

PRESSEMITTEILUNG

**Im Berliner Rathaus dreht sich am 14. und 15.
September 2017 alles um das Kulturgut
Computerspiel**

++ Kultursenator Dr. Klaus Lederer übernimmt Schirmherrschaft der Tagung „Kulturgut Computerspiel...“.

++ BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware und der Deutsche Kulturrat sind Unterstützer der Tagung „Kulturgut Computerspiel...“

++ Erste Sprecher der Tagung „Kulturgut Computerspiel...“

++ Die Tagung findet anlässlich des 20. Jubiläums des Computerspielemuseums im Rahmen der Veranstaltungsreihe „State of the Game“ im September 2017 statt.

BERLIN, 23.06.2017 | Die vom Hauptstadtkulturfonds und der Bundeszentrale für politische Bildung geförderte Veranstaltungsreihe „State of the Game“ führt aus vielfältigen Perspektiven und in unterschiedlichen Formaten einen Diskurs über den Stand der digitalen Spielkultur. Geplant sind eine physische Ausstellung und eine Online-Ausstellung, Kunstaktionen sowie eine zweitägige internationale Tagung zur Kultur und Praxis digitaler Spiele.

"Computerspiele sind ein noch junger Teil unserer Kultur. Aber der Teil, der sehr eng mit dem Wandel verbunden ist, der durch die Verbreitung der digitalen Technologien in allen Lebensbereich spürbar wird", sagt Berlins Kultursenator Dr. Klaus Lederer, Schirmherr der Tagung. „Damit sind Computerspiele nicht nur fester Bestandteil unseres Erlebens und Erfahrens von Kultur, sie führen auch kulturelle Traditionslinien wie Film und Theater fort, indem sie die neuen Möglichkeiten der digitalen Technologien erweitern.“

Die Tagung „Kulturgut Computerspiel...“ fragt nach den Konsequenzen, die sich aus dem Verständnis von Computerspielen als Kulturgut ergeben.

Besucherservice

T +49 (0)30 – 609 88 577

Öffnungszeiten

täglich 10:00 bis 20:00 Uhr

Fr. und Sa. 10:00 bis 21:00 Uhr

Träger des
Computerspielemuseums
Gameshouse gGmbH

Karl-Marx-Allee 93a
10243 Berlin

StNr 180005011525

USt-Id DE268307474

Handelsregister
Amtsgericht Charlottenburg
HRB 120986 B

Nachdem erste gesellschaftliche Debatten um Jugendschutz und das Wirtschaftsgut Computerspiele geführt wurden, rückt nun zunehmend ihre Natur als Kulturgut in den Blick. Das früher in diesem Zusammenhang noch oft benutzte Fragezeichen ist heute weitgehend verschwunden – die Frage nach einem Kulturgut Computerspiel darf als positiv beantwortet gelten.

Doch welche Konsequenzen hat es, wenn man Games als Kulturgut ernst nimmt? Welche neuen gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Verantwortlichkeiten entwickeln sich? Welche institutionellen Strukturen müssen gebildet werden, um diesen Teil unseres kulturellen Erbes auch für zukünftige Generationen nachhaltig zugänglich zu machen? Welche neuen ethischen und gesellschaftlichen Verantwortlichkeiten entstehen für die Computerspieleindustrie durch technische Entwicklungen wie Virtual Reality oder durch Kulturfördermodelle?

Diesen Fragen möchte die Tagung nachgehen und sich dabei auf die Aspekte der Bewahrung, Zugänglichmachung und Förderung sowie auf ethische Fragestellungen konzentrieren.

Dr. Henry Lowood von den Stanford Libraries und Prof. Dr. Wimmer von der Universität Augsburg haben bereits Keynotes am Eröffnungstag zugesagt.

Die Tagung wird von der Bundeszentrale für politische Bildung gefördert und vom BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware und dem Deutschen Kulturrat unterstützt. Weitere Partner sind der GAME Bundesverband e.V. und die Stiftung Digitale Spielekultur. Medienpartner sind „Politik & Kultur“, Ströer Media Brands.

Die Tagung richtet sich an die interessierte Öffentlichkeit ebenso wie an ein Fachpublikum. Die Tagungsgebühr für zwei Tage beträgt 20 Euro.

Mehr Informationen finden sich hier:
<http://computerspielemuseum.de/index.php?id=1491&clearcookie=true>

Tickets können hier erworben werden:
<https://kulturgut-computerspiel.eventbrite.de>

Ansprechpartner Computerspielemuseum

Andreas Lange: lange@computerspielemuseum.de

Tim Weber: weber@computerspielemuseum.de

- - -

Hinweise für Redakteure:

Über das Computerspielmuseum

Das Computerspielmuseum eröffnete 1997 in Berlin die weltweit erste ständige Ausstellung zur digitalen interaktiven Unterhaltungskultur. Mit dem Konzept „Computerspiele. Evolution eines Mediums“ von Andreas Lange und K.-Peter Gerstenberger wurde es möglich, private und öffentliche Förderer für die Einrichtung einer neuen Dauerausstellung zu gewinnen, die am 21. Januar 2011 eröffnete. Die Ausstellung zählt heute jährlich über 100.000 Gäste. Mehr als 300 Exponate erwarten die Besucher in der Spiel- und Experimentierlandschaft zur Kulturgeschichte der Games. Das Computerspielmuseum ist Gewinner des Deutschen Computerspielpreises 2017 in der Kategorie „Sonderpreis der Jury“.

www.computerspielmuseum.de

www.facebook.com/Computerspielmuseum

twitter.com/CSM_Berlin

instagram.com/computerspielmuseum_berlin/