

Pressemitteilung / 30.10.2018

Premiere: Spiel und Politik im Dialog

Auf den Internationalen Spieltagen SPIEL'18 in Essen fand am 25. Oktober erstmals ein öffentliches Gespräch zwischen Vertretern des analogen Spiels und der Politik statt. Die Spiele-Autoren-Zunft (SAZ) hatte zusammen mit dem Deutschen Kulturrat die Kulturpolitiker Bernd Petelkau, (MdL, CDU), Helge Lindh (MdB, SPD) und Erhard Grundl (MdB, Grüne) zu einer Podiumsdiskussion eingeladen, um für das „Kulturgut Spiel“ zu werben.

Im Gespräch mit Prof. Dr. Steffen Bogen (Autor von „Camel up“), Prof. Christian Höppner (Deutscher Kulturrat), Prof. Dr. Susanne Keuchel (Akademie für kulturelle Bildung in Remscheid), Heiko Windfelder (Kosmos Verlag) und Moderator Harald Schrapers (Spiel des Jahres e.V.) wurde nach Möglichkeiten gesucht, das analoge Spiel verstärkt gesellschaftlich zu verankern.

Frau Prof. Dr. Keuchel stellte ihren Einführungsvortrag unter das Motto: *„Das Spiel ist nicht nur Inbegriff des Menschlichen, es ist zugleich Motor menschlicher Entwicklung“*. In der folgenden Diskussion bestand große Einigkeit darin, dass es sich bei analogen Spielen um ein wesentliches Kulturgut handelt, für dessen Förderung Gesellschaft und Politik in Zukunft verstärkt eintreten sollten. Viel zu oft verenge sich der Blickwinkel auf die Computerspiele, die im Gegensatz zu analogen Spielen verstärkt aus öffentlichen Kassen unterstützt werden.

Nicht nur Prof. Höppner vom Deutschen Kulturrat zeigte sich sehr beeindruckt vom unmittelbaren Anschauungsunterricht zur Lebendigkeit des analogen Spiels auf der SPIEL'18, die von 190.000 Menschen aus der ganzen Welt besucht wurde, sowie von der internationalen Bedeutung der Spielekultur, die viele Wurzeln in Deutschland hat.

... 2

Die Forderung der SAZ, der Spieleverlage und des Deutschen Kulturrats, analoge Spiele in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek aufzunehmen, wurde von allen drei Abgeordneten befürwortet. Bernd Petelkau wies auf den Widerspruch hin, dass Spiele zwar in allen öffentlichen Bibliotheken ausgeliehen werden, sie aber dennoch nicht zum Sammlungsauftrag der Deutschen Nationalbibliothek gehören.

Herausgehoben wurde die große Bedeutung des Spiels für Bildung und Integration. Die Anerkennung des analogen Spiels als Kulturgut müsse deshalb mit einer verstärkten Wertschätzung einhergehen, z.B. auch mit dem verstärkten Einsatz von Spielen in Schulen und sozialen Einrichtungen.

Die Forderung von SAZ-Geschäftsführer Christian Beiersdorf, für alle Kulturgüter und -leistungen nur sieben Prozent Mehrwertsteuer zu erheben, fand im Publikum viel Beifall. Auch die Kulturpolitiker von CDU, SPD und Grünen stimmten der Forderung zu, z.B. Bücher und Spiele steuerlich gleich zu behandeln.

Mit dieser Veranstaltung und Diskussion wurde ein erster Meilenstein gesetzt. Alle Beteiligten waren sich über die Notwendigkeit einig, diesen Dialog intensiv weiterzuführen, um dem Kulturgut Spiel zu mehr Aufmerksamkeit in unserer Gesellschaft zu verhelfen.

Hinweis: Eine Video-Zusammenfassung der Diskussion wird in Kürze auf der Website der Spiele-Autoren-Zunft zur Verfügung stehen.