

Loccum: Computerspiele sind Kulturgut

Deutscher Kulturrat zieht positive Bilanz seiner Tagung Kulturgut Computerspiele?

Berlin, den 28.05.2009. Der Deutsche Kulturrat, der Spitzenverband der Bundeskulturverbände, und die Evangelische Akademie Locom führten in den letzten drei Tagen eine hochrangig besetzte Tagung durch, um die Frage zu klären, ob Computerspiele Kulturgut sind.

Medien-, Kultur- und Literaturwissenschaftler, Jugendschützer, Vertreter der Computerspieleindustrie und der Computerspieleentwickler, Medienförderer und Politiker diskutierten intensiv besonders über die Qualität von Computerspielen.

Ein Schwerpunkt der Diskussionen war auch der erst vor wenigen Wochen zum ersten Mal verliehene **Deutsche Computerspielepreis** in München.

Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, **Olaf Zimmermann**, sagte: Die Evangelische Akademie Locom, in der vor mehr als 30 Jahren die Ideen für eine Neue Kulturpolitik geboren wurden, war der richtige Ort, um den kulturpolitischen Horizont um das Genre Computerspiele zu erweitern. Zwei Ergebnisse der Tagung stachen deutlich heraus: Computerspiele sind, und das war unumstritten, Kulturgut und die Kunst- und Kulturwissenschaften müssen sich in den nächsten Jahren mit diesem Kulturgut intensiver beschäftigen. Besonders deutlich wurde, dass die Entwickler von Computerspielen sich immer mehr als das verstehen, was sie sind: Künstler.