

Welchen kulturellen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Wert misst Ihre Partei Computer- und Videospiele bei?

Computerspiele sind Bestandteil des Medienkonsums vieler Menschen. Zahlreiche Künstler arbeiten in diesem Bereich zusammen. Dies reicht von Graphikern und Programmierern über Komponisten bis hin zu Drehbuchautoren. Wie alle Erzeugnisse der Kultur- und Kreativwirtschaft haben sie damit häufig einen Doppelcharakter: Sie sind Wirtschaftsprodukt und Kulturgut gleichermaßen. Sie dienen in erster Linie der Unterhaltung, können jedoch auch gesellschaftlich wichtige Themen an Gruppen transportieren, die auf anderen Wegen weniger zugänglich sind, wie z. B. einer der letztjährigen Träger des Deutschen Computerspielpreises „Orwell“, ein Social-Awareness-Game. Auch können sie mit großem Erfolg im Bildungsbereich eingesetzt werden.

Computer- und Videospiele dienen nicht nur der Unterhaltung, sondern leisten auch einen wichtigen Beitrag zu Lehr- und Trainingszwecken. Teilweise erlangen sie sogar Kultstatus und prägen eine ganze Generation. Hessen hat sich mittlerweile zu einem sehr erfolgreichen Standort in der Games-Industrie entwickelt. 2017 wurde beispielsweise ein Unternehmen aus Frankfurt mit dem Preis für das beste Computerspiel ausgezeichnet. Die technologischen und kreativen Impulse, die von dieser Branche ausgehen, sind in jedem Fall beachtenswert. Auch wirtschaftlich betrachtet sind Unternehmen der Computer- und Videospiele sehr wichtig. Seit 2009 stiegen die Umsätze in dieser Branche stetig an, was sich in einer zunehmenden Beschäftigung niederschlägt.

Wie bereits in anderen Antworten beschrieben, ist die Games-Branche ein wichtiger Teil der Kreativ- und Kulturwirtschaft. Wir wollen für die starke Games- und Software-Branche eine Förderung neuer Technologien, in Anlehnung an Nordrhein-Westfalen und Bayern, im Dialog mit der Branche einführen.

Der Bereich der Computer- und Videospiele hat für Hessen und insbesondere Frankfurt eine sehr große wirtschaftliche Bedeutung. Hier haben viele internationale Unternehmen der Entertainmentbranche ihren Sitz. Neben der wirtschaftliche Bedeutung sind Computerspielehersteller als technologische Vorreiter von großer Bedeutung. Viele Entwicklungen im Bereich Grafik, visuelle Datenverarbeitung, virtuelle Realität, Sprach- und Gestensteuerung werden hier vorangetrieben und können dann beispielsweise für Anwendungen in der Automobilindustrie (autonomes Fahren), bei digitalen Lernmedien oder im Zusammenhang von Fabrik 4.0 und augmented reality in Zukunft von sehr großer Bedeutung werden. Auch wichtige Themen wie agile Arbeitsstrukturen und digitale Kollaboration werden hier voraus gedacht.

Computer- und Videospiele sind für DIE LINKE Teil der kulturellen Vielfalt der Medienlandschaft. Spielen, in welcher Form auch immer, war, ist und bleibt Teil des kulturellen Austausches in allen Gesellschaften. Und genauso wie z.B. das Medium Film reicht auch das Medium Computer- bzw. Videospiele von kulturell hoch anspruchsvollen bis hin zu absatzorientierten und massentauglichen Produktionen. Computer- und Videospiele beinhalten dabei eine Form der Interaktion die andere Medien nicht bieten können: der direkte Einfluss des oder der Spielenden in die Handlung. Es ist daher erfreulich, dass es in den vergangenen Jahren immer mehr Kunst- und Kulturschaffende im Bereich der Computer- und Videospielebranche gibt, die diese Möglichkeit dazu nutzen, sowohl Lerninhalte spielerisch zu vermitteln, als auch z.B. dem oder der Spielenden moralische Entscheidungen im Spielverlauf abzuverlangen oder die den Kunstschaffenden und mit Kunst interagierenden Aspekt in den Vordergrund des Spielerlebnisses stellen.