

## Pressemitteilung

### **Computerspielemuseum wird mit dem Deutschen Computerspielpreis geehrt**

++ Das Computerspielemuseum erhält den Deutschen Computerspielpreis  
in der Kategorie Sonderpreis der Jury

++ Pressefotos:

[http://www.computerspielemuseum.de/1230\\_Downloads.htm](http://www.computerspielemuseum.de/1230_Downloads.htm)

**BERLIN, 26. APRIL 2017** | Heute wurde das Computerspielemuseum mit dem Deutschen Computerspielpreis in der Kategorie Sonderpreis der Jury ausgezeichnet. Auf der Gala am Abend wurde die Trophäe von der Laudatorin Dorothee Bär, Parlamentarische Staatssekretärin beim Bundesminister für Verkehr und digitale Infrastruktur und Jury-Vorsitzende, den Mitarbeiter/innen des Museums übergeben. Mit der Preisverleihung würdigt die Jury im 20. Jubiläumsjahr des Museums seine Leistungen bei der Vermittlung von Computerspielen als Kulturgut. Dabei hat es als erstes Museum für Computerspiele weltweit Pionierarbeit geleistet und sich mit über 100.000 Besuchern jährlich zu einem Besuchermagnet und internationalen Knotenpunkt in Sachen Gameskultur entwickelt.

Der Gründer und Geschäftsführer des Museums Dr. Klaus Spieler sagte „Im Namen aller Mitarbeiter/innen freue ich mich sehr über den Preis. Als der fjs e.V. vor 20 Jahren das Museum eröffnete, geschah das mit der Überzeugung, dass Computerspiele ein fester und interessanter Teil unserer Kultur sind. Diese Idee war damals nicht sehr verbreitet und gehört heute zum öffentlichen Konsens. Wir sind stolz, dazu beigetragen zu haben.“ Gründungsdirektor Andreas Lange ergänzt „In Anbetracht der gesammelten Kompetenz der 50-köpfigen mit hochkarätigen Experten besetzten Gesamtjury fühlen wir uns sehr geehrt. Ausdrücklich möchten wir den Preis auch unseren vielen Spender/innen widmen, die mitgeholfen haben, eine der weltweit größten Sammlungen rund um Computerspiele aufzubauen. Der Preis wird uns helfen, die Sammlung weiterzuentwickeln und sie als einen Teil unseres kulturellen Erbes im Rahmen der Initiative „Internationale Computerspielesammlung Berlin Brandenburg“ (ICBB) heute und zukünftig spielbar zugänglich zu machen.“

Nachdem das Museum im März mit der internationalen Kampagne „History worth Playing“ seine Feierlichkeiten im Jubiläumsjahr startete, lenkt die Preisverleihung nun den Blick auf die Veranstaltungsreihe „State of the Game“, die im September - gefördert vom Hauptstadtkulturfond und der Bundeszentrale für politische Bildung - mit verschiedenen Formaten eine Bestandsaufnahme der deutschen und internationalen Gamingkultur durchführt. Dabei werden unter anderem in einer Sonderausstellung 20 Meilensteine aus Deutschland präsentiert. Auf einer internationalen Tagung

---

Besucherservice  
T +49 (0)30 – 609 88 577

Öffnungszeiten  
täglich 10:00 bis 20:00 Uhr  
Freitag und Samstag 10:00 - 21:00 Uhr

---

Träger des  
Computerspielemuseums  
Gameshouse gGmbH

Marchlewskistr. 27  
10243 Berlin

StNr 180005011525  
USt-Id DE268307474

Handelsregister  
Amtsgericht Charlottenburg  
HRB 120986 B

im Berliner Rathaus wird am 14. und 15. September über die Konsequenzen aus dem Verständnis von Games als Kulturgut für verschiedene gesellschaftliche Bereiche nachgedacht.

### **Ansprechpartner Computerspielmuseum**

**Andreas Lange**

Tel.: 030 31164470

Email: [lange@computerspielmuseum.de](mailto:lange@computerspielmuseum.de)

---

### **Hinweis für Redakteure:**

#### **Über das Computerspielmuseum:**

Das Computerspielmuseum eröffnete 1997 in Berlin die weltweit erste ständige Ausstellung zur digitalen interaktiven Unterhaltungskultur. Mit dem Konzept „Computerspiele. Evolution eines Mediums“ von Andreas Lange und K.-Peter Gerstenberger wurde es möglich, private und öffentliche Förderer für die Einrichtung einer neuen Dauerausstellung zu gewinnen, die am 21. Januar 2011 eröffnete. Die Ausstellung zählt heute jährlich über 100.000 Gäste. Mehr als 300 Exponate erwarten die Besucher in der Spiel- und Experimentierlandschaft zur Kulturgeschichte der Games. Das Computerspielmuseum arbeitet seit 20 Jahren ohne ständige Subvention.

[www.computerspielmuseum.de](http://www.computerspielmuseum.de)

[www.facebook.com/Computerspielmuseum](https://www.facebook.com/Computerspielmuseum)

[twitter.com/CSM\\_Berlin](https://twitter.com/CSM_Berlin)

[instagram.com/computerspielmuseum\\_berlin/](https://www.instagram.com/computerspielmuseum_berlin/)

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

Als gemeinsame Initiative der Wirtschaft und des Deutschen Bundestags wird der Deutsche Computerspielpreis (DCP) seit 2009 verliehen. Die beiden Branchenverbände BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. und GAME Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. fördern gemeinsam mit dem Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) die Entwicklung innovativer Computer- und Videospiele „Made in Germany“. Unterstützt werden sie dabei von der Stiftung Digitale Spielekultur. Der DCP ist der wichtigste Förderpreis für die deutsche Gamesbranche. Hochrangige Fach- und Hauptjurys wählen nach Aspekten wie Qualität, Innovationsgehalt, Spielspaß sowie kulturellem und pädagogischen Anspruch die besten Spiele in 14 Kategorien. Bereits zum dritten Mal wird auch der „Publikumspreis“ vergeben, bei dem Spielerinnen und Spieler unmittelbar als Jury „ihr“ Lieblingsspiel küren. Das Medienboard Berlin-Brandenburg fördert die Gala zur Verleihung des DCP am 26. April 2017 in Berlin. Informationen zum Förderpreis, zur Bewerbung und den Livestream der Gala finden Sie online auf [www.deutscher-computerspielpreis.de](http://www.deutscher-computerspielpreis.de).

#### **Über die Veranstaltungsreihe "State of the Game"**

Wie kein anderes Medium stehen Computerspiele im Mittelpunkt der gesellschaftlichen und kulturellen Veränderungen, die durch die Ausbreitung der digitalen Technologien hervorgerufen werden. Sie sind nicht nur das älteste sondern auch das am weitesten

verbreitetste digital born Kulturgut. In ihnen und durch sie werden kulturelle Traditionslinien in die digitale Zeit hinein verlängert und so deren Veränderung mitgeprägt.

Die vom Hauptstadt Kulturfonds und der Bundeszentrale für Politische Bildung geförderte Veranstaltungsreihe "State of the Game. Computerspielekultur in Deutschland im internationalen Kontext" führt in Kooperation mit dem Deutschen Kulturrat und dem BIU - Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware aus vielfältigen Perspektiven und in unterschiedlichen Formaten eine Diskurs über den Stand der digitalen Spielekultur. Geplant sind eine physische und eine Online Ausstellung, Kunstaktionen im öffentlichen Raum des Computerspielmuseum und ganz Berlins sowie eine zweitägige internationale Tagung zur Kultur und Praxis der Games sowie ihre Vermittlung und Bewahrung als Teil unseres digitalen Kulturerbes inkl. einer Eröffnungsveranstaltung mit Keynotes und Repräsentanten aus Kultur, Wirtschaft und Politik. Die Veranstaltungsreihe ist im September 2017 (KW 37, 11.9.-17.9.) geplant.

### **Über die Internationale Computerspielsammlung Berlin Brandenburg (ICBB)**

Die ICBB ist eine Initiative von der Stiftung Digitale Spielekultur, dem Computerspielmuseum, der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und DIGAREC Zentrum für Computerspielforschung. Durch die Zusammenlegung der Bestände des Computerspielmuseums, der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, der Zentral- und Landesbibliothek Berlin und der Universität Potsdam entsteht die weltweit umfangreichste und bedeutendste Sammlung an Computerspielen. Organisiert durch die Stiftung Digitale Spielekultur bietet die ICBB nicht allein für die Bewahrung unseres kulturellen Erbes und seiner Geschichte, sondern auch für den Wissenschafts- und Wirtschaftsstandort Deutschland eine einmalige Chance. Die Bedeutung des Computerspiels als kultureller und wirtschaftlicher Faktor ist aktuell bereits hoch und wird in Zukunft weiter zunehmen. Der Wert dieses neuen Mediums ist in den letzten Jahren auch im politischen Feld anerkannt und gefördert worden.

Die Konzepterarbeitung wurde mit einer Förderung des Medienboard Berlin Brandenburg ermöglicht. Am 17. Nov. 2016 hat der Haushaltsausschuss des Deutschen Bundestages Mittel zur Umsetzung des Konzeptes zur Verfügung gestellt.