

Computerspiele: Kulturpolitischer Streit zeigt positive Wirkungen

Bundesverband der Entwickler von Computerspielen GAME bereichert Mitgliederspektrum des Deutschen Kulturrates

Berlin, den 14.08.2008. Im vergangenen Jahr wurde eine intensive Debatte zu der Frage geführt, **ob die Computer- und Konsolenspielebranche zum Kulturbereich zählt.** Der Deutsche Kulturrat hat sich für diese Zuordnung stark gemacht.

Die Computer- und Konsolenspiele zeichnet sich nicht nur durch ein **dynamisches Wachstum**, im letzten Jahr ein Umsatzplus von 21%, aus, sondern auch als Auftraggeber für Künstler der unterschiedlichen künstlerischen Sparten. Vom Designer über den Drehbuchautoren bis hin zum Komponisten, sie alle sind Auftragnehmer der Computer- und Konsolenspielebranche. Darüber hinaus wächst die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in den Unternehmen der Spieleindustrie.

Nicht zuletzt durch die Debatten über die Bedeutung von Computer- und Konsolenspielen für den Kulturbereich hat der **Bundesverband der Entwickler von Computerspielen GAME** beantragt, als Mitglied im Deutschen Kulturrat aufgenommen zu werden. Jetzt wurde GAME in die Sektion Film und Audiovisuelle Medien des Deutschen Kulturrates aufgenommen. Aus Sicht des Geschäftsführers von GAME **Malte Behrmann** ist dies ein Meilenstein für die deutsche Medienpolitik geradezu historisch. Er sagte zu der Aufnahme: Zum ersten Mal ist ein Verband der Spieleindustrie im kulturellen Politikumfeld institutionell verankert worden. **Damit ist die Spieleindustrie endgültig im kulturellen Bereich angekommen.** Das ist ein großer Tag für die deutsche Spieleindustrie!

Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, **Olaf Zimmermann**, sagte: Ich freue mich sehr über den Neuzugang von GAME in unserem Mitgliederspektrum. Im letzten Jahr galt es so manchen Strauß auszufechten, wenn es darum ging, deutlich zu machen, dass Computerspiele zum Kulturbereich gehören. Die Aufnahme von GAME in die Sektion Film und Audiovisuelle Medien des Deutschen Kulturrates ist ein positives Ergebnis dieser kultur- und verbandspolitischen Debatten und zeigt, dass es sich lohnt für neue Entwicklungen zu kämpfen..

Hintergrundinformationen finden Sie in dem Buch: Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz (2. erweiterte Auflage)