**Pressemitteilung**

10. Dezember 2025

# Handbuch Gameskultur 2.0 erscheint in wenigen Tagen

**Erfolgreichstes Buch des Deutschen Kulturrats erscheint als komplett überarbeitete und erweiterte Auflage mit begleitendem Podcast**

*Berlin, 10.12.2025.* In wenigen Tagen erscheint das Handbuch Gameskultur 2.0, eine vollständig überarbeite und stark erweiterte zweite Auflage des Handbuchs Gameskultur aus dem Jahr 2020. Herausgegeben wird es von **Olaf Zimmermann**, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, und **Felix Falk**, Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche.

Das Buch gibt Antworten und Orientierung in der vielfältigen Welt der Computer- und Videospiele. Games haben längst die Nische verlassen und sind heute ein einflussreiches, anerkanntes und vielseitiges Kulturgut, das in verschiedenen künstlerischen Sparten ebenso zu Hause ist wie in Wissenschafts- und Bildungszusammenhängen. Und: Computerspiele sind ein großartiges Unterhaltungsmedium, das für Millionen Menschen in Deutschland zum Alltag fest dazu gehört. Darüber und über viele weitere Themen schreiben die zahlreichen Autorinnen und Autoren dieses Bandes.

Alle Beiträge aus der 1. Auflage wurden überarbeitet und spiegeln nun den aktuellen Stand der Diskussionen wider. Das Themenfeld wurde darüber hinaus um weitere Texte ergänzt. Es wurden Beiträge hinzugefügt, zu DDR & Ostdeutschland, zu Pop, zu Alter Technik & Neuer Kunst, zu Demokratie, zu Subversion & Demoszene sowie zu Künstlicher Intelligenz, die zusätzliche Perspektiven und Eindrücke von Games-Welten vermitteln.

Unter den Überschriften

- Grundlagen
- Kunst & Kultur
- Vermittlung
- Gemeinschaft
- Debatten
- Wirtschaft

beleuchten zahlreiche Autorinnen und Autoren vielfältige Aspekte der Gameskultur.

## Podcast

Heute, am 10. Dezember 2025, startet zudem die Podcast-Reihe zum Buch:

**Handbuch Gameskultur: Der Podcast**

Im Podcast spricht Hörfunk-Journalist **Tobias Nowak**, bekannt unter anderem für seine Radiobeiträge etwa für den WDR oder Deutschlandfunk, mit Autorinnen und Autoren des Buchs über ihre Themen. In den einzelnen Folgen geht es um die Einflüsse von Games auf Popkultur und technologische Entwicklungen, um Games als Literaturform, die Bewahrung von Videospielen als Kulturgut, um die Rolle von Spielen in der Geschichtsvermittlung und politischen Bildung und vieles mehr. Die Reihe startet mit einem Gespräch zwischen Olaf Zimmermann und Felix Falk, das erste Einblicke in das Handbuch und seine neuen wie überarbeiteten Kapitel gibt. Die zweite Folge ist auch bereits online: Journalistin **Valentina Hirsch**, bekannt unter anderem als Autorin für das ZDF, spricht im Podcast über Popkultur und Games.

---

Hg. v. Olaf Zimmermann und Felix Falk
**Das Handbuch Gameskultur 2.0**
362 Seiten, ISBN:978-3-947308-70-5,
bis zum 11.12.25 **19,80 €**, danach 24,80€

- Journalistinnen und Journalisten können vorab ein Rezensionsexemplar als PDF bestellen bei: presse@kulturrat.de.
- Hier können Sie einen Blick in das Handbuch Gameskultur 2.0 werfen

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat