
Pressemitteilung der Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel

Kulturvermittelnde – ran an die Konsole!

Wolfenbüttel, 16. Oktober 2014 – Games – ganz gleich, ob Sie am PC, auf der Konsole oder mit dem Smartphone gespielt werden, sind längst ein Massenphänomen. Doch ausgerechnet in der Kulturbranche scheint sich dafür kaum einer zu interessieren. »Die Kultureinrichtungen sprechen in ihren Sonntagsreden über Teilhabe an Kultureller Bildung und Lebensweltorientierung, aber vor dem Thema Gaming verschließen fast alle ihre Augen. Das kann nicht sein!« sagt Prof. Dr. Reinwand-Weiss, Direktorin der Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel. Laut aktuellen Zahlen des Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware gibt es in Deutschland mehr als 29 Millionen aktive Gamer in allen Altersstrukturen, fast die Hälfte sind Frauen. Tendenz steigend. »Wenn man die Menschen erreichen will, muss man dort hingehen wo sie sich befinden. Insofern ist das Thema auch aus kulturpolitischer Sicht wichtig,« sagt Reinwand-Weiss. »Aber die Kulturvermittelnden wollen und können sich da nicht einbringen, weil sie zu wenig darüber wissen. Wir wollen die Einrichtungen dazu ermutigen, sich dem Thema zu öffnen. «

Tagung zu »Gaming und Kultureller Bildung«

Auch die Bundesakademie begibt sich mit diesem Thema ein Stück weit auf unbekanntes Terrain. Um herauszufinden, wie man Gaming für die Kulturelle Bildung nutzen kann, holte sich die Bundesakademie internationale Verstärkung in Form von Experten ins Haus und veranstaltete am 15. und 16. Oktober die Tagung »Spielen – unendliche Vielfalt der Optionen«. Zum ersten Mal widmete sich damit in Deutschland eine Tagung dem Thema »Gaming« aus der Sicht der Kulturellen Bildung. »Kulturinstitutionen müssten sich eigentlich in Massen auf dieses Medium stürzen,« sagt Tagungsleiter Christoph Deeg. Der Berater für die Bereiche Gamification und Digitale Strategien und Gründer des Netzwerkes »games4culture« betont: »Computerspiele sind Kultur und als solche genauso relevant.« Darüber hinaus kann man Anknüpfungspunkte zu anderen Künsten, beispielsweise Literatur, Musik und Bildende Kunst finden, so dass Spiele als Zugang zu allen Künsten genutzt werden können.

Spielen ist Lernen

Das geht aber auch umgekehrt. Ein praktisches Beispiel lieferte der Südkoreaner Peter Lee auf der Tagung. Er setzte für das Goethe Institut »Faust« als Alternate-Reality-Game (kein Computerspiel, sondern ein analoges) um und bediente sich dabei Elementen aus dem Bereich Gaming. »Es geht nicht darum, in jede Kultureinrichtung eine Konsole zu stellen oder ein eigenes Computerspiel zu entwickeln,« sagt Prof. Dr. Reinwand-Weiss. »Der Mensch begreift seit jeher die Welt um sich herum durch Spielen. Und sich das bewusst zu machen und zu nutzen, darin besteht die Möglichkeit für die Kulturelle Bildung.«

Die Tagung versteht die Bundesakademie als Auftakt. Künftig soll dieser Bereich an der Bundesakademie von Andrea Ehlert, Programmleiterin für Kulturmanagement, -politik und -wissenschaft, weiter ausgebaut und ein Netzwerk geschaffen werden. Das Ziel ist es, Kunst- und Kulturvermittelnden die Scheu zu nehmen und mit ihnen Ideen auszuarbeiten, wie man Gaming in der Kulturellen Bildung einsetzen kann.

Nationale und internationale Experten auf der Tagung waren unter anderem:

- **Peter Lee**, Gründer und Leiter von »Nolgong« in Seoul. Er hat Goethes »Faust« für das Goethe-Institut als Alternate Reality Game realisiert: www.nolgong.com
- **Eli Neiburger**, Assistant Director der Ann Arbour District Library (Michigan, USA) und Erfinder des »National Gaming Day« in den USA.
- **Kelvin Autenrieth** (Leipzig) Gamesentwickler und Erfinder von »BibCraft« und »CultureCraft«
- **Douglas Wang** (Shanghai, China), Gründer von www.pleasantuser.com und Experte für den Einfluss von Gaming auf die aktuelle chinesische Kultur.

Die Tagung wurde unterstützt von der STIFTUNG NORD/LB · ÖFFENTLICHE.

Von der Tagung wurde live auf Twitter und Facebook berichtet. Für Statements und Bilder schauen Sie bitte hier: <https://twitter.com/Bundesakademie>

Das Tagungsprogramm finden Sie hier:

<http://www.bundesakademie.de/files/ku2014.pdf>

Druckfähiges Bildmaterial finden Sie aber auch bei uns im Pressebereich:

<http://www.bundesakademie.de/presse/bildmaterial>

Über die Bundesakademie

Die Bundesakademie Wolfenbüttel ist einer der bedeutendsten Anbieter für praxisnahe berufliche Fort- und Weiterbildung im Bereich Kulturelle Bildung in Deutschland. Sie bietet jährlich insgesamt rund 180 Veranstaltungen, darunter Seminare, Qualifizierungsreihen und Tagungen in sechs Programmbereichen an: Bildende Kunst, Darstellende Künste, Musik, Literatur, Museum sowie Kulturmanagement, -politik und -wissenschaft. Das Angebot richtet sich an Kulturvermittelnde und -schaffende aus dem gesamten Bundesgebiet sowie dem angrenzenden Ausland. Die Akademie wurde 1986 als gemeinnütziger Verein gegründet. Finanziert wird sie aus Mitteln des Landes Niedersachsen, des BMBF und aus eigenen Einnahmen.

Pressekontakt

Christiane Michalak

Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel e.V.

Schlossplatz 13, 38304 Wolfenbüttel

Tel.: 05331/808-412

Fax: 05331/808-413

E-Mail: christiane.michalak@bundesakademie.de

Internet: www.bundesakademie.de