.9 Spieldatei und individuelle Spieleinstellungen .....	122
<b>Literatur</b> .....	127

<http://www.springer.com/978-3-642-27520-3>

Kreativität und Form

Programm eines Glasperlenspiels zum Experimentieren  
mit Wissen

Zimmermann, R.E.; Wiedemann, S.M.

2012, VI, 129 S. 9 Abb. Mit Online-Extras., Hardcover

ISBN: 978-3-642-27520-3