

PRESSEMITTEILUNG

Berlin, 20. April 2022

„Taskforce: Saving Antiquities“ – spielerisch Kulturgutschutz lernen

Am 2. Mai 2022 wird im Neuen Museum in Berlin das Brettspiel „Taskforce: Saving Antiquities“ öffentlich vorgestellt. Es führt Spielerinnen und Spieler hinter die Kulissen des Kulturgutschutzes. Entwickelt wurde es im Rahmen des Projekts „Saving Antiquities“ des Berliner Antike-Kollegs, des Ägyptischen Museums und Papyrussammlung der Staatlichen Museen zu Berlin und des Studiengangs Game Design an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin. Die Kulturstiftung der Länder fördert die Präsentation mit 1.800 Euro.

Am 2. Mai 2022 können Interessierte das Spiel in der Berliner James-Simon-Galerie zum ersten Mal ausprobieren. Für eine Teilnahme an einer der beiden Game-Sessions (15.30 und 16.30 Uhr) wird um vorherige Anmeldung unter sekretariat@berliner-antike-kolleg.org. Teilnehmende können zudem vor Ort ihr Wissen zum Kulturgutschutz bei einem Quiz testen. Am Abend findet eine Diskussionsrunde mit Kulturgutschützerinnen und -schützern statt. Prof. Dr. Markus Hilgert, Generalsekretär der Kulturstiftung der Länder, eröffnet die Veranstaltung mit einem Grußwort und spricht neben Silvelie Karfeld (Bundeskriminalamt), Dr. Robert Kuhn (Staatliche Museen zu Berlin) und Irene Pamer-Gatzsche (Deutsche Gesellschaft für Kulturgutschutz e.V.) auf dem Podium.

Dazu Prof. Dr. Markus Hilgert: „Für die Eindämmung illegalen Antikenhandels bedarf es funktionierender Mechanismen der Kontrolle aber auch der Schaffung eines Bewusstseins für diese Problematik in der Gesellschaft. So lauten zwei der Handlungsempfehlungen aus dem 2020 veröffentlichten Abschlussbericht des ILLICID-Forschungsprojektes, das der Frage nachgegangen war, wie legaler Handel, Verbraucherschutz und Kontrollorgane gestärkt werden können. Darauf aufbauend, haben 2021 die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien und die Kulturstiftung der Länder das Kompetenznetzwerk Kulturgutschutz in Deutschland – NEXUD ins Leben gerufen. Die Idee, nun mit einem Spiel auch und gerade jungen Menschen einen niedrighschwelligigen und spannenden Zugang zu den komplexen Themen Antikenhandel und Kulturgutschutz zu ermöglichen, finde ich großartig. Deshalb haben wir die Präsentation sehr gern mitgefördert.“

NEXUD

Die Kulturstiftung der Länder realisiert seit 2021 zusammen mit der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien das „Kompetenznetzwerk Kulturgutschutz in

Deutschland – NEXUD“. In einer Pilotphase von zunächst drei Jahren bündelt NEXUD eine Vielfalt hochspezialisierter wissenschaftlicher Kompetenzen an Hochschulen, außeruniversitären Forschungseinrichtungen und Kulturgutbewahrenden Einrichtungen. Bundes- und Landesbehörden wird mit NEXUD künftig ein systematisierter Zugriff auf eine breitgefächerte, wissenschaftliche Expertise ermöglicht, um antikes oder archäologisches Kulturgut zügig verifizieren zu können.

ILLICID

Gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung, wurden von 2015 bis 2018 wissenschaftliche Methoden zur Beschreibung und Analyse des Handels mit archäologischen Kulturgütern in Deutschland entwickelt und erprobt. 2020 veröffentlichte das ILLICID-Projekt unter Leitung von Prof. Dr. Markus Hilgert einen Abschlussbericht mit Handlungsempfehlungen. Eine der Handlungsempfehlungen benennt die Schärfung des gesamtgesellschaftlichen Bewusstseins für die Bedeutung von Kulturgütern, für deren Gefährdungen und für die besondere Verantwortung der im Kulturguthandel aktiven Institutionen und Akteure. Die Bewusstseinsbildung soll durch öffentlichkeitswirksame Kampagnen und Vermittlungsformate, die Erweiterung entsprechender Schul-, Studien-, Aus- und Weiterbildungscurricula sowie die verstärkte Erforschung und Veröffentlichung von Provenienzen vorangetrieben werden.

Hintergrund zum Forschungsprojekt ILLICID: <http://www.kulturstiftung.de/illicid>

Mit dem kooperativen Brettspiel „Taskforce: Saving Antiquities“ werden Handlungsspielräume und Entscheidungsstrukturen simuliert, die für die Arbeit mit Kulturgut grundlegend sind. Die Spielerinnen und Spieler lernen die komplexen Prozesse von der Bewahrung bis zur Rückgabe von Kulturgütern kennen und stellen sich den Kernfragen des Kulturgutschutzes, wie „Wer engagiert sich für den Schutz? Welche Kompetenzen sind gefragt, wenn die Echtheit eines Objekts geprüft werden muss? Wer recherchiert die Objektgeschichte?“

Das Brettspiel kann derzeit bereits über die Webseite [„the game crafter“](#) bezogen werden. Ab Mai sind die Bestandteile des Spiels über die Webseite von [„Saving Antiquities“](#) erhältlich.

Weitere Förderer: Deutsche Gesellschaft für Kulturgutschutz e.V., VolkswagenStiftung, Humboldt-Universität zu Berlin

Die Kulturstiftung der Länder entwickelt, fördert und begleitet im Auftrag der 16 deutschen Länder Initiativen und Projekte in den Bereichen Kunst und Kultur, die für ganz Deutschland bedeutsam sind und im Verbund mehrerer Partner umgesetzt werden. Die Kulturstiftung der Länder stellt die gesellschaftliche Bedeutung von Kultur in den Vordergrund. Dabei versteht sie unter Kultur die Gesamtheit der kulturellen Ausdrucksformen – materiell und immateriell –, die Menschen in der Auseinandersetzung mit ihrer Umwelt hervorbringen, um Ideen und Werte auszudrücken und ihren Platz in dieser Welt zu bestimmen. Die Kulturstiftung der Länder will die kulturelle Teilhabe möglichst vieler Menschen erhöhen. Zu ihren wichtigsten Aufgaben zählen die Erwerbung, der Erhalt, die Dokumentation und die Präsentation und Vermittlung von Kulturgut. Sie wollen mehr erfahren? Besuchen Sie uns auf www.kulturstiftung.de und auf den sozialen Medien: Twitter @LaenderKultur, Facebook „Kulturstiftung der Länder“, Instagram @kulturstiftungderlaender und YouTube „Kulturstiftung der Länder“. Die Podcasts der Kulturstiftung der Länder finden Sie auf Spotify und iTunes.

Pressekontakt

Hans-Georg Moek, Leiter Kommunikation
Tel +49 (0)30 / 89 36 35 29, presse@kulturstiftung.de

Kulturstiftung der Länder
Lützowplatz 9, 10785 Berlin
www.kulturstiftung.de