



## **Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung (Edition Medienwissenschaft)**



**Download**



**Online Lesen**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

# Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung (Edition Medienwissenschaft)

*Gundolf S. Freyermuth*

Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung (Edition Medienwissenschaft) Gundolf S. Freyermuth

 [Download Games | Game Design | Game Studies: Eine Einföhru ...pdf](#)

 [Online lesen Games | Game Design | Game Studies: Eine Einföh ...pdf](#)

## Downloaden und kostenlos lesen Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung (Edition Medienwissenschaft) Gundolf S. Freyermuth

---

280 Seiten

Pressestimmen

"Freyermuth [gelingt es] ganz ausgezeichnet, digitale Spiele aus einer frischen, ganzheitlichen Perspektive zu zeigen und interessante Denkansätze über die weitere Zukunft der Game Studies zu vermitteln. Besonders sein Anliegen, neue Forschungsmethoden auf Basis einer Synthese der bereits vorhandenen Ausrichtungen zu entwickeln, könnten für das gesamte Feld von Bedeutung sein." Rashid Ben Dhiab, [www.litlog.de](http://www.litlog.de), 09.12.2016

"Ein gut lesbares Buch, welches einen Einblick in die mediengeschichtlichen

Entwicklungsphasen von (digitalen) Spielen als audiovisuelle Ausdrucks- und Erzählform, in die Praktiken des Game Designs sowie in die (vorwiegend kunsttheoretische) Computerspielforschung bietet. Lesenswert erscheint das Buch vor allem für Menschen, die sich zukünftig mit der (künstlerischen) Gestaltung von Computerspielen auseinandersetzen möchten. Zudem eröffnet es geistes- und sozialwissenschaftlichen

Computerspielforschern die Möglichkeit, sich intensiv mit einer medienwissenschaftlichen Perspektive auseinanderzusetzen." Franco Rau/René Lipkowsky, [www.socialnet.de](http://www.socialnet.de), 06.07.2015 "Das Buch ist [...] vor allem ein Plädoyer für die theoretische Auseinandersetzung mit der Materie, die - ähnlich wie es lange auch den Filmwissenschaften erging - nicht ernst genommen und intensiv betrieben wird, wie es ein derart

kulturell, sozial, technisch, gestalterisch und wirtschaftlich relevantes Medium verdient hätte." form, 260

(2015) "Der beste denkbare Autor für einen reflektierten Einführungstext, der Geschichte, Gegenwart und

Zukunftsansichten verbindet. Er klärt Begriffe, verweist auf vorliegende Forschungen, hat eigene

Meinungen und verirrt sich nicht im Labyrinth einer pessimistischen Kulturkritik. Seine Mediengeschichte

der Spiele in der Neuzeit liest sich spannend, weil sie ihr Thema mit vielen Beispielen (etwa: Fußball)

konkretisiert und verschiedene Entwicklungsphasen nachvollziehbar datiert." Hans Helmut Prinzler,

[www.hhprinzler.de](http://www.hhprinzler.de), 22.04.2015 Besprochen in: c't, 16 (2015), Maik Schmidt Medien & Kommunikation,

64/1 (2016), Rolf F. Nohr Kurzbeschreibung

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. Über den Autor und weitere Mitwirkende

Gundolf S. Freyermuth (Prof. Dr. phil.) ist Gründungsdirektor des Cologne Game Lab. 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.

Download and Read Online Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung (Edition

Medienwissenschaft) Gundolf S. Freyermuth #5EAQWGN3M0S

Lesen Sie Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung (Edition Medienwissenschaft) von Gundolf S. Freyermuth für online ebook Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung (Edition Medienwissenschaft) von Gundolf S. Freyermuth Kostenlose PDF d0wnl0ad, Hörbücher, Bücher zu lesen, gute Bücher zu lesen, billige Bücher, gute Bücher, Online-Bücher, Bücher online, Buchbesprechungen epub, Bücher lesen online, Bücher online zu lesen, Online-Bibliothek, greatbooks zu lesen, PDF Beste Bücher zu lesen, Top-Bücher zu lesen Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung (Edition Medienwissenschaft) von Gundolf S. Freyermuth Bücher online zu lesen. Online Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung (Edition Medienwissenschaft) von Gundolf S. Freyermuth ebook PDF herunterladen Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung (Edition Medienwissenschaft) von Gundolf S. Freyermuth Doc Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung (Edition Medienwissenschaft) von Gundolf S. Freyermuth Mobipocket Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung (Edition Medienwissenschaft) von Gundolf S. Freyermuth EPub