

Inhalt

Zur Einführung

Play or game. Zum Verhältnis literarischer und digitaler Spielkulturen
Wilhelm Amann 7

»Gardez la dame!« – »Cherchez la femme!«

Schachspiel und Kriminalroman
Hans Richard Brittnacher 25

Der Serienverbrecher als Spieler

Zu einer literarischen Genrefigur um 1900 (Professor Moriarty,
Dr. Fu-Manchu, Dr. Mabuse)
Oliver Kohns 47

Kombinatorische Spiele zwischen Zufall und Planung

Würfelsbrett-, Rätsel- und Kartenspiele als poetische Modelle
Monika Schmitz-Emans 65

Literarisches Sprachspiel

Ursprünge, Regeln und didaktischer Wert
Anne Uhrmacher 91

Schach, Spiel

Wolfgang Kohlhaases Hörspiel *Die Grünstein-Variante*
vor dem Hintergrund des Shoah-Verständnisses der DDR
Leonard Olschner 129

Ist denn das Leben ein Argument, wenn es die Kunst gilt? Spiel-Variationen in Romanen von Th. Mann, Chr. Ransmayr, I. Kertész, K. Petrowskaja <i>Rolf-Peter Janz</i>	147
Virtuelle Realität, das Spiel der Zukunft <i>Elisabeth Holl</i>	165
Von Pong zur Panik? Videospiele als gesellschaftlich relevantes Forschungsthema <i>André Melzer</i>	183
Autorinnen und Autoren	205