

Inhalt

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

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