

# Kulturgut Computerspiel? - Ein Medienggenre zwischen Akzeptanz und Ablehnung

Tagung der Evangelischen Akademie Loccum vom 25. bis 27. Mai 2009 in Kooperation mit dem Deutschen Kulturrat, Berlin

## Programm, Organisatorisches, Kosten, Anmeldung (pdf)

An Computerspielen scheiden sich immer wieder die Geister: Einerseits sind sie mittlerweile stilprägend für andere kulturelle Genres wie Literatur und Theater, nicht umgekehrt. Andererseits stehen sie in der Öffentlichkeit unter dem Generalverdacht des Schunds und der Gewaltverherrlichung.

Das Feld der Computerspiele vergrößert sich stetig. Welche Formen gibt es eigentlich? Und wer sind die Spieler? Worin kann der künstlerische Wert eines Computerspiels bestehen? In Vorträgen und Diskussionen sollen Antworten zu diesen Fragen gefunden werden, daneben gibt es die Gelegenheit, verschiedene Computer- und Konsolenspiele direkt in Augenschein zu nehmen und auszuprobieren.

Als Produkte der Kulturwirtschaft haben Computerspiele allerdings auch einen anderen Charakter als klassische Kulturgüter. Wie keine andere Sparte stehen sie in einem Spannungsfeld von Kunst, Ökonomie und Gesellschaft. Sind sie primäres Produkt eines künstlerischen Gestaltungsaktes oder folgen sie nur der Nachfrage auf dem Konsumgütermarkt?

Mit der Aufnahme des Spieleentwickler-Bundesverbands G.A.M.E. in die Sektion Film und audiovisuelle Medien des Deutschen Kulturrat wurde ein bewusster Schritt getan, Computerspiele als Gegenstand der Kulturpolitik anzuerkennen. Vor wenigen Tagen wurde erstmalig der vom Bundestag, der Bundesregierung und der Computerspielebranche ausgelobte Deutsche Computerspielepreis in München vergeben. Lässt sich das Angebot an qualitativ hochwertigen Spielen verbreitern, wenn herausragende Produkte analog zu anderen kulturellen Genres gefördert werden?

**Sie sind herzlich zum Diskutieren und Spielen eingeladen!**

- Dr. Georg **Ruppelt**, stellv. Vorsitzender des Deutschen Kulturrats e.V.
- Olaf **Zimmermann**, Geschäftsführer Dt. Kulturrat
- Dr. Albert **Drews**, Evangelische Akademie Loccum, Tagungsleiter
- Dr. Fritz Erich **Anhelm**, Akademiedirektor

## Das Programm

**Montag, 25. Mai 2009**

**bis 14:00 Uhr**

Anreise zum Nachmittagskaffee

**14:00 Uhr**

Begrüßung und Eröffnung  
Dr. Albert **Drews**, Ev. Akademie  
Loccum

Dr. Georg **Ruppelt**,  
stellv. Vorsitzender des  
Deutschen Kulturrates e.V.,  
Berlin

**I. Besichtigung eines Genres**

**Was sind Computerspiele?**

Computerspiele: Typologisierung  
und Trends

Andreas **Lange**, Direktor  
Computerspiele-Museum, Berlin

**16:30 Uhr**

Computerspiele: Wer sind die  
Konsumenten?  
Wer spielt was warum wie viel?  
Jun.-Prof. Dr. Jeffrey **Wimmer**,  
Mediensoziologe, TU Ilmenau

**17:30 Uhr**

Computerspiele: Mediengenre  
oder Gesamtkunstwerk?  
Jun.-Prof. Dr. Rolf **Nohr**,  
Medienkulturwissenschaftler,  
Hochschule für Bildende Künste  
Braunschweig

**19:30 Uhr**

Kunst, Kultur, Computerspiele?  
Streitgespräch über Sinn und  
Unsinn der Definition  
von Computerspiele als Kulturgut  
Olaf **Zimmermann**,  
Geschäftsführer Deutscher  
Kulturrat e.V., Berlin  
Hans-Heinrich  
**Grosse-Brockhoff**, Staatssekretär  
für Kultur  
in der Staatskanzlei  
Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf  
Moderation: Dr. Albert **Drews**,  
Loccum

**20:30 Uhr**

Annäherungen von Computern,  
Spielen und Menschen auf der  
Galerie

**Dienstag, 26. Mai 2009**

**09:30 Uhr  
15:30 Uhr**

**II. Anatomie des Computerspiels:  
Praxis und Forschung (Gruppe 1)**  
Wie entsteht ein Computerspiel?  
Thomas **Friedmann**, Geschäftsführer,  
Funatics Software GmbH, Oberhausen  
Dr. Michael **Bhatty**, Designer, Autor  
und Producer, Osnabrück

**09:30 Uhr  
15:30 Uhr**

**III. Computerspiele spielend  
entdecken (Gruppe 2)**  
Unterstützt und angeleitet von einem  
Team unter der Leitung von  
Prof. Dr. Hartmut **Warkus**,  
Universität Leipzig, können die  
Teilnehmer verschiedene Computer  
und Konsolenspiele in Augenschein  
nehmen und ausprobieren

**10:30 Uhr  
16:35 Uhr**

Computerspiele literarisches und  
künstlerisches Genre?  
Dr. Hans Joachim **Backe**,  
Literaturwissenschaftler, Ruhr-Univ.  
Bochum  
Dr. Jörg **von Brincken**,  
Theaterwissenschaftler, LMU  
München

**11:45 Uhr  
17:45 Uhr**

Wenn Computerspiele zum Problem  
werden Wie funktioniert der  
Jugendschutz?  
Dipl.-Päd. Gerald **Jörns**, Journalist,  
USK-Gutachter, Rodenberg

**13:20 Uhr**

Gelegenheit zur Besichtigung des  
1163 gestifteten Zisterzienser-Klosters  
Loccum

**15:30 Uhr**

Computerspiele spielend entdecken  
Anatomie des Computerspiels  
Wiederholung der beiden  
Gruppenangebote des Vormittags mit  
den Teilnehmern/innen der jeweils  
anderen Gruppe

**19:30 Uhr**

**IV. Mehr Qualität für  
Computerspiele!**

Qualität fördern aber was heißt das?

Diskussion mit

Konstantin **Mitgutsch**,

Österreichische Prüfungsstelle für die

Positivprädikatisierung von

Computerspielen und Universität

Wien

Dr. Michael **Bhatty**, Designer, Autor  
und Producer, Osnabrück

Prof. Dr. Hartmut **Warkus**, Professor

für Medienpädagogik, Universität

Leipzig

Martin **Lorber**, Leiter der

PR-Abteilung, Electronic Arts

Deutschland

**Mittwoch, 27. Mai 2009**

**09:30 Uhr**

Qualität fördern

Was bringt der Deutsche

Computerspielpreis?

Eingangsstatements von

Malte **Behrmann**, Geschäftsführer

Bereich Politik von G.A.M.E.,

Bundesverband der Entwickler von

Computerspielen, Berlin

Thomas **Schäffer**, Geschäftsführer

Nordmedia, Hannover

Oliver **Passek**, Medienboard

Berlin-Brandenburg, Potsdam

Olaf **Zimmermann**, Geschäftsführer

Deutscher Kulturrat e.V., Berlin

**11:45 Uhr**

Computerspiele als Kulturgut preis-  
und

förderwürdig? Abschlussdiskussion mit

Podium und Plenum

Moderation: Dr. Albert **Drews**,

Loccum

**12:30 Uhr**

Ende der Tagung mit dem Mittagessen

**Programm, Organisatorisches, Kosten, Anmeldung** (pdf)

**Zur Information:**

Das Buch **Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz**, hg. v. Olaf Zimmermann und Theo Geißler (**ISBN: 978-3-934868-15-1**), in dem die Debatte über Computerspiele als Kulturgut der letzten zwei Jahre ausführlich dokumentiert ist, kann über jede Buchhandlung bezogen werden.

Das Buch ist als pdf-Datei auch **kostenlos** abrufbar unter:

**<http://www.kulturrat.de/dokumente/streitfall-computerspiele.pdf>**