



Presseinformation 1/2013

Berlin, im August 2013

Rahmenbedingungen für digitale Spiele und die deutsche Computer- und Videospiegelindustrie verbessern

Der von den Bundestagsabgeordneten Thomas Jarzombek (CDU/CSU-Fraktion), Lars Klingbeil (SPD-Fraktion), Manuel Höferlin (FDP-Fraktion), Tabea Rößner (Fraktion Bündnis 90/Die Grünen) sowie Dr. Petra Sitte (Fraktion Die Linke.) im Oktober 2012 initiierte Parlamentskreis Games stellt anlässlich der gamescom 2013 die Bedeutung von digitalen Spielen als Leitmedium der digitalen Kultur heraus.

Die Branche ist ein wichtiger Bestandteil der Kultur- und Kreativwirtschaft, gibt technologisch wertvolle Impulse für die deutsche Wirtschaft und besitzt für die Zukunft ein großes Innovations- und Wachstumspotenzial. Es ist Konsens über alle Parteigrenzen hinweg, dass Deutschland zukünftig als Produktionsstandort für Computerspiele noch weiter gestärkt werden soll. Dafür ist es notwendig, die Rahmenbedingungen auf ein international konkurrenzfähiges Niveau anzugleichen.

Über den Parlamentskreis Games im Deutschen Bundestag

Zusammen mit weiteren Bundestagsabgeordneten aller Fraktionen, Verbänden und Unternehmen der Branche sollen übergreifende Fragen des Kultur- und Wirtschaftsgutes Computerspiele diskutiert werden. Der Parlamentskreis beschäftigt sich mit den Potentialen und Auswirkungen digitaler Spiele und setzt sich neben Bundestagsabgeordneten sämtlicher vertretenen Fraktionen auch aus Experten der Gamesbranche, der Medien- und Kulturforschung zusammen.