

23. August 2021

Corona, Computerspiele und Kultur - gamescome congress 2021

Das Pandemische Karussell - was nehmen wir mit? Online am 26. August

Berlin, den 23.08.2021. Die Pandemie hat uns schmerzlich bewusst gemacht, wie verletzlich vermeintlich sicher geglaubte Normalitäten und Umgangsformen sind. Frei nach Dirk Baecker zeigt Kultur sich immer dann, wenn sie sich an den Grenzen eines anderen Umgangs mit Kultur messen und vergleichen kann – oder muss. So wollen wir in dieser Diskussion ausloten, welche Umgangsformen, Partizipationsmöglichkeiten und Machtformationen sich fortgeschrieben haben, und welche Auflösungserscheinungen, ja Neuanfänge wir zu beklagen und zu begrüßen haben im Zusammenspiel von Kultur, Publikum und Nutzerschaft der post-pandemischen Wirklichkeit und welche Rolle dabei Games im literalen oder übertragenen Sinne gespielt haben und in Zukunft spielen werden.

Auf dem diesjährigen gamescome congress diskutieren am Donnerstag, dem 26. August von 18.30 -19.30 Uhr das Thema „**Das Pandemische Karussell - was nehmen wir mit?**“

- **Chantal Eschenfelder** (Städel Museum, Frankfurt),
- **Antonia Lahmé** (Kulturstiftung des Bundes, Halle),
- **Marcus Lobbes** (Akademie für Theater und Digitalität, Dortmund),
- **Olaf Zimmermann** (Deutscher Kulturrat, Berlin)

Moderation: **Tobias Kopka** (curatomic)

WDR3 zeichnet die Veranstaltung auf!

Ausführliche Informationen zur Veranstaltung finden Sie [hier](#).

Der Kongress findet 2021 am 26. und 27. August zum 13. Mal im Rahmen der [gamescom](#) statt, dem weltweit größten Event für Computer- und Videospiele. Die gamescom und der gamescome congress finden auch in diesem Jahr pandemiebedingt rein digital statt. Der Deutsche Kulturrat ist Kooperationspartner des gamescome congress.

-
- Die Veranstaltung und das gesamte Programm des Kongresses wird [hier](#) gestreamt.
 - Das gesamte Programm des Kongresses kann [hier](#) angesehen werden.

23. August 2021

Veröffentlichungen zum Thema:

- [Die Corona-Chroniken Teil 1 – Corona vs. Kultur in Deutschland](#)
- [Handbuch Gameskultur](#)

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat