

# kultur · kompetenz · bildung 9

## Kulturelle Bildung und Computerspiele



### Zum PDF-Download

Sind Computerspiele Schund oder Kultur, dieser Frage wird in dem Schwerpunkt ausführlich nachgegangen. Das Thema Computerspiele wird von Seiten der Medienpädagogik, der Spieleentwickler, der Spieleindustrie und der freiwilligen Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware betrachtet.

### Inhalt:

- **Zensur oder öffentliche Förderung? Computerspiele in der Diskussion**  
Von *Olaf Zimmermann*, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates und *Gabriele Schulz*, Wissenschaftliche Mitarbeiterin des Deutschen Kulturrates
- **Computerspiele und kulturelle Kontrolle**  
Von *Klaus Spieler*, Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
- **Exotische Welten, direkt vor der Haustür**  
Von *Birgit Wolf*, Bildungsreferentin bei der Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung Sachsen
- **Die Gamer Generation**  
Von *Josef Rahmen*, Geschäftsführer der Leipziger Messe GmbH
- **Das neue Kulturmedium**  
Von *Ruth Lemmen*, Referentin für Medienkompetenz des Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware
- **Fördern statt verbieten**  
Von *Malte Behrmann*, Geschäftsführer Bereich Politik von G.A.M.E., Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e.V.

**Beilagen / Publikationen**

1. März 2007

- **Zwischen Rentabilität und Kulturmedium**

*Von Jörg Müller-Lietzkow*, wissenschaftlicher Assistent an der Friedrich-Schiller-Universität Jena und Professur für Kommunikationswissenschaft mit dem Schwerpunkt Ökonomie und Organisation der Medien

Gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung

*Hg. v. Olaf Zimmermann und Theo Geißler*

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat