

Veranstaltungen — 27. Mai 2013 at 14:17

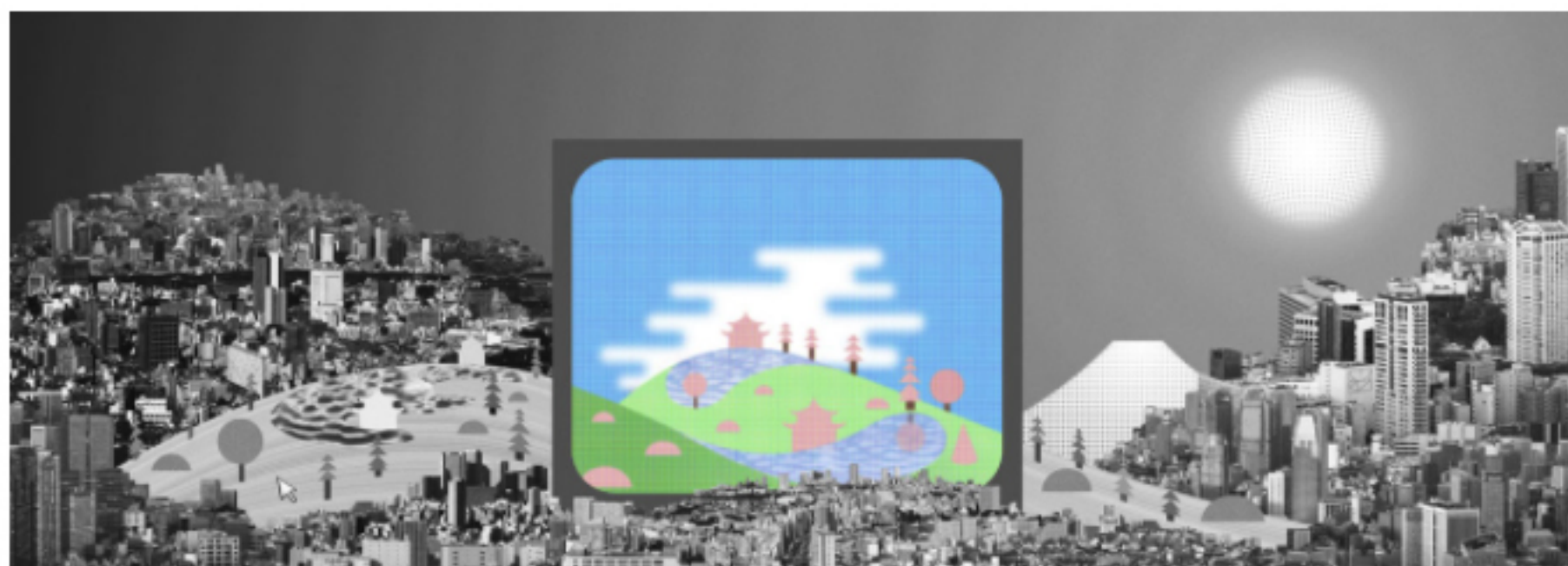
Kulturelle Bildung im Computerspielmuseum Berlin

by robin

Unter dem Motto „Kulturelle Bildung“ hat das **Computerspielmuseum** in Berlin am bundesweiten **Aktionstag „Kulturgut stärken“** des **Deutschen Kulturrats** teilgenommen. Am 21. Mai, dem UNESCO-Welttag der kulturellen Vielfalt fand diese Aktion innerhalb der internationalen UNESCO-Woche zur kulturellen Bildung statt.

Mit der Eröffnung der Sonderausstellung „MODELL-WELTEN – Gemälde von Matthias Zimmermann“ am selben Tag leistete das Computerspielmuseum seinen Beitrag und setzt damit das Medium Games in einen künstlerischen Kontext.

Ziel ist es, die **Einflussnahme der Games auf Kunst** und künstlerische Strömungen aufzuzeigen. Mit **Matthias Zimmermann** präsentiert diese Sonderausstellung, so Andreas Lange, Direktor des Computerspielmuseums, einen Künstler, dessen Werke explizit die Frage nach dem Einfluss von Computerspielen in der Kunst reflektieren.



Der digitale Ruhepol einer Stadtkulisse © Matthias Zimmermann/Computerspielmuseum Berlin

Für den **Bundesverband der Entwickler von Computerspielen G.A.M.E.** hätte der Auftakt für die Teilnahme von Computerspielen am **Aktionstag des Deutschen Kulturrats** kaum passender ausfallen können. Das jahrelange Engagement des Verbandes für die Anerkennung von Computerspielen als Kulturgut erfährt damit eine hohe Anerkennung und stellt einen weiteren Schritt bei der Wahrnehmung von **Games als Kulturgut** dar. Bereits 2008 war die Aufnahme des Verbandes in die Sektion Film und audiovisuelle Medien vorangegangen, die ebenfalls Mitglied des Deutschen Kulturrats ist.

„Es ist uns ein Anliegen, uns an den Aktionstagen des Deutschen Kulturrats zu beteiligen, um auf diesem Wege nochmals zu betonen, dass Games Kulturgut sind – und natürlich auch, um einen Beitrag zur kulturellen Vielfalt zu leisten,“ so Thorsten Unger, G.A.M.E.-Geschäftsführer Politik.

Der **Geschäftsführer der Stiftung Digitale Spielekultur, Peter Tscherne**, kommentiert die Teilnahme des **Computerspielmuseums** ebenfalls sichtlich erfreut und gesteht digitalen Spielen einen „ungeheuren gesellschaftlichen Einfluss“ zu. Diese seien nicht nur als Unterhaltungsprodukte, sondern z.B. auch als Lernwerkzeuge oder als künstlerisches Ausdrucksmittel zu bewerten. Das Engagement von G.A.M.E. innerhalb des Deutschen Kulturrats für die kulturelle Anerkennung von Computerspielen begrüßte Tscherne ausdrücklich.

Die Ausstellung im Computerspielmuseum Berlin in der Karl-Marx-Allee 93a wird noch bis zum 8. Juli 2013 für die Öffentlichkeit zugänglich sein.