Pressemitteilung

26. August 2020

Die Kulturwelten von Games: Das „Handbuch Gameskultur“ erscheint heute

Gemeinsame Pressemitteilung des Deutschen Kulturrates und des game – Verband der deutschen Games-Branche

Berlin, den 26.08.2020. Seit Jahrzehnten gehören Games zum Medienalltag wie Musik, Filme, Serien oder Bücher. Sie werden weltweit von Milliarden Menschen gespielt – unabhängig von Geschlecht, Alter oder Herkunft. Computer- und Videospiele greifen aktuelle Debatten auf, machen Geschichte neu erlebbar und haben vielfältigste Verbindungen zu anderen Kultursparten. Darüber hinaus sind eigene Formen des kulturellen Austauschs rund um Games entstanden: Sie reichen von Let’s Plays über das Modifizieren der Spielinhalte bis hin zum E-Sport. Die Gameskultur ist so vielfältig wie die Spielerinnen und Spieler.

Das heute im Museum für Kommunikation Berlin vorgestellte „Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games“, herausgegeben von **Olaf Zimmermann**, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, und **Felix Falk**, Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche, gibt auf 288 Seiten Einblick in die diversen Kulturwelten von Games, bietet eine Anleitung zum Mitspielen und ist ein wichtiger Schritt zur weiteren Förderung von Gameskultur als kulturpolitisches Handlungsfeld.

47 Expertinnen und Experten geben Einblicke in die Themenfelder: Grundlagen, Kunst und Kultur, Vermittlung, Gemeinschaft, Debatten und Wirtschaft. Werfen Sie hier einen Blick ins Buch: Das Inhaltsverzeichnis, das Vorwort, die Einleitung und das Autorenverzeichnis bieten einen Überblick.

Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, **Olaf Zimmermann**, sagte: „Games sind seit Jahrzehnten Mitglied der Kulturfamilie, ihnen darf jetzt keine Sonderrolle mehr zugeschrieben werden. Sie müssen als gleichwertiges kulturpolitisches Handlungsfeld verstanden werden, um sie so mit den anderen künstlerischen Sparten gleichzustellen. Ich hoffe, dass das Buch zum Anlass genommen wird, die wunderbare kulturelle Welt von Games noch selbstbewusster zu vertreten und andere Menschen dafür zu begeistern.“

Felix Falk, Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche, sagte: „Games sind ein fester und gewichtiger Bestandteil unserer Kultur. Wie groß ihre Bedeutung für Millionen Menschen ist, haben nicht zuletzt die vergangenen Monate der Corona-Pandemie gezeigt: Insbesondere in diesen schwierigen Zeiten haben Computer- und Videospiele Millionen Menschen Halt gegeben und Freude bereitet. Das ‚Handbuch Gameskultur‘ leistet jetzt einen wichtigen Beitrag zum kulturellen Diskurs. Games sind aktuell der wahrscheinlich spannendste Kulturbereich und die vielfältige Gameskultur und dieses Buch laden ein zum Entdecken, zum Vertiefen und zum Debattieren.“

- Das „Handbuch Gameskultur“ (ISBN 978-3-947308-22-4, 288 Seiten) wird herausgegeben von Olaf Zimmermann und Felix Falk.
- Bestellen Sie hier das „Handbuch Gameskultur“ für 19,80 Euro (inkl. Porto). Ab sofort ist es auch im Buchhandel verfügbar.
- Werfen Sie hier einen Blick ins Buch: Das Inhaltsverzeichnis, das Vorwort, die Einleitung und das Autorenverzeichnis bieten einen Überblick.
- Im „Handbuch Gameskultur“ beiliegend finden Sie ein Poster über die Entwicklung von Games als Kulturgut in Deutschland von 1994 bis heute.

- Pressevertreter und Journalisten können das „Handbuch Gameskultur“ als Rezensionsexemplar anfordern bei: Theresa Brüheim, Referentin für Kommunikation, Deutscher Kulturrat, t.brueheim@kulturrat.de.

Pressekontakt:

Theresa Brüheim
Deutscher Kulturrat e.V.
Taubenstraße 1
10117 Berlin
Tel.: 030 2260528-15
E-Mail: t.brueheim@kulturrat.de
www.kulturrat.de
Twitter: @DKRKultur

Martin Puppe
game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.
Friedrichstraße 165
10117 Berlin
Tel.: 030 2408779-20
E-Mail: martin.puppe@game.de
www.game.de

Twitter: @game_verband
Facebook.com/game.verband
Instagram: game_verband

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat