4. September 2017

Kulturgut Computerspiele

Computerspielemuseum und Deutscher Kulturrat

Berlin, den 04.09.2017. Seit mehr als zehn Jahren sind Computerspiele für den Deutschen Kulturrat vor allem eines: Kulturgut – und somit Teil des Kulturbereiches. Nach jahrelanger, erheblicher Kritik an dieser Haltung wurde diese nun auch von der Politik bestätigt. Bundeskanzlerin Angela Merkel nannte Computer- und Videospiele auf der diesjährigen gamescom nicht nur „Innovationsmotor" und „Wirtschaftsfaktor", sondern auch „Kulturgut".

Zeit, die Debatte weiter voranzubringen und neue Themen zu setzen: Aus diesem Grund hat der Deutsche Kulturrat mit Unterstützung des Computerspielemuseums den Schwerpunkt **„Zocken, daddeln, gamen: Kulturgut Computerspiele"** in der frisch erschienenen Ausgabe 5/17 (Sept./Okt.) von Politik & Kultur, der Zeitung des Deutschen Kulturrates, veröffentlicht.

Themen sind u. a.:

- Bewahrung des digitalen Spieleerbes
- Spiele-Blockbuster: Made in Germany?
- Arbeitsmarkt Games-Branche
- Entstehung und Diversifikation von Computerspielen
- Serious Games
- Ethik und Geschlecht in Computerspielen
- Computerspiele als künstlerisches Material und Bildungsmedium

Autoren sind u. a. *Bernd Fakesch*, General Manager von Nintendo Deutschland-Österreich-Schweiz; *Felix Falk*, Geschäftsführer von BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware; *Petra Fröhlich*, Chefredakteurin von GamesWirtschaft; *Martin Lorber*, PR Director und Jugendschutzbeauftragter bei Electronic Arts; *Timm Walter*, Leiter der Geschäftsstelle von GAME – Bundesverband der deutschen Games-Branche. Alle Autoren finden Sie hier.

Diese aktuellen Diskussionen werden über diesen Schwerpunkt hinaus auf der vom Computerspielemuseum veranstalteten und vom Deutschen Kulturrat unterstützten **Tagung „Kulturgut Computerspiel…"** vertieft. Die Tagung steht unter Schirmherrschaft des Berliner Kultursenators Dr. Klaus Lederer und wird von der Bundeszentrale für politische Bildung gefördert. Sie findet am **14. und 15.09.2017 im Roten Rathaus** statt. Gesprochen und diskutiert wird u.a. über:

- Kulturgut Computerspiel, Sammlungen und Gaming-Kultur in globaler Perspektive
- gesellschaftliche Verantwortung

- Computerspiele und Werteerziehung
- Bewahrung, Zugang, Recht
- Produktionsförderungen
- Verantwortung in Virtual Reality
- Ideologie und Politik in Computerspielen
- Perspektiven für die Zukunft

Das ausführliche Programm finden Sie hier. Tickets für die Tagung sind hier bestellbar. Akkreditierungen sind über presse@computerspielemuseum.de möglich.
Zusätzlich zur Tagung eröffnet das Computerspielemuseum am 13.09.2017 die vom Hauptstadtkulturfond geförderte **Sonderausstellung „20 Meilensteine aus Deutschland“**.

Andreas Lange, Gründungsdirektor und Kurator des Computerspielemuseums, meinte: „Wir sind sehr froh, dass wir in unserem 20. Jahr die Möglichkeit haben, über die State of the Game Veranstaltungsreihe eine Bilanz der kulturellen Anerkennung von Games ziehen zu können, aber auch unseren Blick dabei in die Zukunft zu richten. Mit der Ausstellung ’20 Meilensteine aus Deutschland‘ untersuchen wir, wie sich Gamingkultur in Deutschland vor dem Hintergrund unserer kulturellen Traditionen ausgeprägt hat. Die Ausstellung ist somit auch die Ausstellung zur aktuellen Debatte um eine nationale Förderung deutscher Gamesproduktionen. Mit der Konferenz richten wir unseren Blick zusammen mit internationalen Experten nach vorne und skizzieren weitere Notwendigkeiten und Konsequenzen, die sich aus dem Verständnis von Games als Kulturgut ergeben.“

Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, **Olaf Zimmermann**, sagte: „Zehn Jahre nach den ersten Diskussionen um die Anerkennung von Computerspielen als Kulturgut wurde der Gordische Knoten nun endgültig durchschlagen. Auch in den Spitzen der deutschen Politik ist angekommen: Computerspiele sind Kulturgut. Und manche Perlen unter den Computerspielen sind sogar Kunstwerke. Doch dem Computerspielebereich mangelt es immer noch an künstlerischem Selbstverständnis. Das muss sich ändern. Der Schwerpunkt und die Tagung sind ein erster Schritt dahin und ebnen hoffentlich den Weg für noch vieles mehr.“

Felix Falk, Geschäftsführer des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware, sagte: „Wir gratulieren dem Computerspielemuseum ganz herzlich zu seinem 20-jährigen Bestehen. Als weltweit erstes Museum für Computerspiele hat es maßgeblich dazu beigetragen, dass Games heute ganz selbstverständlich als wichtiges Kulturmedium wahrgenommen werden. Diese wichtige Vorreiterrolle des Museums, seiner Initiatoren und Mitarbeiter soll in diesem Jubiläumsjahr zu Recht gefeiert werden. Auf die nächsten 20 Jahre!“

4. September 2017

Prof. Dr. Linda Breitlauch, Stellvertretende Vorstandsvorsitzende des GAME Bundesverband der deutschen Games-Branche, sagte: „Als wir 2008 erstmalig über unsere Mitgliedschaft das Medium Games in den Deutschen Kulturrat einbrachten, sorgte das noch für Aufsehen. Aus heutiger Sicht stellt unsere Aufnahme in die höchste deutsche Kulturvertretung einen historischen Meilenstein dar, der zum Glück seine Kontroversität verloren hat. Jetzt werden wir uns voll und ganz weiteren wichtigen Themen, wie z. B. einer umfassenden Förderung für unsere Branche, widmen."

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat