**Pressemitteilung**

20. November 2025

# Handbuch Gameskultur 2.0 erscheint am 11. Dezember

### Jetzt Rezensionsexemplar bestellen

*Berlin, 20.11.2025.* Am 11. Dezember 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.

Alle Beiträge aus der 1. Auflage wurden von den Autorinnen und Autoren 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 auf aktuellstem Stand.

### Es geht unter anderem um folgende Fragen:

- Warum sind Games Kultur?
- Können Computerspiele sogar Kunst sein?
- Was haben Computerspiele mit bildender Kunst, Theater, Musik, Literatur, Film zu tun?
- Sind Games immer gewalthaltig?
- Welche Bedeutung haben Communitys in der Games-Kultur?
- Darf man Erinnerungskultur spielen?
- Was haben Spiele mit Sport zu tun?
- Macht die Gamesbranche wirklich mehr Umsatz als Hollywood?

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