

# 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 Gesprächsspielen* (1641–1657)  
*René Waßmer* ..... 67

## **Spielgeschichte**

### **Der Mythos des missverstandenen Computerspiels als Identitätsstifter der jungen Game Studies**

*Nils Bühler* ..... 87

<b>Vom Spacewar!-en</b>	
Spielgeschichte(n) als praxeologische Archäologie	
Rolf F. Nohr .....	103
<b>Zur transmedialen Geschichte der Immersion</b>	
Paul Labelle .....	123
<b>Wissenschaft vom modernen Karten- und Brettspiel</b>	
Stand und Perspektiven	
Claudius Clüver .....	139

## **Spielgeschichten**

<b>Spielgeschichte(n) ausstellen</b>	
Benjamin Beil .....	157
<b>Spielbare Natur</b>	
Konstruktion und Rezeption des Naturbegriffs im Gesellschaftsspiel	
Veronika Kocher .....	175
<b>Gaming History – Potentiale der Spielgeschichte für innovative Spielentwicklung</b>	
Wie das Analysieren von klassischen und Retro-Games	
das moderne Game Design verbessern kann	
Jörg Burbach & Nadine Trautzsch .....	197

## **Spielkultur**

<b>Ein »echter Spielefreak«</b>	
Gaming als Männerdomäne in deutschen Spieldenkmagazinen 1980-2000	
Aurelia Brandenburg .....	217
<b>Sabotage!</b>	
Konflikte, Konkurrenz und Beistand in der LAN-Szene	
und ihrer subkulturellen Ökonomie in Deutschland	
David Betzing .....	233

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

## Remediation

<b>Gaming Culture in Kunst und Literatur zwischen operabler Ästhetik und popkultureller Motivik?</b> Grenzüberschreitung und Simulation im Werk von Juan S. Guse und Hito Steyerl <i>Christian Drobe</i> .....	283
<b>Zwischen Neid und Nostalgie</b> Filmische Remediations des Computerspiels vor dem Hintergrund intermedialer Spannungsverhältnisse <i>Lisa Hinterleitner</i> .....	299

## Anhang

<b>Autor*innen</b> .....	319
--------------------------	-----