

Next Level

Games als kulturpolitisches Spielfeld der Digitalisierung



Martin Maruschka ist beim NRW KULTURsekretariat verantwortlich für Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Die digitale Revolution ist bekanntermaßen schon da. Und sie führt zu grundlegenden Veränderungen der kulturellen und gesellschaftlichen Praxis und des darauf bezogenen Diskurses. Bei weitem nicht nur die Jugendkultur, sondern auch das »kommunikative Handeln« großer Teile der Gesellschaft finden im Netz statt, insbesondere in den sozialen Medien, vor allem aber auch im Computerspiel. Mehr als ein Drittel aller Menschen in Deutschland spielt digital, Tendenz steigend. Mit rund 30 Millionen Nutzern aller Generationen und Milieus sind Computer- und Videospiele zu einem festen Bestandteil der Alltagskultur in Deutschland geworden. Smartphones und Tablets bringen mit spezifischen Spielformaten Bewegung in den Alltag. Das Internet befördert mit Multiplayer-Online-Rollenspielen wie »World of Warcraft« die Kommunikation über alle Orts- und Datums Grenzen hinweg und hat mit »Let's Play«-Videos ein eigenes, vor allem bei Jugendlichen äußerst populäres Filmformat entwickelt. Davon abgesehen bannen eSports-Turniere, ganz analog, oftmals mehr Zuschauer als andere Massensportarten. Virtuelle Figuren wie Lara Croft, Pac Man oder Mario sind zu Ikonen der Popkultur geworden, Blockbuster-Spiele haben längst das Niveau von Hollywood-Produktionen erreicht.

Vor zehn Jahren, als digitale Spiele vom Deutschen Kulturrat offiziell als Kulturgut anerkannt wurden, gab sich diese Entwicklung nur ansatzweise zu erkennen. 2009 folgte die Einrichtung des Deutschen Computerspielpreises, der seitdem jährlich von Industrie und Politik vergeben wird. Doch davon abgesehen, nahmen und nehmen weder die Politik noch die Kultur ausreichend Notiz von Ausmaß und Folgen dieser umfassenden Umwälzungen. Um frühzeitig einen wichtigen Beitrag zur Befreiung der Games aus der digitalen Schmutzdecke zu leisten und sich genau diesen Potenzialen ernsthaft und anhaltend zu widmen, hat das NRW KULTURsekretariat (NRWKS) 2010 gemeinsam mit

vielen Partnern die »Next Level Conference« ins Leben gerufen. Die kulturelle Praxis und der dialogische Prozess gehören in der Arbeit des NRWKS eng zusammen. Dem projektbezogenen, operativen Handeln gegenüber stehen Reflexion und Diskurs. Beide verbinden sich häufig in den Programmen des NRWKS, das zudem offiziell seit 2014 neben dem Internationalen und der Interkultur auf die Digitale Kultur einen ausdrücklichen Schwerpunkt seiner Arbeit legt. So sind beispielsweise das Theater beim »Impulse Theater Festival«, die Kunst im »Transfer International« oder die Games bei »Next Level« gleichzeitig Handlungsfelder wie auch Gegenstand des Diskurses.

Schon die erste »Next Level Conference« im April 2010 hat nicht nur ein bundesweites Medienecho hervorgerufen, sondern auch den Diskurs um die Relevanz des digitalen Spiels als Kulturgut und Kulturtechnik geprägt und vorgebracht. Damit trug das NRWKS der Übernahme einer Verantwortung Rechnung, die auch zukünftig in besonderem Maße von Kunst- und Kulturinstitutionen gefordert ist: trotz oder wegen der Gefährdung vor allem jüngerer Nutzer. Ob TV oder PC, Tablet oder Smartphone, ob Film oder digitales Spiel, Internet oder Social Media, die mediale Überreizung lauert überall. Und doch handelt es sich bei den Games eben um viel mehr als um bloßes »Zocken«. Der Umgang mit digitaler Kultur und die Kulturarbeit mittels der sozialen Medien wie auch innerhalb des Netzes überhaupt ermöglichen immer auch die Ansprache von Jugendlichen wie von Kindern und den Dialog mit solchen Menschen, die erst noch für Kunst und Kultur erreicht werden müssen. Auch und gerade über diesen Weg kann das Interesse bis hin zur Mitwirkung an künstlerischen und kulturellen Veranstaltungen und Diskursen geweckt und intensiviert werden, auf der Grundlage von Partizipation und Teilhabe, in Form von interaktiver Kommunikation und Gestaltung, sowohl innerhalb als auch jenseits der einschlägigen Communities.



Ausstellungsansicht
 »Gesellschaft zur
 Wertschätzung des Brutalismus / The Brutalism
 Appreciation Society«
 vom 08.04.-24.09.2017
 im HMKV im Dortmunder U

Die Nutzung und das Erleben digitaler Kultur, die Akzeptanz seiner eigenen Rolle als Akteur und die Mitgestaltung ebenso des Rahmens wie auch des User-generated content stehen grundsätzlich allen offen. Inhalte, Prozesse, Kommunikation – alles ist im Wandel. Kunst und Kultur spielen hier eine Schlüsselrolle.

Von Anfang an war für »Next Level« der dreifache Ansatz zur themenübergreifenden Beschäftigung mit künstlerischen, bildungsrelevanten und kreativ-wirtschaftlichen Aspekten der Computerspiele prägend. Mit der jährlichen »Next Level Conference« und dem ganzjährigen Blog next-level.org wurden bundesweit einzigartige Formate geschaffen und stetig ausgebaut, um digitale Spiele als Kunstform und Kulturtechnik in den Blick zu nehmen und den themenübergreifenden Austausch über aktuelle Games-Potenziale anzuregen. Dem entsprach auch die Breite in der Zielgruppenansprache und in der Wahl der Formate: »Next Level« bot Kunst- und Kulturverantwortlichen, Akteuren aus der Games-Branche und der Kulturellen Bildung, aber auch Journalisten, Eltern, Lehrern und begeisterten Gamern einen spannenden Mix aus Vorträgen, Diskussionen und Workshops. Den über die Jahre auch medial vielbeachteten Diskurs bereicherten immer wieder auch namhafte Gäste wie Norbert Bolz, Bazon Brock oder Peter Weibel.

Seit Jahren wächst nun auch hierzulande die Games-Branche stetig, mittlerweile gehört sie zu den umsatzstarken Medien- und Kulturbranchen in Deutschland. Das enorme wirtschaftliche und kulturelle Potenzial zeigt eine Ende 2017 vorgestellte erste bundesweite Studie zur deutschen Games-Branche. Zugleich weist sie aber darauf hin, dass Deutschland gegenüber Ländern wie Großbritannien, Kanada und Frankreich einen deutlichen Nachholbedarf im Aufbau umfangreicher und nachhaltiger Games-Fördersysteme hat (<https://stage.biu-online.de/blog/2017/12/01/hohes-potenzial-grosse-herausforderungen-erste-bundesweite-studie-zur-games-branche-vorgestellt/>). Gleiches gilt für Kunst und Kultur, denn natürlich haben Videospiele auch Einzug in die Medienkunst gehalten. Die künstlerische Praxis, Computerspiele zu verändern und zu programmieren, um sie in Museen und Ausstellungen zu präsentieren, hat

längst eine eigene nennenswerte Historie – eine Geschichte, die ebenso rasant fortgeschrieben wird wie die technologische Entwicklung, die sich aktuell auf Themenfeldern wie Virtual und Augmented Reality oder Künstliche Intelligenz abspielt.

Vor diesem Hintergrund erscheint es nur logisch, dass »Next Level« seit dem ersten Level 2010 selbst einige räumliche und vor allem auch inhaltliche Updates erfahren hat. Nach drei Jahren in Köln und drei weiteren in Dortmund zog die Veranstaltung 2016 weiter nach Düsseldorf und wurde erstmals Festival. Mit dem NRW-Forum war und ist ein passender Partner für digitale Experimente im realen wie auch im virtuellen Raum gefunden. Ins Zentrum von »Next Level – Festival for Games« rücken seitdem vor allem digitale Erlebnisformate: Künstlerische und performative Experimente von internationalen Künstlern und Performern ermöglichen spielerisch neue Erfahrungen mit dem vertrauten Medium Computerspiel. Workshops und Werkstätten zeigen Schülern, Studierenden und Medienpädagogen inspirierende Ansätze zum Umgang mit dem Kulturgut Game. Das neue Format kommt gut an: Mit mehr als 1.800 Besuchern in der zweiten Runde 2017 konnten die Zahlen gegenüber dem Vorjahr schon um über 50 Prozent gesteigert werden.

Mit dem nächsten Festivaldurchlauf vom 22. bis 25.11.2018 im NRW-Forum Düsseldorf werden Kunst- und Kultur noch stärker in den Fokus rücken. Weiterhin ausgehend vom Game als exemplarischem Medium, soll sich dann – sowie auch für zukünftige Festivalausgaben – die Perspektive weiten auf unterschiedliche Aspekte des Digitalen in der Kunst: sei es in Fragen der medienkulturellen Bildung, der technologischen Qualifizierung, der Monetarisierung digitaler Kulturleistungen oder der Digitalität in den Visual Arts und performativen Künsten. Eine noch stärkere Rolle als bisher kann auch für »Next Level« in diesem Kontext die Nutzung des Internets spielen. Wünschenswert ist darüber hinaus auch eine dauerhafte Intensivierung des Diskurses: beispielsweise in Form eines Runden Tisches mit Vertretern aus Kunst, Bildung, Kultur, Wissenschaft und Wirtschaft, um das Kulturgut Games in NRW stärker in den Mittelpunkt zu rücken und besser zu positionieren. ■