

Inhalt

Vorwort | 7

Manifest für ein ludisches Jahrhundert

Eric Zimmerman | 13

GENRES | GAMES

Editor-Games.

Das Spiel mit dem Spiel als methodische Herausforderung der Game Studies

Pablo Abend und Benjamin Beil | 27

Digital Games und Hybrid Reality Theatre

Judith Ackermann | 63

Mise en Game.

Die spielerische Aneignung filmischer Räume

Andreas Rauscher | 89

TYPE RIDER:

Typenspiel und digitale Graphie

Lisa Gotto | 115

KÜNSTE | KULTUREN

Zwischen *ludus* und *paidia*.

THE LAST OF US als Reflexion des Computerspiels

Thomas Hensel | 145

Das Computerspiel als Montage.
Überlegungen zum Montagebegriff in den Game Studies
Philipp Bojahr | 185

Unspielbare Spiele.
Künstlerische Computerspielmodifikationen im
medientheoretischen Schwebezustand
Stephan Schwingeler | 219

Caves, Caverns and Dungeons.
Für eine speläologische Ästhetik des Computerspiels
Markus Rautzenberg | 245

»Form follows fun« vs. »Form follows function«
Architekturgeschichte und -theorie als Paradigmen urbaner
Dystopien in Computerspielen
Marc Bonner | 267

DISKURSE | DISZIPLINEN

Der Weg in die Alterität.
Skizze einer historischen Theorie digitaler Spiele
Gundolf S. Freyermuth | 303

Die Zukunft des Erzählens.
Wie das Medium Geschichten formt
Jesse Schell | 357

Prozesse des Lernens in Computerspielforen
André Czauderna | 375

Das Ende der Gamer
Ian Bogost | 397

Autorinnen und Autoren | 409