7. August 2020

KW 32: Computerspiele = Kunst?, Rote Liste kommt wieder, gamescom online, Handbuch Gameskultur, …

… IkI-Jahrestagung: Bürgerschaftliches Engagement - Vielfalt gestalten!, Frauen und Männer im Kulturmarkt, Text der Woche

Sehr geehrte Damen und Herren,

der 22. August 2017 ist für die Computerspielebranche ein bedeutendes Datum. Erstmals eröffnete Bundeskanzlerin Dr. Angela Merkel die Messe gamescom in Köln. Die Bundeskanzlerin unterstrich neben der Bedeutung von Computerspielen als Innovationsmotor und Wirtschaftsfaktor auch ihren Status als Kulturgut.

Zehn Jahre vor diesem Datum überboten sich Politikerinnen und Politiker in Bund und Ländern noch mit ihren Vorschlägen, Gesetze zum Schutz von Jugendlichen und auch von Erwachsenen vor Computerspielen zu erlassen. Es war die Zeit, in der jeder Ausbruch von Gewalt seinen Ausgang vermeintlich in elektronischen Spielen nahm. In einer Pressemitteilung am 14. Februar 2007 schrieb ich: »Bei der Debatte um Gewalt in Computerspielen darf aber nicht über das Ziel hinausgeschossen werden. Erwachsene müssen das Recht haben, sich im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen auch Geschmacklosigkeiten oder Schund anzusehen bzw. entsprechende Spiele zu spielen. Die Meinungsfreiheit und die Kunstfreiheit gehören zu den im Grundgesetz verankerten Grundrechten. Die Kunstfreiheit ist nicht an die Qualität des Werkes gebunden. Kunstfreiheit gilt auch für Computerspiele.«

Ein Sturm der Entrüstung brach über den Deutschen Kulturrat und mich herein. Der damalige Kulturminister von NRW, Hans-Heinrich Grosse-Brockhoff, forderte meinen Rücktritt als Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates. Denn, das war die Angst der Kritiker, wenn die grundgesetzlich verbriefte Kunstfreiheit auch für Computerspiele gelten sollte, dann wären Computerspiele Kunstwerke, wie beispielsweise Filme und Popmusik. Und damit gehöre die gesamte Branche logischerweise zum Kulturbereich und liegt im Verantwortungsbereich der Kulturpolitik.

Doch neben der lebhaften Empörung gab es auch Unterstützung für die vorgeschlagene Erweiterung des Kunstbegriffes. Endlich werde die kulturelle Bedeutung von Computerspielen deutlich hervorgehoben, war zu hören. Es wurde Zeit, dass klargemacht wird, dass nicht nur in Computerspielen Gewalt ein wichtiger Beweggrund ist, sondern ebenso in Romanen, Filmen und auch der Bildenden Kunst.

Heute, mehr als 13 Jahre nach dem Beginn der Debatte über die Computerspiele als

Kulturgut, zweifelt kaum jemand mehr an, dass Computerspiele selbstverständlich Kulturgut sind. Und manche Perlen unter den Computerspielen sind sogar Kunstwerke. Der Kampf für Computerspiele als Kulturgut war erfolgreich. Und das heißt auch, Games sind damit logischerweise Teil der Kulturpolitik.

Zur diesjährigen gamescom erscheint das „Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games“, herausgegeben von Felix Falk und mir. Kapitel für Kapitel und Beitrag für Beitrag werden Themen, Zusammenhänge und Diskussionen rund um Games und ihre Kultur erläutert.

Dabei werden Fragen beantwortet wie: Warum sind Games Kultur? Können Computerspiele Kunst sein? Was haben Computerspiele mit Bildender Kunst, Theater, Musik, Literatur, Film zu tun? Sind Games immer gewalthaltig? Und macht die Games-Branche wirklich so viel Umsatz wie Hollywood?

- Werfen Sie einen ersten Blick ins Buch (40 von 288 Seiten)!

Die diesjährige gamescom wird sich wegen Corona neu erfinden. Das „Handbuch Gameskultur“ wird auf dem die Messe begleitenden Gamescom Congress 2020 ausführlich online vorgestellt. Wir treffen uns vom 27. – 30. 08. 2020 im Netz und 2021 wieder in Köln.

Ihr

Olaf Zimmermann
Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates
twitter.com/olaf_zimmermann

PS. Wegen der dramatischen Auswirkungen der Corona-Pandemie auf die Kulturinfrastruktur haben wir uns entschieden in Politik & Kultur, der Zeitung des Deutschen Kulturrates, ab der September-Ausgabe unsere „Rote Liste der bedrohten Kultureinrichtungen“ wieder aufleben zu lassen. Kennen Sie Kultureinrichtungen (Private und Öffentliche), die wegen der Corona-Pandemie in ihrer Existenz gefährdet sind? Bitte informieren Sie uns (m.karnebogen@kulturrat.de). Die Redaktion von Politik & Kultur wird dann Kontakt mit der bedrohten Einrichtung aufnehmen.

Handbuch Gameskultur: Können Computerspiele Kunst sein? Handbuch

Gameskultur erscheint zur gamescom – jetzt subskribieren

- ISBN 978-3-947308-22-4
- 288 Seiten
- Erscheinungsdatum: 26.08.2020
- Bestellen Sie hier das „Handbuch Gameskultur“ zum Subskriptionspreis von 15,80 Euro (inkl. Porto) vor.
- Werfen Sie hier einen Blick ins Buch: Das Inhaltsverzeichnis, das Vorwort, die Einleitung und das Autorenverzeichnis bieten einen ersten Überblick.
- Pressevertreter und Journalisten können das „Handbuch Gameskultur“ schon jetzt als Rezensionsexemplar anfordern bei: Theresa Brüheim, Referentin für Kommunikation, Deutschen Kulturrat, t.brueheim@kulturrat.de.

Das Online-Portal Gameswirtschaft schreibt über das Buch: „Die Liste der Autoren liest sich wie das Who’s Who der hiesigen Games-Industrie – von Spieldesignern über Journalisten und Publizisten bis hin zu Dozenten und Wissenschaftlern.

Unter anderem widmet sich „Through the Darkest of Times“-Macher Jörg Friedrich dem Thema „Sozialadäquanz“, während sich Andreas Lange als langjähriger Direktor des Berliner Computerspielmuseums mit der „Bewahrung“ von Games auseinandersetzt.

Das „Handbuch Gameskultur“ folgt einer klaren Struktur: Ausgehend von den Grundlagen geht es weiter mit „Kunst und Kultur“, „Gemeinschaft“ (Let’s Plays, E-Sport, Cosplay) und „Wirtschaft“ (Arbeitsmarkt, Ausbildung). Auch „Debatten“ – etwa mit Blick auf Inklusion, Jugendschutz und „Killerspiele“ – werden im gleichnamigen Kapitel nicht ausgespart.

Als Herausgeber fungieren Branchenverbands-Geschäftsführer Felix Falk und Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats und zuletzt Jury-Chef des Deutschen Computerspielpreises. Beide tragen auch mit eigenen Artikeln zum Gesamtwerk bei: Falk beschäftigt sich mit der Computerspiel-Förderung – Zimmermann beleuchtet die Kulturpolitik.“

Dritte Jahrestagung der Initiative kulturelle Integration

Wann: Dienstag, 15.09.2020, 9.30 Uhr bis 15.30 Uhr
Wo: online

„Bürgerschaftliches Engagement: Vielfalt gestalten!“ In diesem Jahr bildet die These 10 „Bürgerschaftliches Engagement ist gelebte Demokratie“ der 15 Thesen der Initiative kulturelle Integration den Fokus unserer Tagung. Gerade vor dem Hintergrund der gegenwärtigen Pandemie soll die Rolle und Bedeutung der Zivilgesellschaft beleuchtet werden.

- Ist das bürgerschaftliche Engagement zukunftsfest?
- Haben die traditionellen Engagementstrukturen immer noch Bindungskraft?
- Welche Herausforderungen und Potenziale bieten die beweglichen und oft spontanen neune Engagementformen?
- Und schließlich, welche Rolle spielt das bürgerschaftliche Engagement für die kulturelle Integration?

Diesen Fragestellungen wollen wir uns gemeinsam mit Fachleuten aus der Wissenschaft, der Exekutive von Ländern und Kommunen und vor allem mit Vertreterinnen und Vertretern aus den unterschiedlichen Engagementstrukturen nähern und Einblick gewinnen, wie sich bürgerschaftliches Engagement weiterentwickelt und welcher Unterstützung es bedarf, um diese einzigartige Beteiligungsvielfalt zu erhalten und auszubauen.

Save the Date! Nähere Informationen folgen in Kürze!

Neuerscheinung: Frauen und Männer im Kulturmarkt – Bericht zur wirtschaftlichen und sozialen Lage

Die neue Studie weitet den Blick auf den gesamten Bereich der Kulturberufe.

So zum Beispiel auf die Angestellten im Buchhandel, Verlags- und Medienwirtschaft, Medien-, Informations- und Dokumentationsdienste, Redaktion und Journalismus, Öffentlichkeitsarbeit, Produkt- und Industriedesign, Technische Mediengestaltung, Innenarchitektur, Kunsthandwerk – Bildende Kunst, Kunsthandwerkliche Glas- und Keramikgestaltung, Kunsthandwerkliche Metallgestaltung, Musikinstrumentenbau, Theater-, Film- und Fernsehproduktion, Veranstaltungs-, Kamera- und Tontechnik, Bühnen- und Kostümbildnerei, Musik-, Gesangs- und Dirigententätigkeit, Schauspiel-, Tanz- und Bewegungskunst, Moderation und Unterhaltung, Ausstellen und Präsentieren in Museen und Lehren außerhalb der Schule

Und auf die Selbständigen in den Bereich Musikwirtschaft, Buchmarkt, Kunstmarkt,

Filmwirtschaft, Rundfunkwirtschaft, Markt für darstellende Kunst, Designwirtschaft, Architekturmarkt, Pressemarkt, Werbemarkt und Software-/Games-Industrie sowie weiter auf die in der Künstlersozialkasse Versicherten in den Berufsgruppen Wort, Bildende Kunst, Musik und Darstellende Kunst.

Karlheinz Schmid hat sich im renommierten „Informationsdienst Kunst (Nr. 706)“ gerade mit der Studie auseinander gesetzt. Er schreibt u.a.: *„Das Buch, Pflichtlektüre für alle, die in der Kulturpolitik eine Verantwortung tragen oder sie im Hinblick auf die eigenen beruflichen Aktivitäten sorgsam beleuchten, liefert unzählige Informationen, „Zahlen, Zahlen, Zahlen“, wie ein Kapitel lautet.“*

Gabriele Schulz. Olaf Zimmermann
Frauen und Männer im Kulturmarkt – Bericht zur wirtschaftlichen und sozialen Lage.
Berlin 2020
508 Seiten, Großformat, 24,80 Euro

- Eine ausführliche **Buchvorschau** können Sie hier abrufen.
- Die Studie kann über den Buchhandel (IBSN: 978-3-947308-20-0) oder direkt hier bestellt werden.

Aktualisiert! Corona-Krise: Was wird für die Kultur getan, was muss noch getan werden?

Einschätzungen, Auswirkungen, Maßnahmen, Forderungen: Wie ist der Kulturbereich von der Corona-Pandemie betroffen?

Hier finden Sie alle Pressemitteilungen des Deutschen Kulturrates im Zusammenhang mit der Corona-Krise, den Newsletter Corona versus Kultur sowie weitere nützliche Informationen und Meldungen.

Newsletter Corona versus Kultur
Newsletter des Deutschen Kulturrates für alle von Einschränkungen betroffenen Künstler, kulturwirtschaftlichen Unternehmen, öffentlichen und privaten Kultureinrichtungen.

Pressemitteilungen
Hier finden Sie alle Pressemitteilungen, die der Deutsche Kulturrat im Zusammenhang mit der Corona-Pandemie veröffentlich hat.

Kulturratsmitglieder zur Corona-Krise
Viele Mitgliedsverbände der Sektionen informieren ihre Mitglieder über spezifische Herausforderungen in der jeweiligen künstlerischen Sparte oder im Arbeitsbereich. Hier kommen Sie zu den Informationen der Verbände und Institutionen.

Hilfsmaßnahmen des Bundes
Finden Sie hier Informationen zu den Maßnahmen des Bundes für Solo-Selbständige und Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft.

Hilfsmaßnahmen der Länder
Finden Sie hier Informationen zu den Maßnahmen der einzelnen Bundesländer im Zusammenhang mit der Corona-Pandemie.

Hilfen aus dem Kultur- und Medienbereich
Hier finden Sie Informationen zu den Hilfsmaßnahmen des Kultur- und Medienbereichs für den Kultur- und Medienbereich.

Text der Woche: Johann Michael Möller „Der Sturz der wahren Monumente – Von Denkmalsturz und Ideengeschichte“

Warum bin ich auf diese Idee nicht selbst gekommen? Den eigenen Artikel mit einem Warnhinweis anfangen lassen. Wie Sonja Zekri es in der Süddeutschen Zeitung vormacht. Achtung: „Dieser Text ist nicht neutral“. Kann Zuspitzungen enthalten, oder sogar Polemik. Großartig! Ein solcher Warnhinweis klärt vieles. Man ist seiner intellektuellen Compliancepflicht nachgekommen, hat Verantwortung gezeigt, den Leser vor möglichen Nebenwirkungen gewarnt. Bitte nur morgens lesen und nicht auf nüchternem Magen!

Johann Michael Möller ist Ethnologe und Journalist. Er war langjähriger Hörfunkdirektor des MDR.

Lesen Sie den Text hier!

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat