

# 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

*Rolf F. Nohr* ..... 103

## **Zur transmedialen Geschichte der Immersion**

*Paul Labelle* ..... 123

## **Wissenschaft vom modernen Karten- und Brettspiel**

Stand und Perspektiven

*Claudius Clüver* ..... 139

# **Spielgeschichten**

## **Spielgeschichte(n) ausstellen**

*Benjamin Beil* ..... 157

## **Spielbare Natur**

Konstruktion und Rezeption des Naturbegriffs im Gesellschaftsspiel

*Veronika Kocher* ..... 175

## **Gaming History – Potentiale der Spielgeschichte für innovative Spielentwicklung**

Wie das Analysieren von klassischen und Retro-Games

das moderne Game Design verbessern kann

*Jörg Burbach & Nadine Trautzsch* ..... 197

# **Spielkultur**

## **Ein »echter Spielefreak«**

Gaming als Männerdomäne in deutschen Spielmagazinen 1980–2000

*Aurelia Brandenburg* ..... 217

## **Sabotage!**

Konflikte, Konkurrenz und Beistand in der LAN-Szene

und ihrer subkulturellen Ökonomie in Deutschland

*David Betzing* ..... 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

Phillip Brandes & Anja Gödl .....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

Christian Drobe..... 283

**Zwischen Neid und Nostalgie**

Filmische Remediationen des Computerspiels vor dem Hintergrund  
intermedialer Spannungsverhältnisse

Lisa Hinterleitner ..... 299

**Anhang**

Autor\*innen .....319

