

# Politikerdebatte auf der Gamescom: Videospiele sind endlich Kulturgut

Auf der Gamescom waren dieses Jahr neben Besuchern und Spieleentwicklern auch die politischen Parteien vertreten. In der „Wahlkampfarena“ ging es um den Status von Videospiele, Breitbandausbau und digitale Bildung. Die Debatte im Überblick.

25.08.2017 um 19:06 Uhr - Johannes Steiling - 10 Ergänzungen



von links: Dr. Peter Tauber (CDU), Hubertus Heil (SPD), Matthias Höhn (Die Linke), Michael Kellner (Die Grünen), Nicola Beer (FDP) Alle Rechte vorbehalten [Rocket Beans TV](#)

Die diesjährige Gamescom zeigte zwei Dinge. Erstens: Videospiele sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen. 42% der Deutschen spielen nach neusten Umfragen regelmäßig. Zweitens: Es ist Wahlkampf. Und die Politik hat offenbar erkannt, dass sie

die große Gruppe der Spieleinteressierten, wie auch die allgemeine Medienpräsenz auf der Kölner Messe nicht mehr ignorieren kann.

## **Videospiele: Nur Wirtschaftsfaktor oder auch Kulturgut?**

Nachdem bereits die Bundeskanzlerin die Messe am Dienstag zum ersten Mal eröffnete und feststellte, dass „Computer- und Videospiele [...] als Kulturgut, als Innovationsmotor und als Wirtschaftsfaktor von allergrößter Bedeutung“ seien, trafen sich am Mittwoch verhältnismäßig junge und hochrangige Parteivertreter in der eigens eingerichteten „Wahlkampfarena“. Anwesend waren die Generalsekretäre bzw. Bundesgeschäftsführer der Parteien des aktuellen Bundestages, Peter Tauber (CDU), Hubertus Heil (SPD), Matthias Höhn (Die Linke) und Michael Kellner (Die Grünen) sowie Nicola Beer für die FDP.

Ähnlich wie die Kanzlerin überschlugen sich dann auch die Parteien mit verbalen Zugeständnissen. Einigkeit bestand darin, dass Videospiele als Kulturgut anzusehen sind und dass es, zusätzlich zum [Deutschen Computerspielpreis](#) unter der Schirmherrschaft von Alexander Dobrindt (CSU), auch noch weiterer Förderung bedürfe.

Die Vertreter der Koalition legten ihren Schwerpunkt dabei, ähnlich wie die Kanzlerin, auf den wirtschaftlichen Aspekt der Spieleindustrie. Die CDU möchte besonders wirtschaftlich erfolgreiche Entwickler fördern, um die deutschen Hersteller im internationalen Vergleich wettbewerbsfähiger zu machen. Im Gegensatz dazu möchte die Linke hauptsächlich kleine Studios fördern, während die Grünen zusätzlich die Rahmenbedingungen für Fördergelder aus EU-Mitteln verbessern wollen.

Als Pioniere für andere Industriebereiche bezeichnete SPD-Politiker Heil die Spieleentwickler. Die Liberalen forderten mehr Bürokratieabbau und eine Deregulierung von Risikokapital und Crowdfunding, um zu verhindern, dass die Spieleentwickler „am staatlichen Tropf hängen“. Auch die SPD spricht sich dafür aus, den Rechtsrahmen anzupassen, mit besonderem Verweis auf die Abschaffung einer Rundfunklizenz für Streamer. Einig waren sich alle Parteien darin, den e-Sport offiziell anzuerkennen und bei den Olympischen Spielen zu berücksichtigen – schließlich seien „auch andere merkwürdige Sportarten dabei“, so SPD-Mann Heil.

## **Breitband: Jetzt aber wirklich**

Nur die erste halbe Stunde der Debatte ging es tatsächlich um Computer- und Videospiele, danach wurden weitere Aspekte der Digitalisierung diskutiert. Wichtigstes Thema war hier der Breitbandausbau, bei dem alle Parteien den [bestehenden Nachholbedarf](#) einräumten und mehr Glasfaseranschlüsse versprachen. Auch die Kanzlerin hat das Problem offenbar erkannt:

Deshalb ist eine unserer großen Prioritäten der Breitbandausbau, und zwar nicht nur bis 50 Megabit pro Sekunde, sondern in den Gigabitbereich hinein. Das wird in den nächsten Jahren auch erfolgen. Ich denke, Köln ist dabei nicht der dramatischste Ort; da wird das schon ganz gut gehen. Aber wenn man im ländlichen Raum zu Hause ist und sich dann vielleicht noch mit seinen Eltern den Internetzugang teilen muss, dann kann man als junger Mensch, denke ich, schon einmal verzweifeln.

Viel besser ist die Breitbandversorgung auf dem Land in den letzten Jahren unter der Großen Koalition freilich nicht geworden. SPD-Politiker Heil kritisierte den Fokus auf die Vectoring-Technologie, während Tauber auch weiterhin einen „Technologiemix“ bevorzugt. Die Oppositionsparteien kritisierten vor allem, dass die Gelder aus Dobrindts Förderprogramm zwar zugesagt, aber kaum abgerufen würden. FDP-Politikerin Beer wies mit Nachdruck darauf hin, dass die Regierungskoalition versäumt habe, ihre Versprechen in der letzten Legislaturperiode auch umzusetzen. Grüne und FDP wollen zudem die Bundesanteile an der Telekom verkaufen und das Geld in den Breitbandausbau investieren.

*Was die Parteien beim Thema Netz- und Breitbandausbau fordern, vergleichen wir im [dritten Teil unseres Wahlprogrammvergleichs](#).*

## Wie viel Netzneutralität darf's sein?

Kurz angeschnitten wurde auch die Netzneutralität. CDU und FDP wollen diese im Grundsatz wahren, sehen aber Ausnahmen für qualitätsgesicherte Dienste vor. Schließlich brauche der Arzt während der Operation eben eine geschützte Bandbreite, wie CDU-Politiker Tauber anführte.

Linke und SPD kritisierten das Bestehen weniger Datenmonopolisten, „die sich das Netz untereinander aufteilen“ (Höhn). Die Chancen der Digitalisierung müssten aber gerecht ausgestaltet und von allen gleich nutzbar sein. Der SPD-Generalsekretär Heil forderte in diesem Zusammenhang auch, dass die Meinungsfreiheit im Internet nicht durch solche Monopolisten beschnitten werden dürfe, woraufhin die Liberale Beer der Koalition

vorwarf, mit dem Netzwerkdurchsetzungsgesetz genau diese Situation geschaffen zu haben.

Zum Schluss ging es dann noch um digitale Bildung in Schule und Gesellschaft. Hier votierten die Parteivertreter dafür mehr Fördermittel bereitzustellen, um für gleiche Standards in den Schulen zu sorgen. Mehr sei auf Bundesebene aufgrund der Länderkompetenz in der Schulpolitik auch nicht möglich. Grünen-Politiker Kellner möchte das Kooperationsverbot in diesem Punkt gar ganz abschaffen. Ansonsten sei es wichtig, die Digitalisierung im Klassenzimmer zuzulassen und auch die Lehrer entsprechend fortzubilden, denn in vielen Schulen sei „das digitalste [...] derzeit die Pause“, so die Liberale Beer. Darüber hinaus wollen FDP und Linke auch Vorbehalte bei den Eltern abbauen.

## Fazit: Endlich Kulturgut

Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, Olaf Zimmermann, fasste die Aussagen der Politiker auf der Gamescom folgendermaßen zusammen:

„Gut zehn Jahre nach dem Beginn der Debatte über die Computerspiele als Kulturgut, zweifelt kaum jemand mehr an, dass Computerspiele selbstverständlich Kulturgut sind. [...] Auf der diesjährigen Gamescom hat das nicht nur die Bundeskanzlerin gesagt, [...] sondern haben auch die Generalsekretäre von CDU, SPD, Grüne, Linke und FDP diese Meinung vertreten. Der zehnjährige Kampf für Computerspiele als Kulturgut war erfolgreich.“

Wir schließen uns diesem Fazit an und hoffen, dass der neue Status von Videospiele als Kulturgut dazu führt, dass die Politik der nächsten Jahre sich nicht nur auf die wirtschaftlichen, sondern auch auf die gesellschaftlichen Aspekte konzentriert. Und natürlich, dass der scheinbar parteiübergreifend existierende Enthusiasmus für digitale Bildung und Infrastruktur dazu führt, dass nach zwölf Jahren die nächste Legislaturperiode endlich auch die versprochenen Fortschritte bringt.

Über den Autor/ die Autorin

**Johannes Steiling**

Johannes studiert Jura in Heidelberg und hat bis Oktober 2017 ein Praktikum gemacht.

## **Veröffentlicht**

25.08.2017 um 19:06

## **Kategorie**

Demokratie

## **Schlagworte**

Angela Merkel  
breitband  
Bundestagswahl 2017

Computerspielen  
Gamescom  
Kulturgut  
Netzneutralität

Peter Taubert  
videospiele