

Inhalt

Inhalt	5
Vorwort der Herausgeber	7
Einleitung	9
1 Kulturspielereien	13
1.1 Von Mädchen und Spielen	15
1.2 Von Spielweisen und Spielorten	27
1.3 Von Feind und Freund	39
1.4 Von Geschichten und Erklärungen	49
2 Zeitspielereien	71
2.1 Held oder Hacker?	73
2.2 Jetzt oder Gleich?	83
2.3 Zukunft oder Science-Fiction?	105
2.4 Genie oder Wahnsinn?	129
3 Technikspielereien	171
3.1 Ein neuer Raum	173
3.2 Eine neue Perspektive	193
3.3 Ein neuer Blick	209
4 Genrespielereien	223
4.1 Verkleiden	225
4.2 Rätseln	237
4.3 Schießen	253
5 Schluss	271
Register, Bibliografie und Ludografie	277