

Pressemitteilung

Computerspiele – Die Literatur der Zukunft? Ein Thementag beim internationalen literaturfestival berlin

Ein „Ballerspiel“, das von Joseph Conrad inspiriert wurde. Ein Computerspiel, das durch wortlose Kommunikation und poetische Gestaltung alle Sprachgrenzen überwindet. Ein „literarisches Quartett“, das sich mit dem Erzählen in Computerspielen beschäftigt. Erstmals widmet sich mit dem internationalen literaturfestival berlin (ilb) ein Literaturfestival den Computerspielen, stellt sie – in Zusammenarbeit mit der Stiftung Digitale Spielekultur und gefördert vom Medienboard Berlin-Brandenburg – als zeitgemäße Form einer interaktiven, populären Kunstgattung vor und fragt nach ihrem Einfluss auf die Zukunft der Literatur.

Millionen Menschen in Deutschland spielen Computerspiele. Spielerinnen und Spieler finden sich in allen Bildungsschichten und Altersklassen, gesellschaftliche Anerkennung finden Computerspiele jedoch eher schleppend. Es gibt nur wenige kreative Beziehungen zwischen der Literatur und dem Computerspiel, obwohl das Computerspiel als *die* kulturelle Hervorbringung der digitalen Revolution gelten kann. Zwar gibt es vereinzelte Annäherungen von beiden Seiten – *Fan Fiction* und Sachbücher über Computerspiele, Computerspiele auf der Basis bekannter literarischer Stoffe –, in der Regel herrschen jedoch gegenseitige Ressentiments vor. So gilt das Computerspiel als gefährlichste Konkurrenz einer jugendlichen Lesekultur wenn nicht sogar als „Verderber“ von Moral. Die Literatur lässt sich – aus der Perspektive von Gamern – als „verstaubtes“, formal überholtes Medium beschreiben.

Erzählerische Möglichkeiten des Buches und des Computerspiels, die Schnittstellen und gegenseitigen Einflüsse sind bisher selten und auch nicht im Rahmen einer großen literarischen Veranstaltung thematisiert worden. Genau dies möchte das ilb 2013 mit einem Thementag „Literatur und Computerspiel“ im Haus der Berliner Festspiele nachholen: als erste Initiative, als Format-Experiment, als Neu-Akzentuierung der Diskussion über Computerspiele. Der neuen Form der Computerspiel-Präsentation – der „Computerspiel-Lesung“ oder augenzwinkernd „Spielung“ – bietet das ilb erstmalig ein Forum. Exemplarisch werden Computerspiele von Gamern, Journalisten, Entwicklern und Autoren vorgestellt, gespielt und besprochen.

Die „Spielungen“ finden am Sonntag, den 8. September 2013 im Haus der Berliner Festspiele statt (Große Bühne). Eine Tageskarte kostet 6.- €.

COMPUTERSPIELE – DIE LITERATUR DER ZUKUNFT?

Ein Thementag des ilb in Zusammenarbeit mit der Stiftung Digitale Spielekultur, gefördert vom Medienboard Berlin-Brandenburg

11.00 Uhr Altersfreigabe für Computerspiele – Entscheiden Sie selbst! Eine simulierte Präsidium mit Uwe Engelhard [Oberste Landesjugendbehörde] und Benjamin Rostalski [Stiftung Digitale Spielekultur]

12.00 Uhr Kunsterfahrung und weltweite Verständigung ohne Worte – Vorstellung des vielfach preisgekrönten Computerspiels »Journey«. Mit Tim Tielebier [Deutsche Gamestage] und Peter Tscherne [Stiftung Digitale Spielekultur]

15.00 Uhr Ein Computerspiel ums nackte Überleben, inspiriert von Cormac McCarthys »The Road«: »The Last of Us«. Mit Katharina Dankert, Thomas Böhm und Peter Tscherne

16.00 Uhr Ein »Ballerspiel«, inspiriert von Joseph Conrads »Herz der Finsternis« – Vorstellung des Computerspiels »Spec Ops – The Line«. Mit Johannes Kristmann [YAGER]. Moderation: Thomas Lindemann

17.30 Uhr Das literarische Quartett der Zukunft – Erstes Treffen mit Linda Breitlauch, Ulrike Draesner, Markus Heitz und Christian Schiffer

Das internationale literaturfestival berlin

An der 13. Ausgabe des ilb, das als "Entdeckerfestival" (FAZ) und als "Weltliteraturfestival" (André Schmitz) unter den internationalen Literaturfestivals gilt, nehmen 164 Autoren aus 47 Ländern teil, unter ihnen Literatur-Nobelpreisträger John M. Coetzee, Daniel Kehlmann, Ruth Klüger, Salman Rushdie, Taiye Selasi und Liao Yiwu.

Die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Anregung zur Gründung der Stiftung Digitale Spielekultur geht auf den Beschluss des Deutschen Bundestages „Wertvolle Computerspiele fördern, Medienkompetenz stärken“ (BT-Drs. 16/7116) zurück. Die Stiftung ist eine gemeinsame Initiative des Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien und der beiden Verbände der Computerspielwirtschaft BIU und G.A.M.E. Ziel der Stiftung ist es die Akzeptanz und Relevanz von digitalen Spielen in der Gesellschaft zu steigern. Zu diesem Zweck initiiert, unterstützt und fördert sie Projekte aus den Bereichen Kultur, Bildung, Ausbildung, Medienkompetenz, Jugendschutz und Games-Forschung. Das größte Projekt der Stiftung ist der mit insgesamt 385.000 Euro dotierte Deutsche Computerspielpreis. Die Stiftung leitet das Awardbüro und koordiniert die Ausrichtung der Preisverleihung. Geschäftsführer der Stiftung ist seit Oktober 2012 Peter Tscherne.

Das Medienboard Berlin-Brandenburg

Das Medienboard fördert mit dem Programm „Innovative audiovisuelle Inhalte“ die Entwicklung neuer marktfähiger Inhalte für Games, Web 2.0 und Mobile in den Kategorien Development und Produktion und unterstützt so sowohl junge kreative Unternehmen der Digitalbranchen als auch klassische Inhalteproduzenten. Zudem hat das Medienboard die Deutschen Gamestage ins Leben gerufen und fördert weitere Topbranchenevents wie Quo Vadis und den Deutschen Computerspielpreis.

Pressekontakt zu den „Spielungen“: *Stefanie Leimsner* | stefanie@leimsner.de | +49 179 900 61 62