

25. August 2017

Kulturgut Computerspiele: Zehnjähriger Kampf war erfolgreich

Die Bundeskanzlerin und die Generalsekretäre von CDU, SPD, Grüne, Linke und FDP sehen Computerspiele als Kulturgut

Berlin, den 25.08.2017. Morgen schließt die weltgrößte Computerspielmesse gamescom in Köln ihre Pforten. **Kulturpolitisch ist die Messe schon jetzt ein großer Erfolg.** Erstmals hat **Bundeskanzlerin Dr. Angela Merkel** die Messe eröffnet. Die Bundeskanzlerin unterstrich neben der Bedeutung von Computerspielen als Innovationsmotor und Wirtschaftsfaktor auch ihren Status als Kulturgut.

Vor zehn Jahren überboten sich Politikerinnen und Politiker in Bund und Ländern noch mit ihren Vorschlägen, Gesetze zum Schutz von Jugendlichen und auch von Erwachsenen vor Computer- und Videospielen 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 der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, Olaf Zimmermann damals: *„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.“* (Siehe hierzu eine Dokumentation aus dem Jahre 2007.)

Ein Sturm der Entrüstung brach damals über den Deutschen Kulturrat hinein. Denn wenn die grundgesetzlich verbrieft Kunstfreiheit auch für Computerspiele gelten sollte, dann wären Computerspiele Kunstwerke, wie z. B. Filme und Popmusik. Und damit gehöre die gesamte Branche logischerweise zum Kulturbereich.

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

Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, **Olaf Zimmermann**, sagte heute: *„Gut zehn Jahre nach dem Beginn der Debatte über die Computerspiele als Kulturgut, zweifelt kaum jemand mehr an, dass Computerspiele selbstverständlich Kulturgut sind. Und manche*

25. August 2017

Perlen unter den Computerspielen sind sogar Kunstwerke. Auf der diesjährigen gamescom hat das nicht nur die Bundeskanzlerin gesagt, sondern auf dem gamescom-congress, bei dem der Deutsche Kulturrat Kooperationspartner war, haben auch die Generalsekretäre von CDU, SPD, Grüne, Linke und FDP diese Meinung vertreten. Der zehnjährige Kampf für Computerspiele als Kulturgut war erfolgreich.,,

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat