

Computerspieleindustrie ein Arbeitsmarkt für Künstler

Deutscher Kulturrat sieht bei der Entwicklung von Computerspielen einen interessanten Arbeitsmarkt für Künstler

Berlin, den 18.08.2008. Die Computerspielemesse Games Convention (GC) findet vom 21. bis 24. August in Leipzig statt. Insgesamt 500 Aussteller aus 28 Ländern und 250 Spielepremierer machen die Messe zu einer wichtigen Veranstaltung der Kulturwirtschaft.

Die Computerspielebranche ist eine junge Branche, die innerhalb kurzer Zeit sehr stark gewachsen ist. Die Entwicklung von Games, also Computer- und Konsolenspielen, ist ein hoch arbeitsteiliger Prozess, in den Künstler verschiedener Sparten wie **Drehbuchautoren, Szenographen, Komponisten, Musiker, Bildende Künstler, Grafiker** aber auch **Geisteswissenschaftler, z.B. Historiker**, eingebunden sind.

Alleine in Deutschland gibt es ca. 200 Entwicklerstudios, die ca. 2.800 bis 3.300 Mitarbeiter beschäftigen. Die teilweise hohe Spezialisierung, die von den Mitarbeitern erwartet wird, führt dazu, dass zunehmend auch mit freien Mitarbeitern zusammengearbeitet wird, die über die jeweiligen Spezialqualifikationen verfügen. Dies ist eine besondere **Chance für freiberuflich arbeitende Künstlerinnen und Künstler.**

Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, **Olaf Zimmermann**, sagte: Die Computerspielemesse Games Convention in Leipzig, die am Mittwoch eröffnet wird, ist ein wichtiger Indikator für die Entwicklung der Kulturwirtschaft in Deutschland. Sie ist aber auch ein Indikator für die Entwicklung des Kulturarbeitsmarktes in Deutschland. Besonders für Künstler wird der Computerspielebereich zu einem immer interessanteren Beschäftigungsfeld. Anspruchsvolle Computerspiele können ohne die Hilfe von Drehbuchautoren, Komponisten, Musikern, Bildenden Künstlern und Grafikern nicht realisiert werden. Der rasante Wachstum der Computerspielebranche ist deshalb auch eine gute Nachricht für Künstler.