

kritische berichte 2.2009: The Ludic Society

Stephan Schwingeler

KRITISCHE BERICHTE

Zeitschrift für Kunst- und Kulturwissenschaften/

Journal for Art History and Cultural Studies

Heft/Issue 2.2009:

THE LUDIC SOCIETY - ZUR RELEVANZ DES COMPUTERSPIELS

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

kritische berichte

Mitteilungsorgan des Ulmer Vereins –
Verband für Kunst- und Kulturwissenschaft

<http://www.ulmer-verein.de/kb>

kritische-berichte@ulmer-verein.de

Jonas Verlag für Kunst und Literatur

Weidenhäuser Straße 88

35037 Marburg

Deutschland/Germany

+49 (0)6421 25132

<http://www.jonas-verlag.de>

jonas@jonas-verlag.de

Quellennachweis:

TOC: kritische berichte 2.2009: The Ludic Society. In: ArtHist.net, 02.07.2009. Letzter Zugriff 02.05.2026.

<<https://arthist.net/archive/31702>>.