Pressemitteilung

25. August 2021

Computerspiele gehören in den Kulturbereich - gamescom eröffnet heute

Der Geschäftsführer des Kulturrates hat sich vor der Eröffnung zur Entwicklung des Gamesmarktes und der öffentlichen Förderung geäußert

Berlin, den 25.08.2021. Heute Abend eröffnet zum 13. Mal die gamescom ihre (digitalen) Pforten. Die gamescom ist das weltweit größte Event für Computer- und Videospiele. Die gamescom und der angeschlossene gamescome congress finden auch in diesem Jahr pandemiebedingt rein digital statt. Der Deutsche Kulturrat ist Kooperationspartner des gamescome congress.

Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, Olaf Zimmermann, hat sich vor der Eröffnung der gamescom in einem Gespräch mit der Deutschen Welle (DW) zur Entwicklung des Computerspielemarktes mit Kristina Reymann-Schneider unterhalten. Hier vier Ausschnitte aus dem Gespräch:

DW: Trotz des enormen Umsatzes des deutschen Games-Marktes von 8,5 Milliarden Euro im Jahr 2020 ist der Anteil heimischer Spiele-Entwicklungen gering. Zuletzt lag er bei unter fünf Prozent. … *„Es gibt strukturelle und politische Gründe, die dazu geführt haben„*, erklärt Olaf Zimmermann, der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates. *„Der Computerspielemarkt ist ein internationaler Markt, auch für Entwicklerinnen und Entwickler. Wir haben aber sehr große Hürden für Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer aus nicht EU-Ländern.“* Internationale Teams würden daher eher in anderen Ländern zusammengestellt, denn letztlich sei es egal, wo ein Spiel entwickelt werde.

DW: Noch entscheidender sei jedoch ein zweiter Aspekt: die Förderung. Zwar gibt es neben der Computerspieleförderung in den einzelnen Bundesländern seit 2019 auch eine Förderung auf Bundesebene, doch sie ist nicht etwa angegliedert an das Bundeswirtschaftsministerium oder die Kulturstaatsministerin, sondern an das Ministerium für Verkehr und Digitales. *„Das ist ein ungewöhnliches Vorgehen, was bei der Einbindung dieser Förderungsstrukturen in größere Programmbereiche bisher sehr hinderlich gewesen ist„*, kritisiert Olaf Zimmermann. *„Für mich sind Computerspiele eindeutig Kulturgüter und ich würde es erheblich spannender finden, wenn auch die Computerspieleförderung im Kulturbereich angesiedelt wäre.“*

DW: Aber auch die Computerspielebranche selbst müsse sich bewegen, mahnt Zimmermann. *„Der Computerspielebereich muss sich als normaler Kulturbereich empfinden und fühlen“, sagt er. „Entwicklerinnen und Entwickler sind meiner Ansicht nach Künstlerinnen und Künstler. Aber die wenigsten sagen das von sich.“*

Adresse:
https://www.kulturrat.de/presse/pressemitteilung/computerspiele-gehoeren-in-den-kulturbereich-gamescom-eroeffnet-heute/

DW: Dass große Titel wie „GTA V“, die mit Hollywood-Blockbustern vergleichbar seien, in naher Zukunft in Deutschland entwickelt würden, hält Zimmermann für unrealistisch. Er sieht das Potential anderer Stelle: *„Künstlerisch anspruchsvolle Computerspiele könnte ich mir für Deutschland als spannende, aber deshalb zentrale Nische vorstellen„*, so Zimmermann. Doch auch hierbei bedürfe es einer vernünftigen Förderung, denn Computerspiele herzustellen, ist teuer. *„Wenn man international mitspielen will, kostet das Geld. Und zwar nicht nur einmalig, sondern man muss bereit sein, zum Beispiel eine Computerspieleautorin über längere Zeit zu unterstützen, damit solche Produkte auch wirklich künstlerisch entwickelt werden können. Da sehe ich für uns die ganz große Chance.“*

Der Artikel von Kristina Reymann-Schneider (DW) „Warum deutsche Games international kaum eine Rolle spielen“ kann hier nachgelesen werden.

Hinweise:

- Morgen findet auf dem gamescome congress von 18.30 -19.30 Uhr als Kooperationsveranstaltung mit dem Deutschen Kulturrat die Veranstaltung „Das Pandemische Karussell – was nehmen wir mit?“ statt.
- Hier kann ein Blick in das „Handbuch Gameskultur“ des Deutschen Kulturrates geworfen werden.

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat