

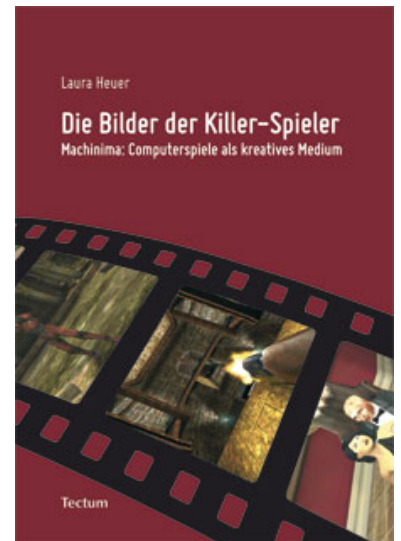
Laura Heuer

Die Bilder der Killer-Spieler

Machinima: Computerspiele als kreatives Medium

„Killerspiele“ sind destruktiv, fördern Aggression und Vereinsamung – so die gängige Theorie. Ein Verbot lässt sich immer wieder medienwirksam fordern. In der Praxis aber haben viele Spieler die Programme längst als neues kreatives Ausdrucksmittel entdeckt. Sie „drehen“ narrative Animationsfilme in der virtuellen Welt. Diese „Machinimas“ sind ein Verschnitt aus „Machine“, „Cinema“ und „Animation“ und erzählen oft sehr persönliche Geschichten. Wie werden aus einfachen Konsumenten der Massenkultur kreative Produzenten?

Laura Heuer beschreibt die Entwicklung von Machinima und zeichnet die sozialen, ökonomischen, technischen und kulturellen Beziehungen dieses Phänomens nach. Darüber hinaus geben Machinimas intimen Einblick, wie Gamer ihre Computerspiele und die Gewalt darin bewerten und verarbeiten. Das von Nicht-Spielern geprägte Klischeebild vom dumpfen Nerd vor dem PC-Bildschirm verliert damit deutlich seine Schärfe.



ISBN: 978-3-8288-9975-9

108 Seiten, Paperback

Tectum Verlag 2009

Preis 19,90 €