13. August 2026

Handbuch Gameskultur 2.0.



Blick ins Buch
Zum Online-Shop

Das erfolgreiche Handbuch Gameskultur hat ein Update bekommen. Die vollständig überarbeite und stark erweiterte zweite Auflage des „**Handbuch Gameskultur 2.0**" ist erschienen.

Alle Beiträge aus der ersten 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.

Themen sind u.a.:

- 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?
- Darf man Erinnerungskultur spielen?
- Was haben Spiele mit Sport zu tun?
- Macht die Gamesbranche wirklich mehr Umsatz als Hollywood?
- Und vieles andere mehr

Ein umfangreiches Glossar komplettiert das Handbuch.

13. August 2026

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

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat