Pressemitteilung

5. August 2015

Kulturgut Games sind ohne künstlerische Innovation nicht zukunftsfähig

Computerspielbranche wichtiger Kulturarbeitsmarkt

Berlin, den 05.08.2015. Heute hat die Computerspielemesse „gamescom“ in Köln für Fachbesucher ihre Türen geöffnet. Ab morgen können auch Privatbesucher die „gamescom“ besuchen. Beim morgen beginnenden „gamescom-congress“, bei dem der Deutsche Kulturrat Kooperationspartner ist, wird sich unter anderem mit dem Arbeitsmarkt Computerspielebranche befasst. Diskutiert wird über die Zusammenarbeit von Fachkräften in internationalen Teams, über Personalgewinnung und Fachkräftemangel, über Mixed Teams und Frauenförderung und vieles andere mehr.

Die Computerspielebranche ist ein ernstzunehmender Faktor der Kultur- und Kreativwirtschaft. Und dies nicht nur mit Blick auf den Umsatz und die Akzeptanz bei den Kunden, sondern auch hinsichtlich des Potenzials im Kulturarbeitsmarkt. Nach Branchenangaben sind fast 13.000 Menschen in 450 Unternehmen der Computer- und Videospielbranche in Deutschland in der Entwicklung und dem Verlegen von digitalen Spielen beschäftigt. Dabei wird ein breites Spektrum an Qualifikationen von künstlerischen über technische hin zu juristischen oder kaufmännischen abgefragt.

Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, **Olaf Zimmermann**, sagte: „Games begeistern junge und ältere Menschen, Männer und Frauen zum entspannten Spielen, zum ernsthaften Zocken und immer öfter auch zum spielerischen sich weiterbilden. Spannende Geschichten, künstlerische Umsetzung und technische Perfektion sorgen dafür, dass ein Computerspiel ein Erfolg wird. Damit dies gelingt, werden immer mehr gut ausgebildete Fachkräfte benötigt. In der Ausbildung hat sich in den letzten Jahren viel getan, doch nach wie vor sucht die Computerspielebranche Fachkräfte und zwar sowohl Männer als auch Frauen. Gerade auch für Künstlerinnen und Künstler ist der Gamesmarkt ein Betätigungsfeld mit Zukunft. Denn ohne die obsessive Kreativität der Künstler werden sich die Computerspiele nicht entwickeln. Und das Kulturgut Games ist ohne ständige technische und besonders künstlerische Innovation nicht zukunftsfähig.“

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat