

## **Deutscher Computerspielepreis: Computerspiele sind nicht mehr nur Wirtschaftsgut, sondern auch Kulturgut**

**Deutscher Kulturrat hofft, dass der Preis Ansporn für künstlerisch hochwertige Spiele ist**

**Berlin, den 31.03.2009.** Der Deutsche Kulturrat, der Spitzenverband der Bundeskulturverbände, ist erfreut, dass heute das erste Mal der **Deutsche Computerspielepreis** in München verliehen wird.

Mit dem Deutschen Computerspielepreis werden **qualitativ hochwertige** interaktive Unterhaltungsmedien, also Computer- und Konsolenspiele, ausgezeichnet. Der Preis wird durch den Kulturstaatsminister sowie vier Branchenverbänden (Bundesverband der Entwickler von Computerspielen GAME; Bundesverband Digitale Wirtschaft; Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und Medien; Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware) ausgelobt und finanziert.

Der Deutsche Kulturrat hatte bereits vor mehr als zwei Jahren angeregt, dass auch für die Computerspielebranche der **rote Teppich ausgerollt** und durch **öffentliche Unterstützung und Auszeichnung hochwertige Spiele gefördert werden sollten**. Eine solche Förderung sollte den Wettbewerb um Qualität steigern. Dieser positive Wettbewerb wirkt sich auch in anderen künstlerischen Sparten sehr positiv aus.

Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, **Olaf Zimmermann**, sagte anlässlich der heutigen Preisverleihung: Ich freue mich sehr, dass die gesamte Debatte um Computerspiele als Kulturgut mit der heutigen Verleihung des Deutschen Computerspielepreises einen positiven Höhepunkt findet. Diese Verleihung zeigt, dass Computerspiele in Deutschland nicht mehr nur ein Wirtschaftsgut, sondern auch ein Kulturgut sind. Das ist gut für den Standort Deutschland zur Entwicklung von Computerspielen, denn wie andere Kulturgüter auch transportieren auch Computerspiele Wertvorstellungen. Ich hoffe sehr, dass der Preis ein weiterer Ansporn in der Branche für künstlerisch hochwertige Spiele ist.

Das Buch **Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz**, hg. v. Olaf Zimmermann und Theo Geißler (**ISBN: 978-3-934868-15-1**), in dem die Debatte der letzten zwei Jahre ausführlich dokumentiert ist, kann über jede Buchhandlung bezogen werden.

Das Buch ist als pdf-Datei auch **kostenlos** abrufbar unter:

**<http://www.kulturrat.de/dokumente/streitfall-computerspiele.pdf>**