



## Kleine Anfrage

Sven Krumbek (PIRATEN)

und

## Antwort

der Landesregierung – Ministerium für Justiz, Kultur und Europa

### Computerspiele als Kulturgut

Seit 2008 hat der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen (Game) einen Sitz im Deutschen Kulturrat. Computerspiele gelten seit 2008 als Kulturgut.

### Vorbemerkung der Landesregierung:

Mit der Aufnahme des Spieleentwickler-Bundesverbands G.A.M.E. im Jahre 2008 in die Sektion Film und audiovisuelle Medien des Deutschen Kulturrates sind Computerspiele als Gegenstand der Kulturpolitik anerkannt worden. Auch der vom Bundestag, der Bundesregierung und der Computerspielebranche ausgelobte Deutsche Computerspielepreis trägt dazu bei, Computerspiele als Kulturgut anzuerkennen.

1. Wie beurteilt die Landesregierung den Status von Computerspielen als Kulturgut?

#### Antwort zu Frage 1:

Als Produkte der Kulturwirtschaft haben Computerspiele einen anderen Charakter als klassische Kulturgüter. Wie keine andere Sparte stehen sie in einem Spannungsfeld von Kunst, Ökonomie und Gesellschaft. Und wie kaum eine andere Sparte sind sie von diesem Doppelcharakter geprägt, Kultur- und Wirtschaftsgut gleichermaßen zu sein.

2. Was tut die Landesregierung, um diesem Status in den Bereichen Kultur und Bildung gerecht zu werden?

### **Antwort zu Frage 2:**

Da die Nutzung von Computerspielen auch Gefährdungspotenziale in sich birgt, unterliegt das Thema auch dem Aspekt der Medienkompetenzerziehung. In Schleswig-Holstein ist dazu das Netzwerk Medienkompetenz ins Leben gerufen. Hierin arbeiten unterschiedliche Partner im Lande an der Kompetenzförderung aller Bevölkerungsschichten mit (nicht nur der der jugendlichen Nutzerinnen und Nutzer). Der offene Kanal stellt z.B. im Rahmen seiner Netzwerkarbeit sogenannte „Gametreffs“ zur Verfügung. Bei diesen Gametreffs haben die Benutzerinnen und Benutzer die Möglichkeit, die Spiele intensiv auszuprobieren, darüber zu diskutieren und deren Chancen und Risiken zu reflektieren.

Das Bestreben des Netzwerkes ist es, die Computerspiele mit ihrem durchaus positiven Potenzial darzustellen, gleichzeitig aber auch auf Gefahren hinzuweisen.

3. Beabsichtigt die Landesregierung, Computerspiele als Kulturgut in die Entwicklung der kulturellen Bildung und kulturellen Jugendbildung einzubeziehen?

### **Antwort zu Frage 3:**

Computerspiele sind selbstverständlicher Teil der Alltagskultur der jüngeren Generation. Genauso selbstverständlich wird das Spielen an Computern und Konsolen und die Auseinandersetzung mit Computerspielen in die Jugendarbeit in Schleswig-Holstein einbezogen. Bereits 2008 führte das Jugendministerium im Rahmen der MediaTage Nord die Veranstaltung "Spielen erwünscht" durch. In deren Folge bot der Offene Kanal Schleswig-Holstein Fortbildungsveranstaltungen zum "Creative Gaming" für Beschäftigte in der Jugendarbeit an, um sie in die Lage zu versetzen, in den Spielen enthaltene Funktionen kreativ zu nutzen.

Regelmäßig sind Angebote zum Umgang mit Computerspielen Bestandteil des landesweiten Medienkompetenztages des Netzwerkes Medienkompetenz des Landes Schleswig-Holstein. Im Jahr 2012 nutzten fast 500 Lehrkräfte, Sozialarbeiterinnen und Sozialarbeiter sowie Erzieherinnen und Erzieher die Möglichkeit, die vier Vorträge, 16 Themenbörsen, zwölf Workshops und 40 Messestände zu besuchen und sich zu informieren.

Für Beschäftigte in stationären Jugendhilfeeinrichtungen hat das Jugendministerium in diesem Jahr zwei vollständig ausgebuchte, je zweitägige Veranstaltungen zum Umgang mit Medien in Jugendhilfeeinrichtungen angeboten, die einen Gametreff zum Ausprobieren von Computerspielen enthielten.

4. Besitzt die Landesregierung Kenntnisse darüber, wo, z.B. in öffentlichen Bibliotheken, bereits Gamelounges o.ä. eingerichtet wurden bzw. wie öffentliche, kulturelle Einrichtungen ein entsprechendes Angebot vorhalten? Wenn ja, wie sehen diese im Einzelnen aus?

#### **Antwort zu Frage 4:**

Computer- und Konsolenspiele sind technisch und inhaltlich äußerst anspruchsvoll. Hier werden die Bibliotheken in Schleswig-Holstein ihrer Aufgabe gerecht, ihre Nutzerinnen und Nutzer zu einem selbstbewussten und kritischen Umgang mit dieser Medienart zu verhelfen. Ein ausgewähltes Angebot an empfehlenswerten Spielen wird im Einzelfall durch kreative Programmarbeit (in Form von Workshops u.ä.) ergänzt und bildet so die Grundlage dafür, die Kinder und Jugendlichen aktiv mit dem Kulturgut vertraut zu machen. Die Büchereizentrale bietet seit vielen Jahren ausgewählte Computer- und Lernspiele für den PC in ihren Empfehlungslisten an, die von Rezensenten der Lektoratskooperation positiv bewertet wurden. Wichtige Grundlagen bei der Auswahl sind die Spiele, die für den Deutschen Computerspielpreis und den Kindersoftwarepreis TOMMI ausgewählt wurden oder mit der Comenius-Medaille ausgezeichnet wurden. Für den TOMMI sind bundesweit Bibliotheken aktiv im Einsatz und testen intensiv mit den Kindern in der Bibliothek die nominierten Spiele. In Schleswig-Holstein beteiligt sich die Stadtbibliothek Kiel daran. Seit Mitte dieses Jahres wird darüber hinaus ein Austauschbestand mit den beliebtesten Konsolenspielen in der Büchereizentrale aufgebaut, der es den Bibliotheken ermöglicht, gegen eine geringe Gebühr ihren eigenen Bestand zu ergänzen.

2013 wird die Büchereizentrale eine Fortbildung zum Thema „Gaming in Bibliotheken“ mit Christoph Deeg anbieten, einem der wichtigsten Fürsprecher in Deutschland für das Gaming in kulturellen Einrichtungen.

Gamelounges bestehen in Bibliotheken in Schleswig-Holstein nicht.

5. Hat die Landesregierung Kenntnisse über die Funktionalitäten und Applikationen sowie ihre Potentiale für die Kultur- und Wissensvermittlung?  
Wenn ja, wie sehen diese im Einzelnen aus?

#### **Antwort zu Frage 5:**

Anlässlich des vom Netzwerk Medienkompetenz organisierten Medienkompetenztages 2012 wurden Themen wie: „Gamedesigning“ und „Computerspiele im Unterricht“ durch Vorträge und Workshops behandelt. Auf der Webseite des Netzwerkes wird die Broschüre „Spielbar.de - Ein Leitfaden für Lehrkräfte“ (zum Einsatz von Computerspielen) angeboten.

In den Lehrplänen für allgemeinbildende und berufsbildende Schulen gibt es eine Reihe von Hinweisen zum Einsatz von computergestützten Simulationen und Spielen (bei Drucklegung der Lehrpläne 1997 war der Begriff „Game“ noch nicht geläufig) wie z.B. Mathematik Sek. 2: „Softwareeinsatz und computergestützte Simulationen“.

Auch auf dem Medienportal des IQSH, auf dem sich die Lehrkräfte mit urheberrechtlich einwandfreien digitalen Medien versorgen können, finden sich unterrichtsrelevante Spiele.