Malte Behrmann - 30. April 2018

Runter von der Blacklist

Computerspielförderung durch den öffentlich-rechtlichen Rundfunk

Computerspiele kommen auch im Rundfunkstaatsvertrag vor. Obwohl seit rund zehn Jahren als Kulturgut anerkannt, sind sie in der letzten Runde der Novellierung des Rundfunkstaatsvertrags auf die sogenannte Blacklist geraten. Das ist eine Anlage zum Rundfunkstaatsvertrag, in dem diejenigen Verwertungsmöglichkeiten stehen, die der öffentlich-rechtliche Rundfunk nicht umsetzen darf. Pornofilme, Glücksspiel und ähnliche Dinge passen sicher nicht zum meritorischen Charakter des öffentlich-rechtlichen Rundfunks. Aber gilt dies auch für Computerspiele? Ich würde sagen keinesfalls, denn sie sind heute nicht nur rechtlich, sondern auch gesellschaftlich als Kulturgut anerkannt. Goethe-Institute verbreiten deutsche Computerspiele als deutsches Kulturgut im Ausland und es gibt einen kulturell motivierten Deutschen Computerspielpreis. Computerspiele gehören dazu und der neue Koalitionsvertrag möchte sie mit einem eigenen Förderprogramm weiter aufwerten. Nicht zuletzt unterstützt der Deutsche Kulturrat diese Entwicklung.

Warum sind Computerspiele also auf der Backlist? In der letzten Legislaturperiode bzw. der letzten Verhandlungsrunde für den Rundfunkstaatsvertrag haben sich die Verlage auch schon deutlich gegen den öffentlich-rechtlichen Rundfunk positioniert. Schon damals ging es um das Internet der Zukunft. Die Verlage erklärten, sie würden sich für das Thema Online Games und Mobile Games interessieren; es wäre ein Eingriff in die verlegerischen Freiheiten, wenn in diesem Bereich der öffentlich-rechtliche Rundfunk mit Gebührengeldern aufrüste. Das war zwar schon damals sehr eindimensional, denn wie im linearen Bereich gibt es auch bei Games viele unterschiedliche Märkte und Zielrichtungen und da kommen sich sehr kommerzielle und eher kulturelle Ansätze nicht zwingend immer in die Quere, aber die Verlage wollten tatsächlich mehr machen in diesem Bereich: Und in der Tat haben sie dann auch als Konsequenz eigene Unternehmungen aufgebaut. Gamigo wurde von Springer übernommen und betrieben, Burda hat ebenfalls versucht, Fuß zu fassen. Auch Bertelsmann tauchte manchmal auf Games-Messen auf. Bastei Lübbe hat sich bei Daedalic engagiert. Aber: Abgesehen vom letzten Fall hat sich keines dieser Unternehmen mit deutscher Spieleentwicklung beschäftigt, sondern ausnahmslos Computerspiele aus dem Ausland, in der Regel aus Fernost, hierhergeholt und veröffentlicht. Aber das war nicht unbedingt erfolgreich. Nach und nach sind alle großen deutschen Verlage wieder aus dem Computerspielbereich ausgestiegen. Grosso modo können wir also feststellen, dass heute Computerspielaktivitäten von der Verlagswirtschaft in Deutschland nicht mehr betrieben werden. Man könnte sagen, die Verlage haben ihre Chance gehabt, sie wollten sie aber nicht wahrnehmen. Chance gehabt, Chance vertan. In diesen von den Verlagen freigehaltenen Bereich sind vor allem internationale Player eingedrungen. Von den drei Milliarden, die in Deutschland mit Games umgesetzt werden, gehen nur etwa sechs Prozent an deutsche Entwickler. Der Rest der Erlöse wird ins Ausland „abgepumpt“ – still und leise,

Jahr für Jahr.

Vielleicht sollten wir jetzt Computerspiele einfach mal von der Blacklist herunternehmen und dem öffentlich-rechtlichen Rundfunk erlauben, auch in diesem Bereich zu investieren. Er erfüllt auch die Aufgabe, eine gewisse Basis von einheimischen Produktionen zu finanzieren – Produktionen, die auch nach meritorischen Kriterien funktionieren müssen. Zugleich besteht die Gefahr, dass dem deutschen öffentlich-rechtlichen System der Zuschauer in der Mitte der Gesellschaft abhandenkommt: Der Durchschnitt (!) hat mittlerweile das Renteneintrittsalter erreicht. Gerade kleinere Entwickler, die kulturell riskantere Projekte realisieren wollen, könnte man so unterstützen und zugleich dem Demografie-Problem des Rundfunks entgegenwirken.

Geplant ist für die Novellierung des Rundfunkstaatsvertrags lediglich eine enge Ausnahmeklausel für den FUNK-Kanal und auch das nur programmbegleitend – viel zu wenig. Natürlich können die Games-Importeure damit gut leben, denn Ihnen ist vor allem wichtig, dass der breite Markt für ihre Importe keine lokale Konkurrenz bekommt. Letztlich gibt sich hier die deutsche Verlagsindustrie mit ihrer Blockadehaltung für das Geschäft der Games-Importeure her. Sehr schade. Mein Eindruck ist aber, dass die Blockade-Haltung der Verlage vor allem andere Bereiche des Rundfunkstaatsvertrags betrifft. Vielleicht haben sie ja ein Einsehen, dass hier ihre Vorstellungen einfach in der Praxis gescheitert sind und es deshalb keinen Grund mehr gibt, den öffentlich-rechtlichen Rundfunk fernzuhalten. Jüngere Beitragszahler würden das Angebot wahrscheinlich nutzen und begrüßen, da es kostenlose Qualität wäre.

Am besten wäre es wahrscheinlich, die Aktivitäten des öffentlich-rechtlichen Rundfunks gemeinsam mit dem französischen Counterpart bei ARTE zu konzentrieren. Schon heute investiert ARTE France – also der französische Arm des Senders – immer wieder beträchtliche Summen in interaktive Games- Produktionen, denn in Frankreich gibt es diese engen Regeln nicht. Das müsste aber auch von der deutschen Seite mit einem substanziellen Budget „gematched“ werden – die Rede ist von etwa 40 Millionen Euro im Jahr. Insofern sollte Deutschland gleichziehen und aus den 8 Milliarden Euro Gebühreneinnahmen im Jahr einen entsprechenden Betrag nur für Gamesproduktionen bei ARTE zur Verfügung stellen, um damit Online und Mobile Games nicht nur programmbegleitend zu generieren. Die Games könnten dann zweisprachig in Deutschland und Frankreich zugleich veröffentlicht werden, was einen erheblich größeren Markt darstellt und die Fragmentierung – eine der wichtigsten Herausforderungen auf europäischen Content-Märkten – zu überwinden hilft. Zugleich würde die Verankerung bei ARTE einen Qualitätsbegriff bedeuten, der den kommerziellen Anbietern, die Geld verdienen, aber auch Geld verdienen müssen, wenig in die Quere kommen würde. Diese Projekte könnten dann mit Spieleentwickler-Firmen aus beiden Ländern zusammen entwickelt werden – ähnlich wie bei Fernsehauftragsproduktionen. Es könnte ein wichtiger

Beitrag zu einem grenzüberschreitenden Kulturraum sein, der alle Generationen und Schichten erreicht.

Zugleich wäre es großes politisches Symbol unserer „inter-aktiven“ deutsch-französischen Freundschaft – als Nucleus einer modernen europäischen interaktiven Medienpolitik.

Dieser Text ist zuerst erschienen in Politik & Kultur 03/2018.

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat