

Inhalt

Vorwort oder: Wie das Spiel und seine Geschichte(n) nach Innsbruck kamen <i>Yana Lyapova & Tobias Unterhuber</i>	9
--	---

Spielgeschichte(n)

Vorüberlegungen zu einer Medienkulturgeschichte des Spiels <i>Tobias Unterhuber</i>	15
--	----

Anfänge

Die Erfindung des <i>spielerischen Lernens</i> in der frühen Neuzeit <i>Simon Huber</i>	33
---	----

Die *Schola Ludus* des Comenius

Spiel und das Anfangsproblem der modernen Pädagogik <i>Peter C. Pohl</i>	53
---	----

Der Ernst des Spiels

Beobachtungen zur ›Spielrede‹ in Georg Philipp Harsdörffers <i>Frauenzimmer Gesprächspielen</i> (1641–1657) <i>René Waßmer</i>	67
--	----

Spielgeschichte

Der Mythos des missverstandenen Computerspiels als Identitätsstifter der jungen Game Studies <i>Nils Bühler</i>	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

