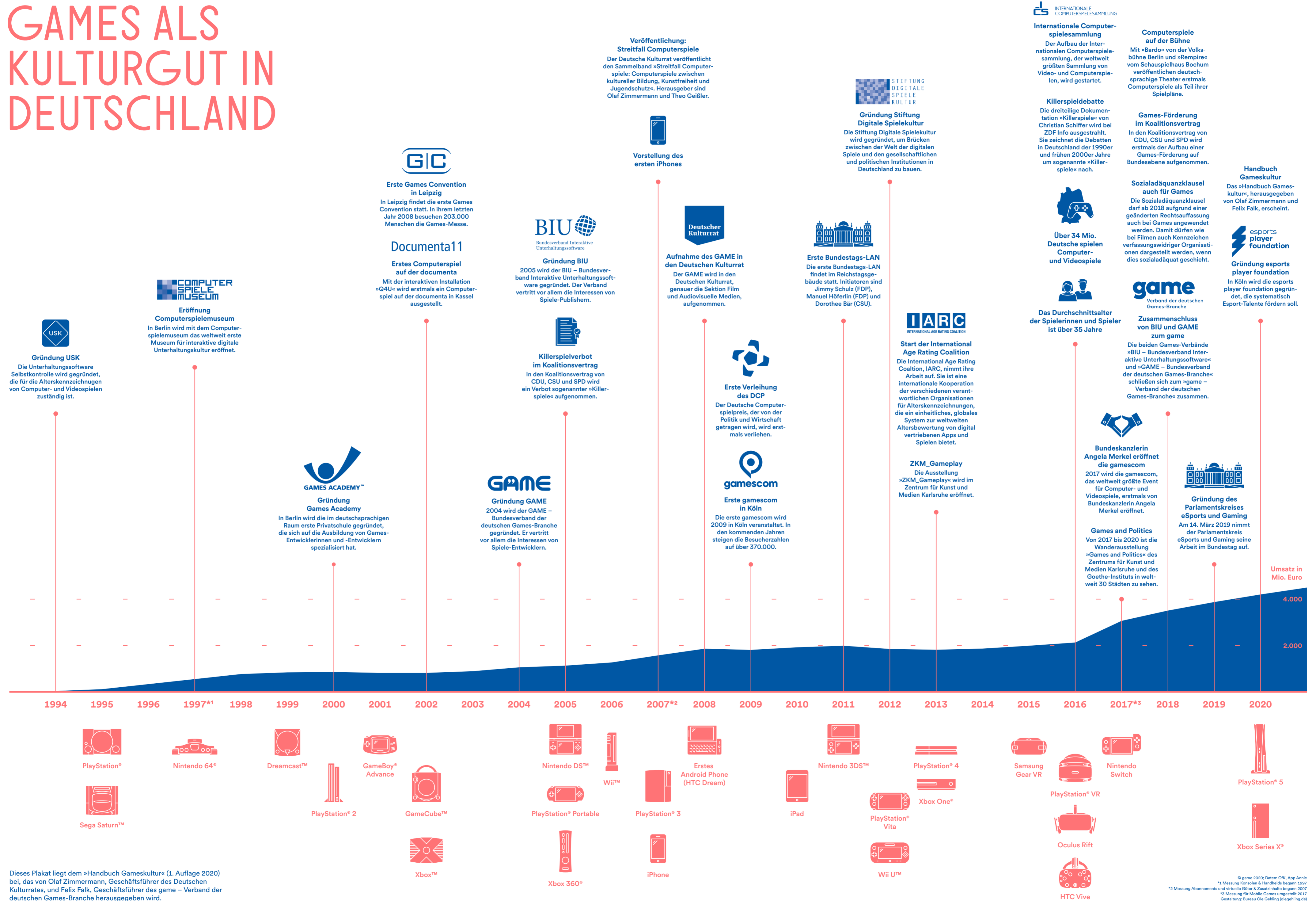


GAMES ALS KULTURGUT IN DEUTSCHLAND



Dieses Plakat liegt dem »Handbuch Gameskultur« (1. Auflage 2020) bei, das von Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, und Felix Falk, Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche herausgegeben wird.

© game 2020; Daten: GfK, App Annie
 *1 Messung Konsolen & Handhelds begann 1997
 *2 Messung Abonnements und virtuelle Güter & Zusatzinhalte begann 2007
 *3 Messung für Mobile Games umgestellt 2017
 Gestaltung: Bureau Ole Gehling (olegehling.de)

Internationale Computerspiellesammlung
 Der Aufbau der Internationalen Computerspiellesammlung, der weltweit größten Sammlung von Video- und Computerspielen, wird gestartet.

Computerspiele auf der Bühne
 Mit »Bardo« von der Volksbühne Berlin und »Rempire« vom Schauspielhaus Bochum vom Schauspielhaus Bochum sprachliche Theater erstmals Computerspiele als Teil ihrer Spielpläne.

Killerspieldebatte
 Die dreiteilige Dokumentation »Killerspiele« von Christian Schiffer wird bei ZDF Info ausgestrahlt. Sie zeichnet die Debatten in Deutschland der 1990er und frühen 2000er Jahre um sogenannte »Killerspiele« nach.

Games-Förderung im Koalitionsvertrag
 In den Koalitionsvertrag von CDU, CSU und SPD wird erstmals der Aufbau einer Games-Förderung auf Bundesebene aufgenommen.

Handbuch Gameskultur
 Das »Handbuch Gameskultur«, herausgegeben von Olaf Zimmermann und Felix Falk, erscheint.



Über 34 Mio. Deutsche spielen Computer- und Videospiele

Sozialadäquanzklausel auch für Games
 Die Sozialadäquanzklausel darf ab 2018 aufgrund einer geänderten Rechtsauffassung auch bei Games angewendet werden. Damit dürfen wie bei Filmen auch Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen dargestellt werden, wenn dies sozialadäquat geschieht.



Gründung esports player foundation
 In Köln wird die esports player foundation gegründet, die systematisch Sport-Talente fördern soll.



Das Durchschnittsalter der Spielerinnen und Spieler ist über 35 Jahre



Zusammenschluss von BIU und GAME zum game
 Die beiden Games-Verbände »BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware« und »GAME – Bundesverband der deutschen Games-Branche« schließen sich zum »game – Verband der deutschen Games-Branche« zusammen.



Bundeskanzlerin Angela Merkel eröffnet die gamescom
 2017 wird die gamescom, das weltweit größte Event für Computer- und Videospiele, erstmals von Bundeskanzlerin Angela Merkel eröffnet.



Gründung des Parlamentskreises eSports und Gaming
 Am 14. März 2019 nimmt der Parlamentskreis eSports und Gaming seine Arbeit im Bundestag auf.

Games and Politics
 Von 2017 bis 2020 ist die Wanderausstellung »Games and Politics« des Zentrums für Kunst und Medien Karlsruhe und des Goethe-Instituts in weltweit 30 Städten zu sehen.

Veröffentlichung: Streitfall Computerspiele
 Der Deutsche Kulturrat veröffentlicht den Sammelband »Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz«. Herausgeber sind Olaf Zimmermann und Theo Geißler.



Vorstellung des ersten iPhones



Gründung Stiftung Digitale Spielekultur
 Die Stiftung Digitale Spielekultur wird gegründet, um Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland zu bauen.



Aufnahme des GAME in den Deutschen Kulturrat
 Der GAME wird in den Deutschen Kulturrat, genauer die Sektion Film und Audiovisuelle Medien, aufgenommen.



Erste Bundestags-LAN
 Die erste Bundestags-LAN findet im Reichstagsgebäude statt. Initiatoren sind Jimmy Schulz (FDP), Manuel Höferlin (FDP) und Dorothee Bär (CSU).



Erste Games Convention in Leipzig
 In Leipzig findet die erste Games Convention statt. In ihrem letzten Jahr 2008 besuchen 203.000 Menschen die Games-Messe.



Gründung BIU
 2005 wird der BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware gegründet. Der Verband vertritt vor allem die Interessen von Spiele-Publishern.



Killerspielverbot im Koalitionsvertrag
 In den Koalitionsvertrag von CDU, CSU und SPD wird ein Verbot sogenannter »Killerspiele« aufgenommen.

Documenta11

Erstes Computerspiel auf der documenta
 Mit der interaktiven Installation »Q4U« wird erstmals ein Computerspiel auf der documenta in Kassel ausgestellt.



Eröffnung Computerspielmuseum
 In Berlin wird mit dem Computerspielmuseum das weltweit erste Museum für interaktive digitale Unterhaltungskultur eröffnet.



Gründung USK
 Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle wird gegründet, die für die Alterskennzeichnungen von Computer- und Videospiele zuständig ist.



Gründung Games Academy
 In Berlin wird die im deutschsprachigen Raum erste Privatschule gegründet, die sich auf die Ausbildung von Games-Entwicklerinnen und -Entwicklern spezialisiert hat.



Gründung GAME
 2004 wird der GAME – Bundesverband der deutschen Games-Branche gegründet. Er vertritt vor allem die Interessen von Spiele-Entwicklern.



Erste Verleihung des DCP
 Der Deutsche Computerspielpreis, der von der Politik und Wirtschaft getragen wird, wird erstmals verliehen.



Erste gamescom in Köln
 Die erste gamescom wird 2009 in Köln veranstaltet. In den kommenden Jahren steigen die Besucherzahlen auf über 370.000.



Start der International Age Rating Coalition
 Die International Age Rating Coalition, IARC, nimmt ihre Arbeit auf. Sie ist eine internationale Kooperation der verschiedenen verantwortlichen Organisationen für Alterskennzeichnungen, die ein einheitliches, globales System zur weltweiten Altersbewertung von digital vertriebenen Apps und Spielen bietet.

ZKM_Gameplay
 Die Ausstellung »ZKM_Gameplay« wird im Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe eröffnet.



PlayStation®



Nintendo 64®



Dreamcast™



GameBoy® Advance



PlayStation® 2



GameCube™



Xbox™



Nintendo DS™



Wii™



PlayStation® Portable



PlayStation® 3



Xbox 360®



iPhone



Erstes Android Phone (HTC Dream)



iPad



Nintendo 3DS™



PlayStation® Vita



Wii U™



PlayStation® 4



Xbox One®



Samsung Gear VR



PlayStation® VR



Oculus Rift



HTC Vive



PlayStation® 5



Xbox Series X®