

Björn Bartholdy, Linda Breitlauch, André Czauderna, Gundolf S. Freyermuth
Games studieren – was, wie, wo?

Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur | Band 6

Editorial

Die interdisziplinäre Reihe **Bild und Bit** versammelt Positionen zu einem neuen Forschungsfeld: den medientheoretischen und medienästhetischen Konsequenzen digitaler Produktion, Distribution und Rezeption audiovisueller Werke. Im Zentrum des Interesses stehen dabei zwei Prozesse, die den aktuellen Medienwandel dominieren: einerseits die Ausbildung neuer nonlinearer (oder zumindest nicht-so-linearer) Formen audiovisueller Narration, wie sie sich vor allem in Computer- oder Videospiele vollzieht, andererseits die parallele digitale Transformation linearen audiovisuellen Erzählens, insbesondere in den Bereichen Spielfilm und Fernsehserie. Gerade in ihrem spannungsreichen Mit-, Gegen- und Zueinander prägen beide Prozesse den epochalen Übergang von industrieller zu digitaler Medienkultur. Kulturelle Formen werden dabei nicht nur dar-, sondern überhaupt erst hergestellt – in einem komplexen Wechselspiel technologischer und sozialer, ästhetischer und epistemologischer Faktoren.

Neben dem ästhetischen Wandel audiovisuellen Erzählens umfasst das inhaltliche Spektrum der Reihe die konstitutive Beteiligung digitaler Medienkultur an der Herausbildung neuer künstlerischer Formen und Praxen. Wichtige Themen sind u.a. Fragen der Autorenschaft, die sich aus der Demokratisierung der audiovisuellen Produktionsmittel und Distributionsmöglichkeiten ergeben, die Audiovisualisierung non-fiktionalen Wissenstransfers, medientechnologische Innovation sowie die medienästhetisch instruktive Eskalation von Inter- und Transmedialität.

Der skizzierte Wandel kulminiert gegenwärtig in der Emergenz einer historisch neuen Medienkultur, die in nahezu allen Bereichen audiovisueller Produktion die Reevaluierung etablierter Praktiken und medientechnische wie medienästhetische Neuorientierung einleitet. Die schwierige Aufgabe, diesen tiefgreifenden Wandel audiovisueller Kultur gewissermaßen *in statu nascendi* zu begreifen, kann und soll wesentlich durch die Verbindung wissenschaftlicher und künstlerischer Perspektiven und Forschungsergebnisse gelingen.

Die Reihe wird herausgegeben von Gundolf S. Freyermuth und Lisa Gotto.

Björn Bartholdy (Prof.) lehrt am Cologne Game Lab der TH Köln Media Design und ist einer der beiden Gründungsdirektoren des Instituts. Er studierte an der Stuttgarter Merz Akademie und der Kunsthochschule für Medien Köln und war von 2003 bis 2014 Professor für Audiovisuelle Medien an der Köln International School of Design. Seine Hauptschwerpunkte sind künstlerische Forschung und immersive Technologien.

Linda Bretilauch (Prof. Dr. phil.) lehrt Game Design im Studiengang Intermedia Games an der Hochschule Trier. Zuvor wurde sie 2007 zur ersten Professorin für Game Design in Europa nach Düsseldorf berufen. Sie lehrt und forscht mit besonderem Fokus auf Dynamic Storytelling, Serious Games sowie Spielertypen-optimierte Gameplay-Mechaniken.

André Czauderna (Dr. phil.) ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Cologne Game Lab der TH Köln. Er ist dort für das Management und die Weiterentwicklung der Studiengänge zuständig. Außerdem lehrt er Player Studies. Seine Forschungsschwerpunkte sind Lernen in digitalen Spielen, Video Game Affinity Spaces, hochschulische Games-Ausbildung und qualitative Forschungsmethoden.

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 Digitale Spiele, Audiovisualität, Transmedialität und Netzwerkkultur.

BJÖRN BARTHOLDY, LINDA BREITLAUCH,
ANDRÉ CZAUDERNA, GUNDOLF S. FREYERMUTH

Games studieren – was, wie, wo?

Staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele

[transcript]

Diese Publikation wurde durch die freundliche Unterstützung der Technischen Hochschule Köln, der Hochschule Trier und des game – Bundesverband der deutschen Games-Branche ermöglicht.

Technology
Arts Sciences
TH Köln

Trier University
of Applied Sciences

H O C H
S C H U L E
T R I E R

game

Verband der deutschen
Games-Branche

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2018 transcript Verlag, Bielefeld

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwertung der Texte und Bilder ist ohne Zustimmung des Verlages urheberrechtswidrig und strafbar. Das gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen.

Umschlagkonzept: Kordula Röckenhaus, Bielefeld

Umschlagabbildung: © Ludopium GmbH

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

Print-ISBN 978-3-8376-4032-8

PDF-ISBN 978-3-8394-4032-2

<https://doi.org/10.14361/9783839440322>

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Besuchen Sie uns im Internet: <https://www.transcript-verlag.de>

Bitte fordern Sie unser Gesamtverzeichnis und andere Broschüren an unter:
info@transcript-verlag.de