

kritische berichte 2.2009

The Ludic Society – Zur Relevanz des Computerspiels

INHALT

Ulrike Gehring und Stephan Schwingeler:
Und sie spielen doch. Editorial

Sabine Himmelsbach
Multi-Player Media. Computerspiele im Zeitalter
der Online-Kommunikation

Markus Lohoff und Stephan Schwingeler
Interferenzen. Eine kunsthistorische Betrachtung
von Computerspielen zwischen Wissenschaft,
Kommerz und Kunst

Claus Pias
Playing seriously

Stephan Günzel
Das Computerspielbild als Raummedium

Inke Arns
How to ride software off of the track. Die *game-
mods* von Joan Leandre (ES) und Margarete
Jahrmann & Max Moswitzer (AT)

Michael Liebe
Vor dem Spiel ist in dem Spiel. Computerspiel-
Kunst zwischen Apparat und Aktion

Tracy Fullerton
Reflections on *The Night Journey: An Experimental
Video Game* by Bill Viola

Natascha Adamowsky
Spielen mit Computern im urbanen Raum:
ästhetisch-mediale Dimensionen

Söke Dinkla
Meta Games. Interaktive Medienkunst und digitale
Spiele - ein (un)gleiches Geschwisterpaar



Jonas Verlag

Band 20092

Softcover

15,5×22,5cm • 160 g

95 Seiten

Zahlreiche Abbildungen

Buchausgabe (D): Preis steht noch nicht fest

Heft: 13,00 €