



Bundesverband der Entwickler von Computerspielen

Computerspiele unter dem Motto „kulturelle Bildung“

Auf Initiative von G.A.M.E. wird dieses Jahr das Computerspielmuseum in Berlin am bundesweiten Aktionstag „Kulturgut stärken“ des Deutschen Kulturrats teilnehmen. Das Event steht unter dem Motto "Kulturelle Bildung."

Das Computerspielmuseum wird mit der Eröffnung der Ausstellung „MODELL-WELTEN – Gemälde von Matthias Zimmermann“ am Aktionstag teilnehmen. Die Ausstellung setzt das Medium Games in einen künstlerischen Kontext. Alleinstellungsmerkmal der Ausstellung ist, dass sie nicht die Einflussnahme der Kunst auf Games aufzeigt, sondern umgekehrt die der Games auf Kunst.

Für G.A.M.E. ist diese Ausstellung ein passender Auftakt für die Teilnahme von Computerspielen am Aktionstag des Deutschen Kulturrats. Schließlich hat der Verband jahrelang für die Anerkennung von Computerspielen als Kulturgut gekämpft. Ein weiterer Schritt bei der Wahrnehmung von Games als Kulturgut 2008 war die Aufnahme des Verbands in die Sektion Film und audiovisuelle Medien, die Mitglied des Deutschen Kulturrats ist.

„Es ist uns ein Anliegen, uns an den Aktionstagen des Dt. 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.

Peter Tscherne, Geschäftsführer der Stiftung Digitale Spielekultur, kommentiert die Teilnahme des Computerspielmuseums ebenfalls sichtlich erfreut: „Digitale Spiele haben einen ungeheuren gesellschaftlichen Einfluss nicht nur als Unterhaltungsprodukte, sondern z.B. auch als Lernwerkzeuge oder als künstlerisches Ausdrucksmittel. Daher begrüßen wir es sehr, dass sich G.A.M.E. auch innerhalb des Deutschen Kulturrats aktiv für die kulturelle Anerkennung von Computerspielen einsetzt.“

SONDERAUSSTELLUNG
MODELL-WELTEN
Gemälde von Matthias Zimmermann

22. MAI - 8. JULI 2013
Vernissage: 22. Mai, 18:00 Uhr

COMPUTER
SPIELE
MUSEUM