7. Dezember 2020

Handbuch Gameskultur



Zur Buchvorschau
Zum kostenfreien PDF-Download

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?
Und macht die Gamesbranche wirklich so viel Umsatz wie Hollywood?

Das Handbuch Gameskultur gibt Antworten und Orientierung in der vielfältigen Welt der Computerspiele.

Dem Handbuch Gameskultur liegt das Plakat „Games als Kulturgut in Deutschland“ bei.

Hg v. Olaf Zimmermann und Felix Falk
ISBN 978-3-947308-22-4, 288 Seiten, 19,80 Euro; gedruckte Auflage vergriffen

- *Martin Andree*, Privatdozent an der Universität zu Köln;
- *Thomas Bedenk*, Director Immersive Media bei der Digitalagentur Exozet;
- *Valentina Birke*, Head of Indie Arena Booth;
- *Markus Breuer*, Professor an der Fakultät für Wirtschaft der SRH Hochschule Heidelberg;
- *Jörg von Brincken*, Film- und Medienkulturwissenschaftler am Institut für Theaterwissenschaft der Ludwig-Maximilians-Universität München;

- *Oliver Castendyk*, Direktor des Forschungs- und Kompetenzzentrums audiovisuelle Medien der Hamburg Media School (HMS);
- *Melanie Eilert*, Bloggerin und Speakerin;
- *Felix Falk*, Geschäftsführer des game;
- *Lena Falkenhagen*, Schriftstellerin, Dozentin für Games und Bundesvorsitzende des Verbands deutscher Schriftstellerinnen und Schriftsteller;
- *Daniel Martin Feige*, Professor für Philosophie und Ästhetik an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart;
- *Jan Fischer*, freier Journalist;
- *Gundolf S. Freyermuth*, Ko-Gründungsdirektor des Cologne Game Lab, Professor für Media and Game Studies an der ifs internationale filmschule köln;
- *Jörg Friedrich*, Game Designer;
- *Melanie Fritsch*, Gamesforscherin;
- *Andreas Garbe*, Experte für Computer- und Videospiele;
- *Sabiha Ghellal*, Professorin am Institut für Games der Hochschule der Medien Stuttgart;
- *Daniel Görlich*, Professor für Game Development und Virtual Reality an der SRH Hochschule Heidelberg;
- *Michael Graf*, Mitglied der Chefredaktion des Computerspielmagazins GameStar;
- *Susanne Grube*, Mitarbeiterin für Wissenskommunikation am Staatlichen Museum für Naturkunde Stuttgart;
- *Tino Hahn*, Director of Communications bei Super Crowd Entertainment;
- *Karen Heinrich*, Kulturwissenschaftlerin, Autorin und Lektorin;
- *Daniel Heinz*, Fachbereichsleitung „Digitale Spiele“ bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW;
- *Christian Huberts*, kultur- und medienwissenschaftlicher Publizist;
- *Jens Junge*, Direktor des Instituts für Ludologie in Berlin;
- *Nina Kiel*, Spielejournalistin, -forscherin und -entwicklerin;
- *Stefan Köhler*, freier Dozent und Kulturwissenschaftler;
- *Torben Kohring*, freier Medienpädagoge und Jugendschutzsachverständiger bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK);
- *Jochen Koubek*, Professor für Digitale Medien an der Fakultät für Sprach- und Literaturwissenschaften der Universität Bayreuth;
- *Andreas Lange*, Geschäftsführer des Europäischen Verbandes der Computerspielarchive, -museen und Bewahrungsprojekte (EFGAMP e.V.) und Gründungsdirektor des Computerspielemuseums in Berlin;
- *Martin Lorber*, PR Director und Jugendschutzbeauftragter bei Electronic Arts;
- *Annegret Montag*, wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Martin-Luther-Universität Halle;
- *Sebastian Möring*, leitender Koordinator des DIGAREC (Zentrum für Computerspielforschung der Universität Potsdam);

- *Jörg Müller-Lietzkow*, Präsident der HafenCity Universität Hamburg und Professor für Ökonomie und Digitalisierung;
- *Nico Nolden*, Historiker an der Leibniz Universität Hannover, Gründungsmitglied des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (AKGWDS) und Blogger;
- *Eugen Pfister*, Historiker und Leiter des SNF-Ambizione Forschungsprojekt „Horror-Game-Politics: Die visuelle Rhetorik politischer Mythen in digitalen Horrorspielen“ und Gründungsmitglied des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (AKGWDS);
- *Linda Pfister*, wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Games der Hochschule der Medien Stuttgart;
- *Felix Raczkowski*, wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Digitale und Audiovisuelle Medien der Fachgruppe Medienwissenschaft an der Universität Bayreuth;
- *Andreas Rauscher*, Privatdozent für Medienwissenschaft an der Universität Siegen, Journalist und Ausstellungskurator;
- *Celina Retz*, wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Games der Hochschule der Medien Stuttgart;
- *Vera Marie Rodewald*, Medienpädagogin, Lehrbeauftragte und Festivalleitung von PLAY – Creative Gaming Festival;
- *Timo Schemer-Reinhard*, Lehrkraft für besondere Aufgaben am Medienwissenschaftlichen Seminar der Universität Siegen;
- *Ulrich Schmid*, Leiter der Abteilung Kommunikation am Staatlichen Museum für Naturkunde Stuttgart;
- *Stephan Schwingeler*, Professor für Medienwissenschaft an der HAWK Hildesheim;
- *Benjamin Strobel*, Psychologe;
- *Çiğdem Uzunoğlu*, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur;
- *Thorsten S. Wiedemann*, Gründer und Künstlerischer Leiter von A MAZE;
- *Felix Zimmermann*, Promotionsstipendiat der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities Cologne und Mitglied des Leitungsgremiums des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (AKGWDS);
- *Olaf Zimmermann*, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, Herausgeber von Politik & Kultur

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat