

## **PRESSEMITTEILUNG**

# **Deutsche Computerspiele auf Welttournee: Goethe-Institut und Stiftung Digitale Spielekultur kooperieren**

**Berlin, 20. Juli 2015: Computerspiele sind als Kulturgut anerkannt und werden nicht nur wirtschaftlich, sondern auch kulturell immer bedeutender. Längst spielen sie im internationalen Austausch eine große Rolle. Das Goethe-Institut und die Stiftung Digitale Spielekultur starten daher eine Kooperation, um die Bedeutung digitaler Spiele „Made in Germany“ weltweit zu stärken.**

Ab sofort stellt die Stiftung Digitale Spielekultur den 159 Goethe-Instituten in 98 Ländern eine Auswahl der besten deutschen Spiele kostenfrei zur Verfügung – die Gewinner des Deutschen Computerspielpreises 2015. Die Stiftung vermittelt dem Goethe-Institut auch Kontakte zu den Spieleentwicklern, die ihre Spiele weltweit vorstellen können. Veranstaltungen an den Auslandsinstituten können die Vielfalt deutscher Produktionen zeigen und wozu Entwicklerinnen und Entwickler in Deutschland handwerklich und kreativ in der Lage sind.

Peter Tscherne, Geschäftsführer der Stiftung Digitale Spielekultur, sagte anlässlich der Kooperationsvereinbarung: „Als modernes Kulturgut vereinen Computerspiele Inhalte, Grafik und Sound und bieten damit eine hervorragende Grundlage für den interkulturellen Austausch. Als willkommener Nebeneffekt bieten gute Computerspiele zudem immer Spaß und Unterhaltung.“

Der Generalsekretär des Goethe-Instituts Johannes Ebert betonte die Bedeutung für die Auswärtige Kultur- und Bildungspolitik: „Digitale Spiele sind ein wichtiger Teil der deutschen Kulturlandschaft und Leitmedium unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Sie können nicht nur gute Geschichten erzählen, sondern auch Werte und Wissen vermitteln. Damit werden sie im internationalen Kulturaustausch immer wichtiger. Die Goethe-Institute arbeiten schon in vielen Bereichen mit Spielen und anderen innovativen digitalen Formaten – wir freuen uns daher besonders, mit der Stiftung Digitale Spielekultur einen starken Partner dafür gefunden zu haben. Aus der Zusammenarbeit erhoffen wir uns weitere neue Ideen für Kulturveranstaltungen im Ausland.“



DEUTSCHER  
COMPUTERSPIELPREIS



Die Stiftung Digitale Spielekultur koordiniert die Organisation des Deutschen Computerspielpreises und initiiert, unterstützt und fördert darüber hinaus Projekte aus den Bereichen Kultur, Bildung, Ausbildung, Medienkompetenz, Jugendschutz und Games-Forschung. Ziel der Stiftung ist es, die Akzeptanz digitaler Spiele in der Gesellschaft zu steigern. Weitere Informationen finden Sie online auf [www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de) und die besten deutschen Computerspiele 2015 auf [www.deutscher-computerspielpreis.de/preistraeger](http://www.deutscher-computerspielpreis.de/preistraeger).

#### **Über den Deutschen Computerspielpreis**

Das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) und die Branchenverbände BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. und GAME Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. vergeben, unterstützt durch die Stiftung Digitale Spielekultur, den Deutschen Computerspielpreis (DCP). Auf der Grundlage unabhängiger Entscheidungen von Fach- und Hauptjürs wird die Entwicklung qualitativ hochwertiger, innovativer sowie kulturell und pädagogisch wertvoller Computer- und Videospiele „Made in Germany“ gefördert. Ein weiteres wichtiges Kriterium, das über die Prämierung entscheidet, ist zudem Spielspaß. Der DCP wurde ab 2015 erstmals in bis zu 14 Kategorien vergeben, um der Vielfalt von Computerspielen gerecht zu werden. Die Preisgelder werden zur Hälfte vom BMVI und zur anderen Hälfte durch die Branchenverbände zur Verfügung gestellt. Der Ort der Verleihung des DCP wechselt jährlich zwischen München und Berlin. Weitere Informationen im Internet unter [www.deutscher-computerspielpreis.de](http://www.deutscher-computerspielpreis.de).

#### **Über die Stiftung Digitale Spielekultur**

Die Stiftung ist eine gemeinsame Initiative des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur und der Branchenverbände BIU und GAME. Ziel der Stiftung ist es, die Akzeptanz und Relevanz digitaler Spiele in der Gesellschaft zu steigern. Zu diesem Zweck initiiert, unterstützt und fördert sie Projekte aus den Bereichen Kultur, Bildung, Ausbildung, Medienkompetenz, Jugendschutz und Games-Forschung. Das größte Projekt der Stiftung ist der Deutsche Computerspielpreis. Die Stiftung leitet das Awardbüro und koordiniert die Ausrichtung der Preisverleihung. Weitere Informationen im Internet unter [www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de).

#### **Über das Goethe-Institut**

Das Goethe-Institut ist das weltweit tätige Kulturinstitut der Bundesrepublik Deutschland. Mit 159 Instituten in 98 Ländern fördert es die Kenntnis der deutschen Sprache im Ausland, pflegt die internationale kulturelle Zusammenarbeit und vermittelt ein aktuelles Deutschlandbild. Durch Kooperationen mit Partnereinrichtungen an zahlreichen weiteren Orten verfügt das Goethe-Institut insgesamt über rund 1.000 Anlaufstellen weltweit. [www.goethe.de](http://www.goethe.de).

#### **Kontakt**

Stiftung Digitale Spielekultur GmbH  
Benjamin Rostalski  
Torstraße 6  
10119 Berlin  
Tel: +49/30/29 04 92 9 - 2  
E-Mail: [rostalski@computerspielpreis.de](mailto:rostalski@computerspielpreis.de)  
[www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)

#### **Pressekontakt**

Quinke Networks  
Dennis Schoubye  
Bei den Mühlen 70  
20457 Hamburg  
Telefon: +49/40/43 09 39 49  
E-Mail: [ds@quinke.com](mailto:ds@quinke.com)  
[www.quinke.com](http://www.quinke.com)