



DESIGN  
FÜR  
SPIEL  
SPASS  
SPANNUNG

Gestaltung von  
Artefakten  
zum  
spielerischen  
Handeln

## Gesellschaft für Designgeschichte

Jahrestagung 2022  
am 01. und 02. Juli  
in Nürnberg

Gundolf S. Freyermuth  
Jacob Birken  
Björn Blankenheim  
Rudolf Thomas Inderst  
Frederik Kampe  
Caroline Knoch & Markus Matt  
Melanie Kurz  
Christin Lumme & Peter Podrez  
Pia Scharf  
Thilo Schwer  
Michael Siebenbrodt



# Design für Spiel, Spass, Spannung – Gestaltung von Artefakten zum spielerischen Handeln

## Tagungsprogramm 01./02. Juli 2022

FREITAG  
01.07.2022

**10:00 Uhr**

Optional: Führung von Josef Straßer  
durch das Neue Museum

**11:45 – 12:15 Uhr**

Registrierung

**12:15 – 12:30 Uhr**

Melanie Kurz, Thilo Schwer:  
Begrüßung

**12:30 – 13:00 Uhr**

Thilo Schwer:  
*Zwischen Realität und Illusion: spielerisches  
Explorieren des Neuen*

**13:00 – 13:30 Uhr**

Michael Siebenbrodt:  
*Die Bauhäuslerin Alma Siedhoff-Buscher –  
ein Designerleben für Kinder*

**13:30 – 14:00 Uhr**

Frederik Kampe:  
*Barbie – Exemplarische ästhetische Diskurse  
von Materialien, Mobilität, Körperbildern  
und Geschlechterrollen*

**14:00 – 14:30 Uhr**

Diskussion im Plenum

– Pause –

**15:00 – 15:30 Uhr**

Rudolf Inderst:  
*Die Jahrtausendwende als Zäsur der  
digitalen Spielkultur*

**15:30 – 16:00 Uhr**

Jacob Birken:  
*Illusion als Versprechen – Die unerwartete  
Überzeugungskraft des frühen 3D-Spiels*

**16:00 – 16:30 Uhr**

Björn Blankenheim:  
*Direkte Manipulation – Berührungspunkte von  
Computerspiel und Designtheorie zwischen  
1980 und 1990*

**16:30 – 17:00 Uhr**

Diskussion im Plenum

– Pause –

**18:00 Uhr**

Keynote-Vortrag von Gundolf S. Freyermuth:  
*Zukünfte | Entwerfen | Durchspielen: Design  
und Games in der digitalen Kultur*

**19:00 Uhr** Diskussion im Plenum

**20:00 Uhr** Konferenzdinner

SAMSTAG  
02.07.2022

**10:00 Uhr**

Christin Lumme:  
Führung durch das Spielearchiv Nürnberg

**11:30 – 12:00 Uhr**

Melanie Kurz:  
*Waffen und militärisches Gerät in  
Systemspielzeugwelten*

**12:00 – 12:30 Uhr**

Peter Podrez, Christin Lumme:  
*Vom Bildschirm aufs Spielbrett – Historische  
Überlegungen zu analogen Remediationen  
digitaler Spiele*

– Pause –

**13:15 – 13:45 Uhr**

Caroline Knoch, Markus Matt:  
*Digitalspielartefakte als kulturelle Spiel-Zeugen:  
Auf den Spuren des japanischen Minimalismus in  
der gegenwärtigen Retro-Bewegung*

**13:45 – 14:15 Uhr**

Pia Scharf:  
*Geld-Spiel, Spiel-Geld – Vom ‚Spiel als Spiel‘  
zum ‚Spiel als Feature‘*

**14:15 – 14:45 Uhr**

Abschlussdiskussion

– Pause –

**15:00 – 16:00 /16:30 Uhr**

GfDg-Mitgliederversammlung

## Michael Siebenbrodt

freischaffender  
Bauhaus-Experte



Michael Siebenbrodt: Architekturstudium an der Hochschule für Architektur und Bauwesen Weimar (heute Bauhaus-Universität Weimar). Dort wissenschaftlicher Mitarbeiter. Mitbegründer der Internationalen Bauhauskolloquien. Bauhausforschungen seit 1974. Leiter des Wissenschaftlich-Kulturellen Zentrums (Bauhaus-Museum, Bauhaus-Bühne) am Bauhaus Dessau. Leitender Mitarbeiter im Kulturamt der Stadt Weimar, Stadtrat für Kultur (Kulturdezernent). Mitarbeit an der Vorbereitung der „documenta 10“ und „Weimar als Europäische Kulturhauptstadt“. Kommissarischer Direktor der Kunstsammlungen zu Weimar und dort Leiter des Bauhaus-Museums (heute Klassik Stiftung Weimar). Vorsitzender des Freundeskreises der Bauhaus-Universität Weimar e. V. mit Leitung des Haus Am Horn (UNESCO-Welterbe). Bundesverdienstkreuz.

## Die Bauhäuslerin Alma Siedhoff-Buscher – ein Designerleben für Kinder

*Alma Siedhoff-Buscher gehört zu den kreativsten Designerinnen am Bauhaus. Mit ihrem polyfunktionalen Kindezimmer im Haus Am Horn war sie der internationalen Designentwicklung dreißig Jahre voraus und transformierte das kreative Spielen der Bauhaus-Pädagogik mit ihren Entwürfen in die Welt des Kindes.*

Alma Siedhoff-Buscher (1899-1944) trat mit ihrem Kinderzimmer im Haus Am Horn (UNESCO-Weltkulturerbe) während der großen Bauhaus-Ausstellung 1923 schlagartig in das internationale Rampenlicht. Dort stellte sie mit ihren Kinderzimmer-Möbeln die erste polyfunktionale Spiel-landschaft der Designgeschichte vor, darunter den Kinderspielschrank, der in der Bauhaus-Tischlerei mit der Typenbezeichnung Ti 24 in Serie hergestellt wurde. Zu ihren bekanntesten Entwürfen gehört das Kleine Schiffsbauspiel, das seit 1977 wieder produziert wird: ein variables Bau-Spiel, ein offenes Spielsystem. Den Höhepunkt bildeten die Wurf puppen, die als einziges Bauhaus-Produkt erfolgreich zum Deutschen Reichspatent angemeldet wurden: ein Interaktionsspiel mit Puppen aus Bastgeflecht mit gedrechselten Köpfen und Gliedmaßen. Mit ihren Entwürfen, darunter auch ein Puppentheater, Bastelbögen und Malbücher, transformierte Siedhoff-Buscher das kreative Spielen, ein zentrales Element der Bauhauspädagogik, in die Welt der Kinder.

## Frederik Kampe

Goethe-Universität  
Frankfurt am Main



Frederik Kampe studierte Germanistik, Geschichte und Ästhetik an der Goethe-Universität Frankfurt am Main. Sein Forschungsinteresse umfasst die Felder Konsumästhetik, Alltagsästhetik und Designforschung. Dabei bewegen sich seine Arbeiten oft an Fächergrenzen und sind geprägt von einer interdisziplinären Perspektive. Er ist überzeugt, dass Thesen aus dem zu untersuchenden Material zu entwickeln sind und sich theoretische Überlegungen anhand dieser Gegenstände überprüfen lassen müssen. Im Herbst 2021 hat er die Arbeit an der Dissertation zum Thema „Barbie. Ästhetik und Kultur auf eleven-and-a-half-inch.“ aufgenommen, die von Prof. Dr. Heinz Drügh betreut wird. Frederik Kampe arbeitet in der privaten Hochschulförderung der Goethe-Universität.

## Barbie – Exemplarische ästhetische Diskurse von Materialien, Mobilität, Körperbildern und Geschlechterrollen

*Barbie polarisiert! Sie vereint Ambivalenzen in sich, die wir an uns selbst schwer auszuhalten scheinen. Sie aktiviert uns, Stellung zu beziehen. Sie ist eine Zeitzeugin kultureller Werte, gesellschaftlicher Fragen und ästhetischer Urteile.*

Die Barbie ist ein ambivalentes ästhetisches Objekt und kulturelles Konsumgut, an dem zentrale gesellschaftliche Fragen und Probleme der Gegenwart verhandelt werden. Ausgehend von dieser These erfolgt eine ästhetische Erfassung der Barbie im Kontext des Spielens und Konsumierens. In ihrer Singularität weist die Barbie eine große Eigenkomplexität auf. Eine einzelne Barbie unterscheidet sich von anderen in den verwendeten Kunststoffen und Gussformen, in der Beweglichkeit oder Bewegbarkeit ihrer Gliedmaßen, in den gedruckten Gesichtszügen und dem individuellen Make-up sowie der Textur ihrer Haare und der Farbe ihrer Oberfläche. Darüber hinaus ist Barbie eingebettet in ein soziales Gefüge mit komplexer Fiktion, aus der sich wiederum gesellschaftliche Narrative ableiten. Um Barbie zu historisieren und diese Komplexität ästhetisch zu beleuchten, werden Materialien verglichen, der Wandel ihrer Mobilität erläutert und Diskurse um Körperbilder und Geschlechterrollen exemplarisch nachvollzogen.

## Prof. Dr. Dr. Rudolf Thomas Inderst

IU Internationale Hochschule



Dr. Dr. Rudolf Thomas Inderst ist Professor für Game Design an der IU Internationale Hochschule mit Schwerpunkt Game Studies. Er studierte Politikwissenschaften, Neuere Geschichte und Amerikanische Kulturgeschichte in München wie Kopenhagen und promovierte sowohl zu Vergemeinschaftungen in Online-Rollenspielen (2009) als auch zur Darstellung von Wissenschaft, Forschung und Technologie im digitalen Spiel (2019). Er spricht, lehrt und publiziert regelmäßig national wie international im Bereich der Spielforschung. Zudem ist er als Ressortleiter des Schweizer Kulturjournals Nahaufnahmen tätig, editiert den wöchentlichen Newsletter Game Studies Watchlist und verantwortete den redaktionellen Social-Media- und Community-Auftritt des Spiele-Distributors Koch Media von 2013 bis 2021.

## Die Jahrtausendwende als Zäsur der digitalen Spielkultur

*Gerade die letzte Jahrtausendwende ist eine vielfältige Zäsur der noch jungen Historie digitaler Spiele, die sich als Technologietreiber, Wirtschaftsgüter- und Kulturgüter seit den 1970ern rasend-schnell und spannend weiterentwickeln.*

Die heutzutage populäre digitale Spielkultur bildet einen Fokus, an dem sich Aspekte wie Identitäten und regionale Erfahrungswelten, Ungleichheiten und Solidarität, Medien und Konfliktkultur, Polarisierung und Populismus zu einer erfahrung- und erspielbaren Realität verengen. Im Zentrum des Vortrags steht eine Zeitreise: Vor etwa zwei Jahrzehnten hatte das neue Millennium gerade begonnen – die Spieleindustrie hatte ihre ersten dreißig Jahre Geschichte jedoch bereits hinter sich. Es wird offensichtlich werden, weshalb gerade dieser Zeitabschnitt als Kulminationspunkt vieler paralleler wie verschlungener Entwicklungen der Branche verstanden werden kann – dabei geht es um Hardware und Software (also die Konsolen und ihre Spiele) genauso wie um die Fachberichterstattung über das Medium selbst, welche auch einen maßgeblichen Wandel erfuhr. Ein kleiner Blick auf die Spielforschung, die sich zu Beginn des Jahrtausends zu institutionalisieren begann, rundet den Vortrag ab.

## Dr. Jacob Birken

Universität zu Köln



Jacob Birken (\*1978) ist Medientheoretiker und Kulturhistoriker. Nach Anstellungen am ZKM Karlsruhe, der Universität Heidelberg, der KHS und Universität Kassel und der Hochschule Düsseldorf ist er seit 2020 wissenschaftlicher Mitarbeiter für Nordamerikanische Geschichte an der Universität zu Köln. Zu seinen Forschungsschwerpunkten gehören Dar- und Vorstellungen des Geschichtlichen zwischen Utopien, Dystopien und anderen Ausnahmezuständen; 2018 promovierte er zu Bildern des Erdbebens 1906 in San Francisco. Als Medientheoretiker beschäftigt er sich mit den technischen und ästhetischen Bedingungen des digitalen Bilds. Zuletzt veröffentlichte er 2022 in der Buchreihe *Digitale Bildkulturen* des Wagenbach Verlags den Band «Videospiele».

## Illusion als Versprechen – Die unerwartete Überzeugungs- kraft des frühen 3D-Spiels

*3D-Grafik ist heute selbst auf dem Smartphone allgegenwärtig, in den 1990ern war sie jedoch noch ein Versprechen – als eskapistische Illusion einer jugendlichen Gamingsszene ebenso wie als Leistungsschau der wachsenden Hardware-industrie.*

In den 1990ern wird 3D-Grafik für Videospiele zum ästhetischen und technologischen Paradigma – eine Zukunftstechnologie in etwas zwiespältigem Sinne, da 3D-Grafik erst gut zwei Jahrzehnte später den ‚Realismus‘ bieten kann, den die Industrie verspricht. In meinem Beitrag will ich die Genese des 3D-Spiels in den 90ern aus den technischen, formalästhetischen und gesellschaftlichen Bedingungen dieser Jahre heraus analysieren. Was ist das Versprechen der 3D-Grafik; warum nehmen Spieler:innen für den Zugewinn einer simulierten dritten Dimension den Verlust von visueller Information, die die avancierte 2D-Grafik bereits bietet, in Kauf? Welcher Zusammenhang besteht zwischen der rabiaten Fortschrittsideologie der IT-Industrie der 1990er und der maskulin geprägten Spieleszene dieser Zeit? Welche Rolle haben in alledem spekulative Visionen digitaler Welten, zwischen *Tron*, *Neuromancer* und dem *Holodeck* in *Star Trek* – gerade mit ihrem jeweiligen Bezug zum Spielerischen oder Transgressiven?



## Dr. Björn Blankenheim

Bergische Universität  
Wuppertal



Dr. phil. Björn Blankenheim ist Mitarbeiter im Lehrgebiet ›Gestaltungstechnik und Kunstgeschichte‹ an der Fakultät für Kunst und Design der Bergischen Universität Wuppertal. Er forscht u.a. zu den Themen Game Design und ›Game Rhetoric‹. Von 2015 bis 2018 hat er das Projekt ›Historische Kunstlehre‹ betreut, dessen Ergebnisse als Sammelband ›Kunstlehre/Lehrkunst‹ sowie als Nachschlagewerk ›Grundbegriffe der Historischen Kunstlehre‹ erscheinen. Seine Dissertationsschrift in Kunstgeschichte befasst sich mit der Produktionsästhetik von Computerspielen (1982–1996) im Kontext historischer Kunstliteratur. Zuletzt hat er die Ausstellung ›Game Designers & Software Artists‹ kuratiert und das Symposium ›History of Games – PATCH 'D‹ organisiert.

## Direkte Manipulation – Berührungspunkte von Computer- spiel und Designtheorie zwischen 1980 und 1990

*Die Geschichte  
des Software  
Design ist eine  
der steten  
Emanzipation  
von der Inge-  
nieurwissen-  
schaft. Und die  
Spiele ebneten  
den Weg.*

Es ist nicht unbedingt naheliegend, davon auszugehen, dass die Praxis der Spieleentwicklung, die in den 1980er Jahren noch wie etwas ›Neues‹ und ›Anderes‹ erscheinen mochte, in irgendeiner Form an zeitgenössische designtheoretische Überlegungen anschloss. Tatsächlich jedoch gab es in dieser Zeit diverse Fälle der gegenseitigen Beeinflussung, geknüpft an Namen wie Alan Kay, Chris Crawford oder Brenda K. Laurel. An dem Prinzip der ›Direct Manipulation‹ lässt beispielhaft aufzeigen, wie Gestaltungsprinzipien aus der Praxis des Game Design ihren Weg in die Theoriebildung des Interface Design fanden und dort ausführlich diskutiert wurden. Der Bogen schließt sich im Januar 1990 als Mitchell Kapor seinen Vortrag ›A Software Design Manifesto‹ hielt. Kapor gründete sein Plädoyer für eine eigene Disziplin des ›Software Design‹ bzw. ›Interaction Design‹ auf eben jenem Fundament, das ihm durch das Game Design der 1980er Jahre bereitet worden war.

## Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth

Cologne Game Lab der TH Köln



Gundolf S. Freyermuth ist (Gründungs-) Direktor des Cologne Game Lab der TH Köln, dort Professor für Media and Game Studies sowie an der ifs internationale filmschule köln Professor für Comparative Media Studies. Er studierte Literaturwissenschaft an der Freien Universität Berlin und promovierte zur medialen Digitalisierung. Außerakademisch arbeitete er u.a. als Redakteur für die von Hans Magnus Enzensberger herausgegebene Zeitschrift „Trans Atlantik“ sowie als Chefreporter für das Zeitgeist-Magazin „Tempo“. Er verfasste eine zweistellige Zahl von Romanen und Monographien sowie rund 500 Reportagen und Aufsätze. Zuletzt veröffentlichte er u.a. Games | Game Design | Game Studies. An Introduction (2015) sowie als Mitherausgeber Playing Utopia: Futures in Digital Games (2019) und Playful Materialities: The Stuff That Games Are Made Of (Herbst 2022).

## Zukünfte | Entwerfen | Durchspielen: Design und Games in der digitalen Kultur

*Zukünfte werden seit Jahrhunderten in Medien entworfen. In der digitalen Gegenwart aber sollen sie auch medial hergestellt werden – wie die aktuell kursierende Vision vom Metaversum als Fusion von Realität und Virtualität demonstriert.*

Mit Anbruch der westlichen Neuzeit erfasste Aufklärung – „der Ausgang des Menschen aus seiner selbstverschuldeten Unmündigkeit“ (Kant) bzw. „fortschreitende technische Naturbeherrschung“ (Horkheimer/Adorno) – auch die Zukunft. An die Stelle ihrer historischen Evolution trat zunehmend ihr künstlerischer, intellektueller und schließlich wissenschaftsbasierter Entwurf. In einer stetig wachsenden Anzahl von Medien – Romanen, Sachbüchern und akademischen Publikationen, Presseartikeln und Comics, Dokumentar- und Spielfilmen, Radio und Fernsehserien – präkonfigurierten säkulare Utopien (und Dystopien) „The Shape of Things to Come“ (H.G. Wells). Mit der Digitalisierung eskalieren nun erneut das Design und die Herstellung von Zukünften im Spannungsfeld zwischen Fantasie und Futurologie, Antizipation und Iteration. Denn im prozeduralen Repräsentationsmodus digitaler Spiele können Systeme – also auch Zukünfte – nicht nur wie in der Literatur beschrieben oder wie in Film und Fernsehen audiovisuell dargestellt, sondern in ihrem Funktionieren dynamisch-interaktiv erfahrbar werden.

## Christin Lumme, M.A.

Museen der Stadt Nürnberg



Christin Lumme, M.A., ist Museologin und Kunsthistorikerin. 2015 bis 2021 war sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin beim Deutschen Spielearchiv Nürnberg tätig und seit 2017 zusätzlich mit der Konzept- und Bauplanung für das neu entstehende Haus des Spiels in Nürnberg betraut. Seit November 2021 hat sie die Leitung des Deutschen Spielearchivs sowie die Projektleitung für das Haus des Spiels inne. Ihre Forschungsschwerpunkte sind kulturhistorische und museumswissenschaftliche Aspekte des analogen Spiels. Des Weiteren beschäftigt sie sich mit der Darstellung kultureller Stereotype in Spieldesign und -Artwork sowie Fotografie im digitalen Spiel.

## Dr. Peter Podrez

Institut für Theater- und Medienwissenschaft Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg



Peter Podrez, Dr. phil., ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Theater- und Medienwissenschaft der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg und übernimmt regelmäßig Lehraufträge am Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft der Universität Wien. Seine Forschungsschwerpunkte sind u.a.: Spielfiguren, Game Studies analog/digital, Medien und (urbane) Räumlichkeit, mediale Zukunftsvisionen, medialer Horror, Human-Animal Studies, Gender Studies. Aktuelle Publikationen sind (Auswahl): Urbane Visionen. Filmische Entwürfe der Zukunftstadt. Würzburg 2021; Beyond Pawns and Meeples. Material Meanings of Analog Game Figures. In: Beil, B. et al. (Hg.): Playful Materialities. The Stuff that Games Are Made Of. Bielefeld 2022 [im Erscheinen].

# Vom Bildschirm auf 's Spielbrett – Historische Überlegungen zu analogen Remediationen digitaler Spiele

*Der Vortrag will, Spieleforschung holistisch begreifend, analog-digitale Transformationsprozesse von Spielen untersuchen und dabei auch deren Anschlussmöglichkeiten an Perspektiven der Designgeschichte offenlegen.*

Analoge und digitale Spiele stehen in enger Nachbarschaft zueinander, die von der Forschung indes weitestgehend unbeachtet geblieben ist. Wenn überhaupt, werden analoge Spiele als historische Vorläufer von Games betrachtet. Doch die Beziehungen analoger und digitaler Spiele, gerade im Hinblick auf ihr Design, sind vielfältiger und lassen sich als wechselseitige intermediale Verbindungen oder Formen der gegenseitigen Remediation (vgl. Bolter/Grusin 2002) begreifen.

Der Vortrag nimmt dies als Ausgangspunkt, um eine historische Betrachtung von analog-digitalen Transformationen in Spielen vorzunehmen. Der Schwerpunkt liegt auf analogen Remediationen digitaler Spiele der 1980er Jahre bis heute und deren ästhetischen sowie ludischen Entwicklungsprozessen. Dabei bilden Ansätze der Medienwissenschaft und der analogen sowie digitalen Spieleforschung die theoretischen Grundlagen, die historische Analyse der Spiele erfolgt stets nah an den konkreten Beispielen.

## Caroline Knoch, M.A.

Universität Koblenz-Landau;  
Hochschule Bonn-Rhein-Sieg



Caroline Knoch studierte Medienkonzeption sowie Design Interaktiver Medien an der Fakultät Digitale Medien der Hochschule Furtwangen. Sie ist als Designerin mit den Schwerpunkten UX Konzept, UI Design und Typografie in Karlsruhe tätig und ist aktuell Doktorandin an der Universität Koblenz-Landau in Kooperation mit der Hochschule Bonn-Rhein-Sieg im Bereich der Medien- und Kulturwissenschaften. Ihr Promotionsprojekt beschäftigt sich mit den typografischen Grenzen zwischen Schrift und Bild.

## Markus Matt, M.A.

Universität Koblenz-Landau;  
Hochschule Bonn-Rhein-Sieg



Markus Matt studierte Medienkulturwissenschaft und Neue Deutsche Literatur an der Albert-Ludwigs-Universität in Freiburg i.Br. sowie Design Interaktiver Medien an der Hochschule Furtwangen – wo er auch Lehrbeauftragter ist. Er arbeitet als Konzepter und Texter in einer Digitalagentur in Karlsruhe und ist Doktorand an der Universität Koblenz-Landau in Kooperation mit der Hochschule Bonn-Rhein-Sieg. Sein Promotionsprojekt beschäftigt sich mit dem Erzählen in Digitalspielen.

# Digitalspielartefakte als kulturelle Spiel-Zeugen: Auf den Spuren des japanischen Minimalismus in der gegenwärtigen Retro- Bewegung

*Die Ästhetik  
des Japanischen  
fasziniert die  
westliche Welt  
seit der Öffnung  
des Landes und  
wurde auf diese  
Weise zu einem  
essenziellen  
Bestandteil der  
globalen Digital-  
spielgeschichte.*

In der japanischen Sprache gibt es einen oft verwendeten Begriff, der sich in seiner Gesamtheit kaum übersetzen lässt. Die Rede ist von kirei – einem Adjektiv, das als zentrales Element der japanischen Ästhetik gilt. Die höchste Form von kirei ist ein weißes Blatt Papier, das illustriert, dass in Japan mit dem Schönheitsbegriff sowohl der Terminus der Reinheit als auch das Prinzip des Minimalismus einhergeht. Als sich Japan im 19. Jhd. öffnete, begann eine Zeit der kulturellen Begegnung. Insbesondere Farbholzschnitte, genannt Ukiyo-e, wurden im Westen mit Begeisterung aufgenommen. Weiterer Austausch ist zu konstatieren. In den 1980er Jahren faszinierten japanische Digitalspiele die westliche Welt – eine Faszination, die sich auch in der Ästhetik des heutigen Retro-Trends wiederfindet. In unserem Vortrag betrachten wir diese kulturellen Bestrebungen von Ost nach West, analysieren und deuten spielinhärente Bewegungsräume sowie eine ästhetische Rückwärtsbewandtheit.

## Pia Scharf

Hochschule für Gestaltung  
Offenbach am Main



Pia Scharf ist Promovendin der Designwissenschaft. Sie unterrichtete Designgeschichte an verschiedenen deutschen Hochschulen, zuletzt als Vertretungsprofessorin an der HfG Offenbach am Main. In ihrer Dissertation bearbeitet sie Veränderungen im Zugang zu technischen Funktionen digitaler Produkte, die sich derzeit aufgrund maschinellen Lernens vor allem in einem veränderten User Interface abzeichnen. Pia Scharf ist Gründungsmitglied im design inclusion e.V. und selbstständig als Designerin tätig.

## Geld-Spiel, Spiel-Geld Vom ‚Spiel als Spiel‘ zum ‚Spiel als Feature‘

*Die merkantilen Aspekte digitaler Spiele manifestieren sich in Ästhetiken jenseits augenblicklichen Spielspaßes.*

Ästhetiken digitaler Spiele zeigen sich maßgeblich auch von merkantilen Faktoren durchdrungen. Das ‚Spiel als Spiel‘, bei dem der augenblickliche Spielspaß im Vordergrund steht, erfährt nach dem Millenniumswechsel zunehmend Veränderung zum ‚Feature als Spiel‘. Abo-Bezahlmodelle oder das Freischalten neuer Inhalte in Multiplayer-Spielen geben Erweiterungen vor dem ursprünglichen Spiel den Vorrang. Mit der Allgegenwart digitaler Vernetzung wird diese Tendenz ausgeweitet, Monetarisierungskonzepte wie ‚Pay-to-Play‘ zielen dabei auf ein Weiterspielen auf diversen Endgeräten ab. Das aktuelle Aufblühen der Metaverse will das digitale Spiel unmittelbar an soziale Bedürfnisse des Spielers anschlussfähig machen. Gleichzeitig fallen in ‚Play-to-Earn‘-Konzepten Arbeit und Spiel zusammen: Spielen führt zu Daten, die zum Training maschineller Lernanwendungen genutzt werden – und damit zu völlig neuartige Kulturerzeugnissen.







**Gesellschaft für  
Designgeschichte**

**bayern  
design**



**Industrie- und Handelskammer  
Nürnberg für Mittelfranken**

**HBK  
ES  
SEN**