

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 spielerischen Lernens 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 (1641–1657)</i> <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	
<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 Spielmagazinen 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*

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