Pressemitteilung

23. August 2018

Gamescom 2018: Diskussionen über Kunst, Ethik und Förderung

Die Verantwortung der Publisher und der Entwickler von Computerspielen gegenüber der Gesellschaft

Berlin, den 23.08.2018. Noch bis Samstag findet in Köln die gamescom, die größte europäische Computerspielemesse statt. Parallel zur Messe fand am ersten Messetag, wie jedes Jahr, der gamescom congress in Kooperation mit dem Deutschen Kulturrat statt.

Zwei Themen bestimmen den Kongress:
1. Erinnerungskultur in Computerspielen
2. Bundesförderung für Computerspiele

Erinnerungskultur in Computerspielen
Computerspiele sind Kulturgut, das wurde nicht nur von der Bundeskanzlerin im letzten Jahr auf der gamescom festgestellt, sondern hat sich mittlerweile in der Gesellschaft breit durchgesetzt. Der Deutsche Kulturrat hatte diese Debatte, ob Games zum Kulturbereich gehören, mit seiner Pressemitteilung vom 14.02.2007 „Kunstfreiheit gilt auch für Computerspiele“ ausgelöst.
Mit der breiten Diskussion über Erinnerungskultur in Computerspielen, zeigt der Computerspielebereich jetzt, dass er sich der Verantwortung als Teil des Kulturbereiches zunehmend stellt. Die Frage wie historische Inhalte in Computerspielen präsentiert werden, hat zu einer lebhaften Debatte auf dem gamescom congress geführt. Hören Sie hier den Mitschnitt der Diskussion von WDR3 hier nach.

Bundesförderung von Computerspielen
Unmittelbar in Bezug zum Thema Erinnerungskultur in Games, steht die Frage, wie in der Zukunft Computerspiele aus Bundesmitteln gefördert werden sollen. Im Koalitionsvertrag zwischen CDU, SPD und CSU für diese Legislaturperiode wird die Einführung einer Games-Förderung zugesagt. Diese Zusage wurde auf dem Kongress von der CDU-Generalsekretärin **Annegret Kramp-Karrenbauer** und dem SPD-Generalsekretär **Lars Klingbeil** bestätigt und es wurde garantiert, dass die Förderung bis zur nächsten gamescom (August 2019) starten wird.

Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, **Olaf Zimmermann**, sagte: „Nach der Anerkennung von Computerspielen als Kulturgut durch die Politik, kommt jetzt die überfällige Debatte um das Selbstverständnis der Szene in Gang. Wie in allen anderen Kulturbereichen selbstverständlich, wird nun auch im Gamesbereich heftig darüber gestritten, was ein künstlerisches Game ausmacht, welche ethischen Maßstäbe gerade an

Spiele mit historischem Hintergrund angelegt werden sollen und wie mit der jetzt in engen Grenzen zulässigen Benutzung von verfassungsfeindlichen Symbolen in Games, wie z. B. dem Hakenkreuz, umgegangen werden soll. Es geht um die Verantwortung, die Publisher und die Entwickler von Computerspielen gegenüber der Gesellschaft haben. Immer mehr Entwickler wollen nicht mehr weiter im Mainstream arbeiten und gehen eigene, innovative, künstleriche Wege. Diese Entwickler, diese kleinen Studios brauchen dringend öffentliche Förderungen, die großen, international arbeitenden Firmen brauchen die Förderung nach meiner Ansicht nicht."

WDR 3 Forum: Erinnerungskultur in Computerspielen

Es diskutieren:

- Andreas Lange, Direktor, Computerspielemuseum Berlin
- Christian Schiffer, Herausgeber, WASD. Christian Schiffer arbeitet außerdem als Journalist für den Bayerischen Rundfunk und für den Deutschlandfunk.
- Olaf Zimmermann, Geschäftsführer, Deutscher Kulturrat
- Jörg Friedrich, Paint Bucket Games

Moderation: Max von Malotki

Eine Aufzeichnung vom 22.08.2018, Gamescom Congress Köln

Hören Sie die Sendung hier nach!

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat