

Inhalt

Vorwort oder: Wie das Spiel und seine Geschichte(n) nach Innsbruck kamen

Yana Lyapova & Tobias Unterhuber 9

Spielgeschichte(n)

Vorüberlegungen zu einer Medienkulturgeschichte des Spiels

Tobias Unterhuber 15

Anfänge

Die Erfindung des *spielerischen Lernens* in der frühen Neuzeit

Simon Huber 33

Die *Schola Ludus* des Comenius

Spiel und das Anfangsproblem der modernen Pädagogik

Peter C. Pohl 53

Der Ernst des Spiels

Beobachtungen zur ›Spielrede‹ in Georg Philipp Harsdörffers

Frauenzimmer Gesprächspielen (1641–1657)

René Waßmer 67

Spielgeschichte

Der Mythos des missverstandenen Computerspiels

als Identitätsstifter der jungen Game Studies

Nils Bühler 87

Vom Spacewar!-en Spielgeschichte(n) als praxeologische Archäologie <i>Rolf F. Nohr</i>	103
---	-----

Zur transmedialen Geschichte der Immersion <i>Paul Labelle</i>	123
--	-----

Wissenschaft vom modernen Karten- und Brettspiel Stand und Perspektiven <i>Claudius Clüver</i>	139
---	-----

Spielgeschichten

Spielgeschichte(n) ausstellen <i>Benjamin Beil</i>	157
--	-----

Spielbare Natur Konstruktion und Rezeption des Naturbegriffs im Gesellschaftsspiel <i>Veronika Kocher</i>	175
--	-----

Gaming History – Potentiale der Spielgeschichte für innovative Spielentwicklung Wie das Analysieren von klassischen und Retro-Games das moderne Game Design verbessern kann <i>Jörg Burbach & Nadine Trautzsch</i>	197
--	-----

Spielkultur

Ein »echter Spielefreak« Gaming als Männerdomäne in deutschen Spieldenkmagazinen 1980-2000 <i>Aurelia Brandenburg</i>	217
--	-----

Sabotage! Konflikte, Konkurrenz und Beistand in der LAN-Szene und ihrer subkulturellen Ökonomie in Deutschland <i>David Betzing</i>	233
---	-----

Raum als Merkmal der Kanonizität digitaler Spiele Musteranalysen zu The Legend of Zelda: Ocarina of Time und The Legend of Zelda: Breath of the Wild <i>Phillip Brandes & Anja Gödl</i>	261
---	-----

Remediation

Gaming Culture in Kunst und Literatur zwischen operabler Ästhetik und popkultureller Motivik? Grenzüberschreitung und Simulation im Werk von Juan S. Guse und Hito Steyerl <i>Christian Drobé</i>	283
--	-----

Zwischen Neid und Nostalgie Filmische Remediations des Computerspiels vor dem Hintergrund intermedialer Spannungsverhältnisse <i>Lisa Hinterleitner</i>	299
---	-----

Anhang

Autor*innen	319
--------------------------	-----

