



Print, 17,99 €

02/2015, 280 Seiten,

kart.,

ISBN 978-3-8376-2982-8

E-Book (PDF), 15,99 €

03/2015, 280 Seiten,

ISBN 978-3-8394-2982-2

Gundolf S. Freyermuth

Games | Game Design | Game Studies

Eine Einführung

Wie stiegen Games zur zentralen audiovisuellen Ausdrucks- und Erzählform der digitalen Kultur auf? Wie entstanden die Verfahren ihrer künstlerischen Produktion? Und wie formierte sich die wissenschaftliche Analyse der sozialen Wirkung und kulturellen Bedeutung des neuen Mediums? Diese grundlegenden Fragen und Aspekte digitaler Spielkultur nimmt die Einführung erstmals ganzheitlich in den Blick. Gundolf S. Freyermuth skizziert die mediengeschichtlichen Entwicklungsphasen analoger und digitaler Spiele, die Geschichte und künstlerischen Praktiken des Game Designs sowie die Geschichte, wissenschaftlichen Ansätze und wichtigsten Forschungsfragen der Game Studies.

Gundolf S. Freyermuth (Prof. Dr. phil.) ist einer der beiden Gründungsdirektoren des Cologne Game Lab der TH Köln. Er lehrt dort Media and Game Studies sowie an der internationalen filmschule köln (ifs) Comparative Media Studies. Seine Forschungsschwerpunkte sind Audiovisualität, Digitale Spiele, Transmedialität und Netzwerkkultur.

Schlagworte: Games, Game Design, Game Studies, Geschichte digitaler Spiele, Medienwissenschaft, Audiovisualität, Medien, Internet, Computerspiele, Medienästhetik, Digitale Medien

Mehr Informationen / Bestellung:

www.transcript-verlag.de/978-3-8376-2982-8
oder via E-Mail: bestellung@transcript-verlag.de