

## Games: Mehr Mut zur Kunst, bitte!

**Deutscher Kulturrat fordert die Computerspieleindustrie zu mehr künstlerischen Experimenten auf**

### Pressemitteilung

**Berlin, den 16.08.2010.** In zwei Tagen eröffnet mit der **gamescom** in Köln die Messe für interaktive Spiele und Unterhaltung zum zweiten Mal. Die Computer- und Konsolenspielemesse findet vom 18.-22. August 2010 statt. Mehr als 480 Aussteller aus 33 Ländern und 200 Spielepremierer machen die Messe zu einer wichtigen Veranstaltung der Kulturwirtschaft.

Nach Aussagen des Geschäftsführers der Kölnmesse, Oliver Kurth, sichert die Computerspielebranche allein in Nordrhein-Westfalen rund 5.000 Arbeitsplätze. Schon jetzt ist Deutschland der zweitgrößte Computer- und Videospielemarkt in Europa. Tendenz steigend. Die Entwicklung von Games 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.

Der Deutsche Kulturrat, der bereits im Jahr 2007 auf der Vorgängermesse Games Convention in Leipzig die Fortbildungsveranstaltung Kultur <-> Games <-> Bildung?! gemeinsam mit der Universität Leipzig ausrichtete, begrüßt die Schulung von **Medienkompetenz** und **Jugendmedienschutz** auch im Rahmen der Kölner gamescom. Die Computerspielebranche muss sich weiterhin ihrer Verantwortung stellen und Kindern und Jugendlichen, Eltern, Erziehern und Pädagogen sowie Vertretern der Politik den richtigen Umgang mit interaktiver Unterhaltung aufzeigen. Bereits im Jahr 2006 entfachte der Deutsche Kulturrat die Debatte um den kulturellen Wert von Computerspielen. Der Streitfall Computerspiele kann in gleichnamiger Buchveröffentlichung nachgelesen werden.

Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, **Olaf Zimmermann**, sagte: Es ist es an der Zeit, dass die Computerspieleindustrie mehr Mut zu künstlerischen Experimenten zeigt! Die Computerspielebranche ist zu einem bedeutenden Faktor für die Entwicklung der Kulturwirtschaft in Deutschland geworden. Ich fordere die Verantwortlichen für die Computer- und Konsolenspieleentwicklung auf, in Zukunft mehr künstlerischen Mut zu beweisen und entsprechende Experimente einzugehen. Das vorhandene Potential von Künstlern und Kulturschaffenden in diesem Bereich lässt noch ungeahnte Höhenflüge zu. Mehr Mut zur Kunst, bitte!

Das Buch **Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz** kann als pdf-Datei kostenlos unter <http://www.kulturrat.de/dokumente/streitfall-computerspiele.pdf> abgerufen werden.