

Video-Podcast der Bundeskanzlerin #27/2017

19. August 2017

Die Fragen stellte **Melanie Fritsch**, Computerspielforscherin; Doktorandin an der Universität Bayreuth.

Melanie Fritsch:

Frau Bundeskanzlerin, am Dienstag werden Sie die „gamescom 2017“ miteröffnen. Games sind nicht nur Unterhaltungsmedium, sondern auch ein wichtiger Wirtschaftsfaktor und technologischer Innovationsmotor. Deutschland ist ein florierender Absatzmarkt, als Produktionsstandort jedoch vergleichsweise abgeschlagen. Welche Fördermaßnahmen wie sie z. B. in anderen europäischen Ländern und Kanada bereits Gang und Gäbe sind (Stichwort „Tax Credits“), sind notwendig, damit Deutschland hier nicht den Anschluss verliert?

Bundeskanzlerin Angela Merkel:

Ja, in der Tat ist die Spielebranche eine ganz wichtige. Ich freue mich auch, dass ich zum ersten Mal die gamescom eröffne. Ich habe mir das sehr gut überlegt, habe aber in Berlin schon einige Start-ups besucht, die auch Spiele entwickeln und weiß, von welch' großer Bedeutung das ist. Und mit dem Stichwort „Start-up“ zeigt sich vielleicht auch schon die Art der Förderung, die gebraucht wird, um hier wirklich auch Marktanteile zu bekommen. Und deshalb haben wir insgesamt in dieser Legislaturperiode unsere Förderinstrumente noch mal verbessert. Wir haben verschiedene Programme, den High-Tech-Gründerfonds, aber auch KfW-Möglichkeiten, um Kreditunterstützung zu bekommen. Und ich glaube, das hilft der Spielebranche insgesamt. Und gleichzeitig haben wir sie Schritt für Schritt auch als Teil der Kreativwirtschaft in unserer Kulturpolitik gestärkt. Und ich glaube, das ist auch ein ganz wichtiger Punkt. Aber, Sie haben Recht: Wir können noch zulegen.

Seit den 1970er Jahren prägen Computerspiele Kultur und Gesellschaft. Seit 2008 sind sie auch in Deutschland offiziell als Kulturgut anerkannt. Der Haushaltsausschuss des Deutschen Bundestages hat kürzlich Mittel für die Vorbereitung einer weltweit einmaligen Sammlung für Computer- und Videospiele zur Verfügung gestellt. Alles wichtige Schritte, um neben der wirtschaftlichen auch der kulturellen und gesellschaftlichen Bedeutung von Computerspielen gerecht zu werden. Welche Schritte müssen aus Ihrer Sicht nun folgen, um sowohl solche aktuellen kulturellen Aktivitäten als auch die Bewahrung des kulturellen Erbes weiter auszubauen?

Ich glaube, mit der Frage der Archivierung oder der Speicherung solcher Spiele und damit auch der Nachvollziehbarkeit der Entwicklung leisten wir schon einen ziemlich einmaligen Beitrag. Aber es geht jetzt ja nicht nur darum, dass wir – sozusagen – die Retrospektive ins Auge nehmen, sondern dass wir vor allen Dingen auch nach vorne schauen. Und da ist es natürlich ganz wichtig, dass auch der Verband derjenigen, die Spiele entwickeln, inzwischen Teil des Kulturrates ist, dass das also Kulturgut ist – wie Sie es schon sagen. Und ich glaube, diese öffentliche Anerkennung (hilft), auch diese, zum Teil ja vielleicht bestehenden Vorurteile, dass es hier nur um Gewaltspiele geht, dass das überwunden wird. Und, dass wirklich Spiele als Kultur-

gut, als Bildungsträger auch, aufgebaut werden; das halte ich für den eigentlichen gesellschaftlichen Durchbruch. Also, jenseits der finanziellen Förderung von Unternehmen, ist die Anerkennung als Kulturgut und die Mitarbeit im Kulturrat natürlich schon eine wichtige Weichenstellung, mit der die Regierung sagt: Das brauchen wir, das wollen wir und das hat hohe Akzeptanz.

Die Games-Branche braucht gut ausgebildete Fachkräfte. Die Nachfrage nach einer passenden Ausbildung haben zunächst vornehmlich private Anbieter bedient. Mittlerweile bieten auch erste Fachhochschulen, erste Universitäten wie die Universität Bayreuth oder die TU München Studiengänge in diesem Bereich an. Wie bewerten Sie die Ausbildungsmöglichkeiten in Deutschland, und wo sehen Sie noch Potenzial, die vorhandenen Strukturen weiter zu verbessern?

Es ist auf der einen Seite sicherlich wichtig, dass wir die entsprechenden Studiengänge haben. Das muss natürlich aus der Branche selbst heraus gemacht werden. Vielleicht kann man ab und zu auch Stiftungslehrstühle schaffen, um auch mal einen Stein ins Wasser zu werfen. Zweitens braucht man natürlich kreative Leute, die auch gute Ideen haben. Das kann der Staat schlecht – sozusagen – erzwingen. Drittens brauchen wir natürlich auch sehr, sehr gute digitale Fachleute. Und hier – glaube ich – haben wir immer noch einen sehr großen Fachkräftemangel. Das heißt, wir überlegen jetzt auch noch mal, wie wir durch Fachkräftezuwanderung in den nächsten Jahren noch gezielter dazu beitragen können, dass es normal wird, dass man international auch zusammenarbeitet und dass Deutschland ein guter Standort wird. Und ansonsten können wir die Qualität der Spiele natürlich auch bewerten: Es gibt den Deutschen Computerspielpreis, mit dem Wirtschaft und Politik gemeinsam deutlich machen, was wertvolle Spiele sind, was aus unserer Sicht wichtige Spiele sind. Denn wir wissen, dass manche Spiele allein gespielt werden, aber es ist natürlich auch wichtig – und viele Spiele sind auch Spiele unter vielen Partnern – das fördert dann natürlich auch das soziale Verhalten. Aber ich glaube, die Branche selbst sollte auch Forderungen stellen, was sie sich an den verschiedenen Universitäten, Fachhochschulen und vielleicht auch im Berufsausbildungsbereich wünscht.

Die Computerspielforschung wird vornehmlich von Nachwuchswissenschaftlerinnen und -wissenschaftlern vorangetrieben. Viele von ihnen hangeln sich von einer befristeten Stelle zur nächsten oder müssen neben Qualifikationserwerb und eigener Forschung noch in anderen Jobs arbeiten, um über die Runden zu kommen. Was wollen Sie tun, um eine Abwanderung dieses wissenschaftlichen Potenzials in andere Länder zu verhindern?

Wir müssen natürlich – das ist übrigens nicht nur in der Spielebranche so, sondern das ist in vielen Branchen so – das richtige Maß finden aus Sicherheit im Berufsleben, aber gleichzeitig natürlich auch gewissen Veränderungsmöglichkeiten – also nicht jeder kann sofort eine lebenslange Stelle bekommen. Ich finde, durch das gesamte Tenure-Track-Programm, um an Hochschulen auch ein bisschen mehr Verlässlichkeit zu erzeugen, haben wir hier einen wichtigen Punkt geleistet. Und ansonsten müssen wir aufpassen, dass da, wo es sich um privatwirtschaftliche Strukturen handelt, nicht Kreative sofort weggekauft werden, wenn sie ein bisschen wachsen. Des-

halb haben wir uns, wenn – sozusagen – die Startphase vorbei ist, sehr dafür eingesetzt, dass wachsende Unternehmen auch bessere steuerliche Bedingungen haben, um Kapital aufzunehmen und auch in Europa oder in Deutschland wachsen zu können. Ich glaube, das sind Hinweise darauf, dass wir uns schon freuen, wenn Kreative auch in Deutschland tätig sind.