

**kritische      berichte**

Heft 2   2009   Jahrgang 37

**The Ludic Society –  
Zur Relevanz  
des Computerspiels**Ulrike Gehring und  
Stephan Schwingeler  
Sabine HimmelsbachMarkus Lohoff und  
Stephan SchwingelerClaus Pias  
Stephan Günzel  
Inke Arns

Michael Liebe

Tracy Fullerton

Natascha Adamowsky

Söke Dinkla

Und sie spielen doch.

Editorial

*Multi-Player Media.* Computerspiele  
im Zeitalter der Online-KommunikationInterferenzen – Eine kunsthistorische  
Betrachtung von Computerspielen zwischen  
Wissenschaft, Kommerz und Kunst*Playing seriously*

Das Computerspielbild als Raummedium

*How to ride software off of the track.*Die *game-mods* von Joan Leandre (ES)und Margarete Jahrmann & Max Moswitzer  
Vor dem Spiel ist in dem Spiel.Computerspiel-Kunst zwischen Apparat  
und AktionReflections on *The Night Journey:*

An Experimental Video Game

Spielen mit Computern im urbanen Raum:  
ästhetisch-mediale Dimensionen*Meta Games.* Interaktive Medienkunst

und digitale Spiele – ein (un)gleiches

Geschwisterpaar

3

6

16

39

51

56

62

72

83

88