Pressemitteilung

6. August 2020

„Handbuch Gameskultur“ erscheint zur gamescom – jetzt subskribieren

Gemeinsame Pressemitteilung des Deutschen Kulturrates und game

Berlin, den 06.08.2020. Die Mehrzahl der Computerspiele beginnt mit einem Tutorial, einer kurzen Anleitung zum Mitspielen. Das „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, ist ein solches Tutorial für die Gameskultur. Kapitel für Kapitel und Beitrag für Beitrag werden Themen, Zusammenhänge und Diskussionen rund um Games und ihre Kultur erläutert.

Dabei werden Fragen beantwortet wie: Warum sind Games Kultur? Können Computerspiele Kunst sein? Was haben Computerspiele mit Bildender Kunst, Theater, Musik, Literatur, Film zu tun? Sind Games immer gewalthaltig? Und macht die Games-Branche wirklich so viel Umsatz wie Hollywood?

Werfen Sie einen Blick ins Buch: Das Inhaltsverzeichnis, das Vorwort, die Einleitung und das Autorenverzeichnis bieten einen ersten Überblick.

Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, **Olaf Zimmermann**, sagte: „Seit Jahrzehnten gehören Games zum Medienalltag wie Musik, Filme, Serien, Bücher und anderes mehr. Der entscheidende Schritt muss jetzt sein, Games keine Sonderrolle mehr zuzuschreiben, sondern sie als normales kulturpolitisches Handlungsfeld zu verstehen und damit den anderen künstlerischen Sparten gleichzustellen. Das „Handbuch Gameskultur“ ist ein weiterer wichtiger Schritt, um dieses Ziel zu erreichen. Games sind Kultur und manche sind sogar Kunst.“

Felix Falk, Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche, sagte: „Games werden von Milliarden Menschen überall auf der Welt gespielt – ganz unabhängig von Geschlecht, Alter oder Herkunft. Und so vielfältig wie die Spielerinnen und Spieler sind, so vielfältig ist auch die Gameskultur: In den Spielen werden die Debatten unserer Zeit aufgegriffen, alte Erzählungen neu erlebbar gestaltet und unzählige Verbindungen zu allen anderen Kultursparten aufgebaut, von Film und Musik bis hin zu Theater und Bildender Kunst. Zusätzlich sind eigene Formen des kulturellen Austauschs rund um Games entstanden: Sie reichen von Let’s Plays über das Modifizieren der Spielinhalte bis hin zum Esport. Im „Handbuch Gameskultur“ geben Expertinnen und Experten Einblicke in die vielen verschiedenen Facetten der Gameskultur. Dieser umfassende Überblick innerhalb eines Sammelbandes ist für den deutschsprachigen Raum einmalig.“

Pressemitteilung

6. August 2020

Das „Handbuch Gameskultur“ **erscheint am 26.08.2020** zur gamescom, dem weltgrößten Event rund um Computer- und Videospiele. Ab sofort bis zum 25.08.2020 kann das „Handbuch Gameskultur“ zum Subskriptionspreis von nur 15,80 Euro (inklusive Porto) hier vorbestellt werden. Danach kostet es 19,80 Euro. Der Versand erfolgt ab dem 26.08.2020.

- Das „Handbuch Gameskultur“ wird herausgegeben von Olaf Zimmermann und Felix Falk.
- ISBN 978-3-947308-22-4, 288 Seiten, Erscheinungsdatum: 26.08.2020
- Bestellen Sie hier das „Handbuch Gameskultur“ zum Subskriptionspreis von 15,80 Euro (inkl. Porto) vor.
- Werfen Sie hier einen Blick ins Buch: Das Inhaltsverzeichnis, das Vorwort, die Einleitung und das Autorenverzeichnis bieten einen ersten Überblick.

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

Pressekontakt:

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

Theresa Brüheim

6. August 2020

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

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat