presse

AG Digitale Agenda

Hochwertige Computerspiele müssen gefördert werden

***Lars Klingbeil**, netzpolitischer Sprecher:*

Am Abend wird in Berlin der Deutsche Computerspielpreis vergeben, die wichtigste Auszeichnung für Computerspiele in Deutschland. Deutlich wird der Erfolg der Games-Branche. Deutlich wird aber auch die Notwendigkeit, ein konsistentes Konzept für die Förderung aller audiovisuellen Medien zu entwickeln, damit auch in Zukunft erfolgreiche Computerspiele in Deutschland entwickelt werden können.

„Der Computerspielpreis ist inzwischen eine etablierte Größe und der wachsende Erfolg, die Anzahl der Bewerbungen, die steigenden Besucherzahlen und die wachsende öffentliche Wahrnehmung sprechen für sich.

Während der deutsche Markt für Computer- und Videospiele in den vergangenen Jahren weiter gewachsen ist und sich damit die positive Entwicklung der vergangenen Jahre fortgesetzt hat, ist die Anzahl der Beschäftigten gesunken. Gleichzeitig wuchs die Zahl der Unternehmen, die Games entwickeln. Dies zeigt einerseits, dass das Bedürfnis, in Deutschland Spiele zu entwickeln und Innovationen voranzubringen, ungebrochen ist. Dies zeigt andererseits aber auch, dass es ein schwieriges Wettbewerbsumfeld für die Games-Branche gibt. Notwendig ist eine strategische Förderung hochwertiger und kulturell wertvoller Spieleentwicklungen, damit junge Unternehmen nachhaltig wachsen und global wettbewerbsfähig werden und gleichzeitig Arbeitsplätze schaffen können.

Die SPD-Bundestagsfraktion setzt sich dafür ein, dass die Entwicklung innovativer, qualitativ und kulturell hochwertiger Computer- und Videospiele gefördert wird. Das kann nur mit einem integrierten Anreizsystem gelingen, das die audiovisuelle Industrie als Ganze in den Blick nimmt. Die Vorlage eines solchen tragfähigen Förderkonzeptes durch die Kulturstaatsministerin steht leider aus. Es wird Aufgabe der nächsten Bundesregierung sein, ein konsistentes Konzept für die Förderung aller audiovisuellen Medien zu entwickeln, welches alle Zweige der audiovisuellen Medienwirtschaft umfasst – Filme, Serien,

Games, wie auch für die Bereiche Animation oder visuelle Effekte.“