

GAMES *von Friedrich Pohl*

Kein Preis ist heiß

*Vom „Computerspielpreis“ bis „Lara“:
Awards für Computerspiele haben Konjunktur.*

Man muss hierzulande ja schon für Kleinigkeiten dankbar sein. Zum Beispiel dafür, dass Kulturstaatsminister Bernd Neumann Computerspiele als Kulturgut anerkennt. In der Vergangenheit hat er sich sogar mit den Hinterwäldlern vom Deutschen Musikrat angelegt, weil die hinter jener Erkenntnis den Untergang des Abendlandes vermuten. Allein deshalb wäre Neumanns Idee eines „Deutschen Computerspielpreises“ prinzipiell zu begrüßen – wenn seine erste Umsetzung nur nicht so traurig geworden wäre. Ende März wurde er in München vergeben. Dummerweise unter der Flagge des pädagogischen Anspruchs. Die Jury setzte sich hauptsächlich



Kulturminister Bernd Neuman

aus Medienwissenschaftlern, Politikern und Sittenwächtern zusammen. Es kam, wie es kommen musste. Am Ende siegte „Das schwarze Auge: Drakensang“, einer der ganz harmlosen Vertreter seiner Spezies. Obendrein sagte der vermeintliche Stargast des Abends, der neue CSU-Guru

Horst Seehofer, kurzfristig seine Teilnahme ab, wohl wissend, dass es die Stamm-Wählerschaft vor Computerspielen (also Killerspielen) graust. Da hatten seine Parteikumpane den Antrag zum Totalverbot dieser Teufelserfindung schon in der Schublade.

Etwas mehr Hoffnung machen da schon zwei andere nationale Trophäen. Beim kürzlich vergebenen „Lara“ zeigte man Mut zu Innovation – und Ballerspiel. Hier wurden ohne Scheu hand- und feuerfeste Titel wie „GTA 4“ und „Fallout 3“ prämiert. Und auch über die Auswahl beim Deutschen Entwicklerpreis (letzter großer Gewinner: „Crysis“) kann man sich wenig beklagen. Damit liegt Deutschland im Vergleich gar nicht so schlecht, sieht man sich mal im Ausland um, wo beispielsweise bei den „MTV Game Awards“ das Heft des Handelns gleich den Online-Wählern überlassen wird.