

# Inhalt

<b>Vorwort</b>	<b>4</b>
Thilo Schwer / Melanie Kurz	
<b>Spielerisches Explorieren des Neuen zwischen Realität und Illusion – Eine Einführung –</b>	<b>6</b>
Thilo Schwer	
<b>Die Bauhäuslerin Alma Siedhoff-Buscher – ein Designerleben für Kinder</b>	<b>26</b>
Michael Siebenbrodt	
<b>Barbie – eine Reflexion von Material, Form und Narration</b>	<b>36</b>
Frederik Kampe	
<b>Die Jahrtausendwende in der digitalen Spielkultur – eine Zäsur in Soft- und Hardware, Berichterstattung, Forschung und Ausbildung</b>	<b>48</b>
Rudolf Inderst	
<b>Illusion als Versprechen – Die unerwartete Überzeugungskraft des frühen 3D-Spiels</b>	<b>58</b>
Jacob Birken	

<b>Direkte Manipulation – Berührungspunkte von Computerspiel und Designtheorie zwischen 1980 und 1990</b>	<b>72</b>
Björn Blankenheim	
<b>Design, Spiel, Metaversum: Zukünfte in der digitalen Kultur</b>	<b>86</b>
Gundolf S. Freyermuth	
<b>Waffen und militärische Ausrüstung in Systemspielzeugwelten</b>	<b>104</b>
Melanie Kurz	
<b>Vom Bildschirm aufs Spielbrett – Historische Überlegungen zu analogen Remediatisierungen digitaler Spiele</b>	<b>122</b>
Christin Lumme, Sebastian Pfaller, Peter Podrez	
<b>Digitalspielartefakte als kulturelle Spiel-Zeugen. Auf den Spuren des japanischen Minimalismus in der gegenwärtigen Retrobewegung</b>	<b>136</b>
Caroline Knoch, Markus Böhm	
<b>Geld-Spiel, Spiel-Geld. Über den Aufstieg des Features zum Spiel</b>	<b>148</b>
Pia Scharf	
Autorinnen und Autoren	164
Index	168