Presse

AG Digitale Agenda
AG Kultur und Medien

Gamescom 2020 – Digitale Spielewirtschaft als Partner zur Krisenbewältigung

***Jens Zimmermann**, digitalpolitischer Sprecher;*
***Helge Lindh**, zuständiger Berichterstatter:*

Zur politischen Eröffnung der Gamescom 2020 fordert die SPD-Bundestagsfraktion eine zügige Umsetzung der Games-Förderung durch das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) und die konsequente Hebung des Potentials der digitalen Spielewirtschaft.

„Games sind Kulturgut. Digitale Spiele sind eine Chance für die demokratische Gesellschaft und das kulturelle Leben unseres Landes. Spielentwicklung ist auch längst keine Nische, sondern ein digitaler Wirtschaftssektor für die Zukunft unseres Landes: Innovation und digitale Kompetenzen werden in dieser Branche vereint. Von der Gamescom 2020 gehen mehrere wichtige Signale aus: Die Games-Förderung startet endlich in größerem Stil. Auch größere Projekte sind jetzt förderfähig. Dank unseres Einsatzes in den politischen Verhandlungen wurde die Förderung verstetigt und gesichert. Der Standort Deutschland kann mit Förderung endlich zu den großen Entwickler-Standorten aufschließen.

Die Corona-Pandemie hat die Relevanz guter Games bestätigt: Games können einen pädagogischen und didaktischen Mehrwert schaffen. Sie bieten Lernorte dort, wo sich die Schülerinnen und Schüler ohnehin bewegen. Die Bundesförderung bietet auch hier die Chance, neue Potentiale zu heben. Games sollten als Chance für gesellschaftliche und soziale Partizipation begriffen und nicht als generalverdächtig für Radikalisierung dargestellt werden. Richtig angewandt können sie zu digitaler Mündigkeit führen, die in der Krise neue Aktualität gewinnt.

Die Gamescom zeigt aber auch, wo nachgebessert werden muss: Ohne ausreichende digitale Infrastruktur und hinreichend Fachkräfte bringt die beste Software am Ende keinen Nutzen. Breitbandausbau und Fachkräfteausbildung bleiben branchenübergreifend die drängendsten Probleme der Digitalwirtschaft.

Auch deshalb brauchen wir die Games-Branche als Treiber für Innovation und Kompetenz-Schule.“