presse

Stellvertretender Fraktionsvorsitzender
AG Kultur und Medien
AG Digitale Agenda

Computerspielpreis feiert seinen zehnten Geburtstag

***Sören Bartol**, stellvertretender Fraktionsvorsitzender;*
***Martin Rabanus**, kultur- und medienpolitischer Sprecher;*
***Saskia Esken**, stellvertretende digitalpolitische Sprecherin:*

Heute wird in Berlin zum zehnten Mal der Deutschen Computerspielpreises (DCP) verliehen. Inzwischen hat sich der Computerspielpreis zur bedeutendsten nationalen Auszeichnung und zugleich zum wichtigsten Gütesiegel für deutsche Computerspiele entwickelt. Das zeigen auch die diesjährigen Bewerbungen und Nominierungen.

„Computerspiele genießen heute einen hohen kulturellen und kreativwirtschaftlichen Stellenwert und sind Innovationstreiber. Vor diesem Hintergrund ist es richtig und wichtig, dass wir die im Koalitionsvertrag vereinbarte Games-Förderung auf den Weg gebracht und 50 Millionen Euro dafür bereitgestellt haben. Eine solche substanzielle Förderung von Games und die Einrichtung eines Fonds für die Förderung von Spielen zur Entwicklung hochwertiger digitaler Spiele ist auch dringend notwendig, um – auch mit Blick auf vergleichbare europäische Länderförderungen und im Interesse der Wettbewerbsgleichheit – den Entwicklerstandort Deutschland zu stärken und international wettbewerbsfähig zu machen.

Wir erwarten, dass der zuständige Bundesminister Andreas Scheuer schnell sein Konzept vorlegt, um die Aufholjagd des Games-Standorts Deutschland beginnen zu können. Deutschland zählt zwar zu den wichtigsten Absatzmärkten für Computer- und Videospiele, verzeichnet jedoch als Entwicklungs-Standort im internationalen Vergleich Rückgänge.

Dabei ist aber auch die Games-Branche aufgefordert, ihrer Verantwortung für den Standort Deutschland und die Entwicklerinnen und Entwicklern gerecht zu

werden. Das gilt auch für die Sicherstellung des Kinder- und Jugendmedienschutzes, etwa in den Computerspieleforen.

Die Computerspiel-Branche in Deutschland ist technologisch hoch innovativ und trägt mit ihren Neuerungen zur digitalen Souveränität bei. Mit ihren Spiel-Konzepten im Bereich Information und Bildung hat sie eine wachsende Bedeutung für neue Bildungsformate.“