

presse

AG Digitale Agenda
AG Kultur und Medien

Herausragende deutsche Computer- und Videospiele ausgezeichnet

Saskia Esken, stellvertretende netzpolitische Sprecherin;

Lars Klingbeil, netzpolitischer Sprecher;

Martin Dörmann, kultur- und medienpolitischer Sprecher:

Der gestern in München verliehene Deutsche Computerspielpreis ist die wichtigste Auszeichnung für Computerspiele in Deutschland. Der Bundestag hat den Preis im Jahr 2007 auf wesentliche Initiative der SPD-Fraktion gemeinsam mit der Computerspielewirtschaft initiiert.

„Bereits zum achten Mal wurde der Deutsche Computerspielpreis verliehen. Der wachsende Erfolg bei den Bewerbungen, den Preisgeldern und den Besucherzahlen spricht für sich. In 14 Kategorien werden herausragende deutsche Spieleproduktionen ausgezeichnet, die qualitativ hochwertig, innovativ sowie kulturell und pädagogisch wertvoll sind. Zudem entscheidet als weiteres Kriterium der Spielspaß über die Prämierung.

Auch bei Computer- und Videospielen für Kinder und Jugendliche soll der Spaß am Spielen im Vordergrund stehen. Ebenso sollen die Spiele Anknüpfungspunkte an die Lebenswelt der Kinder aufweisen und sie herausfordern. Es ist gut, dass es zahlreiche für die Kinder vergnügliche, sinnvolle und altersgerechte Spiele auf dem Markt gibt. Mit Computerspielen finden Kinder Zugang zu unserer digitalisierten Welt, und sie finden Anregungen für ihre ganz reale, analoge Lebenswelt.

Die Spielebranche wächst seit Jahren und ist in Deutschland der Kultur- und Medienmarkt mit der größten Dynamik. Unsere strategische Förderung

hochwertiger und kulturell wertvoller Spieleentwicklungen muss der wirtschaftlichen und kulturellen Bedeutung dieses Marktes gerecht werden und weiter ausgebaut werden, nicht zuletzt auch um die Branche im internationalen Wettbewerb zu unterstützen und zu fördern sowie die Innovationsfähigkeit zu erhalten.

Computerspielen ist längst zum Freizeitspaß für jedermann geworden, und „Gamification“ kommt auch in der Erwachsenenbildung zum Einsatz. Über die Faszination und den Spaß am Spiel können wir bei jungen Menschen das Interesse an IT, die Freude am kreativen Arbeiten und vielleicht auch am Programmieren wecken und damit dem wachsenden Fachkräftemangel in der Digitalisierung entgegen wirken.“