

# presse

---

AG Kultur und Medien

## **Computerspiele-Branche ist zentraler Teil der Kreativwirtschaft**

*Helge Lindh, zuständiger Berichterstatter:*

**Gestern wurde der Computerspielpreis 2018 verliehen. Die SPD-Bundestagsfraktion begrüßt, dass diese Zukunftsbranche politisch aufgewertet wird. Künftig wird der Bereich „Computerspiele“ wieder im Bundeskanzleramt zur Chefsache gemacht. Die SPD-Bundestagsfraktion wird in den kommenden Jahren darauf achten, dass Computerspiele und ihre Förderung den Stellenwert bekommen, den sie auch verdienen.**

„Die SPD-Bundestagsfraktion gratuliert allen diesjährigen Preisträgern des Deutschen Computerspielepreises. Der Preis hat sich zur bedeutendsten nationalen Auszeichnung und zugleich zum wichtigsten Gütesiegel für deutsche Computerspiele entwickelt. Das zeigt seine wachsende öffentliche und mediale Wahrnehmung.

Computerspiele genießen heute einen hohen kulturellen Stellenwert. Sie gelten nicht mehr als angeprangerter Unterhaltungsspaß von Jugendlichen. Mit ihren aufwändigen und qualitativ hochwertigen graphischen Gestaltungen und klanglichen Designs etablieren sie sich als ernstzunehmende Kunstform neben Film, Musik und bildender Kunst. Zugleich ist die Games-Branche ein zentraler Teil der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland. Die deutsche Computer- und Videospieleindustrie ist in den vergangenen Jahren beachtlich gewachsen. 2017 hat die Games-Industrie in Deutschland einen Umsatzsprung von 15 Prozent gemacht und ist über die 3-Milliarden-Euro-Grenze auf einen Umsatz von insgesamt 3,3 Milliarden Euro gestiegen. Um die Entwicklung von Computer- und Videospiele bundesweit weiter voranzutreiben, wird die Bundesregierung die heimischen Standorte unterstützen und künftig eine Förderung auf

international wettbewerbsfähigem Niveau einführen. Davon sollen nicht nur die Großen der Branche profitieren, sondern Kleinunternehmen und die innovativen Start-Ups gleichermaßen.“