

**Pressemitteilung**  
- zur sofortigen Veröffentlichung freigegeben -

## VSK fördert Studie zur deutschen Videospieldkultur

**München, 01. Juli 2009** – Im Rahmen einer Projektstudie der Fakultät für Betriebswirtschaft der Hochschule Rosenheim fördert der gemeinnützige Videospieldkultur e.V. eine anonyme Onlinestudie zur deutschen Videospieldkultur. Hierbei soll die Faszination der Menschen an Videospielden, das Spielverhalten, die Wahrnehmung zusätzlicher Angebote und die allgemeine Etablierung der Spielergemeinde in der Gesellschaft untersucht werden.

Unterstützt wird diese Erhebung von den Unternehmen 2K Games, Activision, Koch Media GmbH, Rockstar Games und Sega aus der Spielebranche sowie TuneClub, Airmotion, CSW Verlag, Gameplan, vwh Verlag und M!Games aus dem Verlagswesen, die in den vorangegangenen Testphasen Kommentare, Vorschläge und Fragen ergänzt haben. Die Studie wurde von den Studenten Tobias Wildner und Tobias Reschberger der HS Rosenheim konzipiert, die diese mit Unterstützung der Diplom-Soziologin Nina Müller auswerten werden. Die Ergebnisse der Umfrage zur deutschen Videospieldkultur werden anschließend auf der Website des VSK [www.videospielkultur.org](http://www.videospielkultur.org) veröffentlicht.

Der Münchner Videospieldkultur e.V. bittet vom 01.07.09 bis zum 31.07.09. unter [www.videospielkultur.org/survey](http://www.videospielkultur.org/survey) um rege Teilnahme. Als Dankeschön werden unter allen Teilnehmern Spiele, Literatur, Abonnements und Merchandise verlost.

### Über VideoSpielKultur e.V.

Der 2006 gegründete Verein Videospieldkultur e. V. (kurz VSK) setzt sich für die politische, akademische und gesellschaftliche Anerkennung von Videospielden als wertvolles Kulturgut ein. Zu den Zielen des Vereins zählen gesellschaftliche Aufklärung sowie die Förderung künstlerischer und wissenschaftlicher Arbeiten zum Thema Videospielde. Bei der regelmäßig in den Vereinsräumen veranstalteten „Games Lounge“ treffen sich Vereinsmitglieder und Interessierte zum gemeinsamen Spielen, Kennenlernen und Diskutieren.

Um ein ganzheitliches Bild bisher erschienener Produkte zu ermöglichen unterhält der VSK eine umfangreiche Sammlung von Videospielden und Hardware, die professionell erfasst und archiviert wird. Zusammen mit seinen Fördermitgliedern aus der Herstellerindustrie, einschlägigen Verlagen und weiteren Branchen richtet der Verein regelmäßig Events, wie z.B. Vorträge von renommierten Experten und Künstlern aus.

Weitere Informationen unter [www.videospielkultur.org](http://www.videospielkultur.org)

## Über die Hochschule Rosenheim

Mit 10 Studiengängen in sieben Fakultäten stellt die Hochschule Rosenheim ein differenziertes Studienangebot mit einzigartigen Vertiefungsschwerpunkten, einer Fächer übergreifenden Studienkultur und attraktiven Möglichkeiten für Zusatzqualifikationen bereit. Neben der Fakultät für Allgemeinwissenschaften reicht die Bandbreite der Diplom- bzw. Bachelor-Studiengänge von Betriebswirtschaft, Elektro- und Informationstechnik über Holzbau und Ausbau, Holztechnik, Innenausbau, Informatik und Innenarchitektur bis hin zu Kunststofftechnik, Produktionstechnik und Wirtschaftsingenieurwesen. Zusätzlich hat die Hochschule postgraduale Master-Programme eingerichtet. Hier bietet die Hochschule international anerkannte Abschlüsse mit dem Master of Engineering in Elektro- und Informationstechnik sowie in Holztechnik, dem Master of Science in Informatik, dem Master of Business Administration and Engineering an.

Weitere Informationen unter [www.fh-rosenheim.de](http://www.fh-rosenheim.de)

## Pressekontakt

swordfish pr GAMES

Ilka Töllner/ Freyja Melhorn

Trogerstrasse 17

81675 München

Tel: +49 (0) 89 600 31641

Fax: +49 (0) 89 600 31650

[ilka@swordfish-pr.de](mailto:ilka@swordfish-pr.de)

[freyja@swordfish-pr.de](mailto:freyja@swordfish-pr.de)

[www.swordfish-pr.de](http://www.swordfish-pr.de)