

Inhaltsverzeichnis	Seite
Max Fuchs: Vorwort	7
Gabriele Schulz: Einführung	9
Computerspiele: Zensur oder öffentliche Förderung	15
Olaf Zimmermann, Gabriele Schulz: <i>Zensur oder öffentliche Förderung? – Computerspiele in der Diskussion</i>	16
Christian Höppner: <i>Kunstfreiheit für Gewalt? – Computerspiele als zu förderndes Kulturgut?</i>	20
Klaus Spieler: <i>Computerspiele und kulturelle Kontrolle – Jugendschutz, Kultur und Kulturwirtschaft am Beispiel einer kulturellen Schlüsseltechnologie</i>	22
Günther Beckstein: <i>Amokläufer, Nachahmer und Männlichkeitsnormen – Innere Sicherheit und die Angst vor dem Computerspiel</i>	25
Armin Laschet: <i>Jugendschutz und Verbotsnormen – Versuch eines Diskurses, der sich auf Fakten stützt</i>	28
Fritz Rudolf Körper: <i>Ein Killerspiel macht noch keinen Mörder – Simulierte Gewalt: reale Folgen</i>	30
Christoph Pries: <i>Förderung von Computerspielen – Eine neue prägende Kraft in Gesellschaft und Wirtschaft</i>	33
Dorothee Bär: <i>Das Land der Verbote – Die überschätzte Macht der Computerspiele</i>	36
Jörg Tauss: <i>Bedeutendes Kultur- und Wirtschaftsgut – Verantwortungsvoller Umgang mit den Medien</i>	38
Hans-Joachim Otto: <i>Deutscher Verbotsaktionismus schadet der kulturellen Vielfalt – Das Beispiel Computerspiele</i>	41
Lothar Bisky: <i>Im Fokus von Kulturkritik und Marktinteresse – Computerspiele als massenmediales Produkt der Populär- und Alltagskultur</i>	44
Grietje Bettin: <i>Massenmedium Computerspiele – Computerspiele sind Kultur- und Wirtschaftsgut</i>	47
Jürgen Kleindienst interviewt Olaf Zimmermann: <i>Es gibt ein Recht auf Schund – Zur Computerspieldebatte</i>	50
Michael Bhatty: <i>Interactive Story Telling – Anforderungen an die narrative Konzeption und dramaturgische Mechanismen einer jungen Medienform</i>	52
Olaf Zimmermann und Gabriele Schulz: <i>Rote Teppiche für die Spielebranche</i>	55
Computerspiele: Blicke in die Forschung	57
Wilfried Kaminski: <i>Wie Jugendliche Computerspiele rezipieren – Blicke auf einen bedeutsamen Aspekt der zeitgenössischen Jugendkultur</i>	58

Lothar Mikos: <i>Kulturtechnik Computerspiel – Zu Unrecht zum Sündenbock gemacht</i>	61
Sabine Feierabend, Thomas Rathgeb: <i>Nur noch virtuelle Welten? – Fakten zur Nutzung von Computerspielen</i>	63
Theresia Höynck, Thomas Mößle, Matthias Kleimann, Christian Pfeiffer und Florian Rehbein: <i>Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK in der Kritik</i>	67
Inka Brunn und Stephan Dreyer: <i>Jugendschutz für Spiele – ein Spiel für den Jugendschutz? Was die Novellierung des Jugendmedienschutzes dem Bereich der Video- und Computerspiele gebracht hat</i>	70
Computerspiele: Herausforderung für die Bildung	75
Wolfgang Zacharias: <i>Die Welt, das Leben, ein Spiel? – Schöne neue Netzkulturen und digitale Spielwelten</i>	76
Hartmut Warkus: <i>Lernen mit Computerspielen – Die positiven Folgen des Computerspielens</i>	81
Michael Schnell: <i>Spielen? Aber sicher! – Die Spieldatipps des Internet-ABC</i>	84
Stefanie Ernst interviewt Rainer Pöppinghege, Daniel Pickert und Alexander Schmeding: <i>Ist Geschichte in Spielen nur ein Verkaufargument?</i>	87
Kristin Bäßler: <i>Die Frage nach einer Jugendkultur. Eine Fortbildungsveranstaltung auf der Games Convention fragt nach Kultur – Games – Bildung</i>	91
Computerspiele: Nicht nur Teil der Jugendkultur	95
Ruth Lemmen: <i>Das neue Kulturmedium – Im medienpolitischen Spannungsfeld zwischen Politik und Kultur</i>	96
Birgit Wolf: <i>Exotische Welten, direkt vor der Haustür – Elektronische Spiele: ein Einordnungsversuch</i>	98
Josef Rahmen: <i>Die Gamer Generation – Zur heimlichen Kulturrevolution im Kinderzimmer</i>	101
Peter Michael Ehrle: <i>Warum ich gerne Online-Rollenspiele spiele – Computerspiele sind kein Kinderkram</i>	104
Stefanie Ernst: <i>20 Stunden mit einer digitalen Ikone – Ein Erfahrungsbericht</i>	106
Kristin Bäßler: <i>Kulturgut: Computerspiele! – Der Games-Kanon der Library of Congress/USA</i>	109
Computerspiele: Marktsegment der Kulturwirtschaft	111
Jörg Müller-Lietzkow: <i>Zwischen Rentabilität und Kulturmedium – Digitale Spiele. Weit mehr als eine rational-ökonomische Rentabilitätsrechnung</i>	112
Malte Behrmann: <i>Fördern statt verbieten – Eine falsche Diskussion: Thesen zur aktuellen Killerspieldebatte</i>	115

Computerspiele: Kultur- und Wirtschaftsgut	117
Monika Griefahn: <i>Computerspielförderung – was lange währt, wird gut</i>	118
Dorothee Bär: <i>Fördern statt verbieten. Koalition strebt Vergabe eines Computerspiel-Preises an</i>	120
Olaf Wolters: <i>Kulturgut und Spitzentechnologie</i>	122
Malte Behrmann: <i>Pragmatisch und wegweisend zugleich. Der Deutsche Computerspielepreis ist ein wichtiger Schritt in die richtige Richtung</i>	124
Malte Spitz und Oliver Passek: <i>Computerspiele: Kulturgut des digitalen Zeitalters</i>	126
Oliver Klatt interviewt Olaf Zimmermann: <i>Computerspielförderung – Eine Revolution</i>	129
Anhang	133
Kennzeichnungen durch die USK	133
Gesetzliche Bestimmungen zur Kunstfreiheit, zur Meinungsfreiheit, zum Jugendschutz und zur Strafbewehrung von Darstellungen	134
Autorinnen und Autoren	138