

Inhalt

Vorwort | 7

Manifest für ein ludisches Jahrhundert

Eric Zimmerman | 13

GENRES | GAMES

Editor-Games.

**Das Spiel mit dem Spiel als methodische Herausforderung
der Game Studies**

Pablo Abend und Benjamin Beil | 27

Digital Games und Hybrid Reality Theatre

Judith Ackermann | 63

Mise en Game.

Die spielerische Aneignung filmischer Räume

Andreas Rauscher | 89

TYPE RIDER:

Typenspiel und digitale Graphie

Lisa Gotto | 115

KÜNSTE | KULTUREN

Zwischen *ludus* und *paidia*.

THE LAST OF US als Reflexion des Computerspiels

Thomas Hensel | 145

Das Computerspiel als Montage.

Überlegungen zum Montagebegriff in den Game Studies

Philipp Bojahr | 185

Unspielbare Spiele.

Künstlerische Computerspielmodifikationen im medientheoretischen Schwebезustand

Stephan Schwingeler | 219

Caves, Caverns and Dungeons.

Für eine speläologische Ästhetik des Computerspiels

Markus Rautzenberg | 245

»Form follows fun« vs. »Form follows function«

Architekturgeschichte und -theorie als Paradigmen urbaner Dystopien in Computerspielen

Marc Bonner | 267

DISKURSE | DISZIPLINEN

Der Weg in die Alterität.

Skizze einer historischen Theorie digitaler Spiele

Gundolf S. Freyermuth | 303

Die Zukunft des Erzählens.

Wie das Medium Geschichten formt

Jesse Schell | 357

Prozesse des Lernens in Computerspielforen

André Czauderna | 375

Das Ende der Gamer

Ian Bogost | 397

Autorinnen und Autoren | 409