1. März 2007

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.

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