

„Wie steht Ihre Partei zur Einführung einer eigenständigen, substantiellen Games-Förderung in Hessen? Wie könnte diese Förderung aussehen?“



Im Haushalt 2018 sind zusätzliche Mittel in Höhe von 200.000 Euro eingeplant, die zur Förderung der Computerspielbranche vorgesehen sind. Für die praktische Umsetzung der Computerspielförderung wird im Dialog mit der Computerspielbranche ein neues Förderinstrument in den bestehenden Förderrichtlinien eingerichtet, das den Branchenbedürfnissen entsprechend ausgestaltet wird. Der Schwerpunkt der Förderung soll auf „Serious Games“ liegen, da die Marktfinanzierung für diesen Teilbereich derzeit noch schwieriger ist als im reinen Entertainmentbereich. Mit einem Schwerpunkt auf der Förderung von „Serious Games“ soll erreicht werden, dass die hiesige Computerspielbranche sich vermehrt mit der Produktion von „Serious Games“ beschäftigt und eine Stärke in diesem Teilbereich der Computerspielbranche entwickelt. Zu nennen ist in diesem Zusammenhang der Forschungsschwerpunkt „Serious Games“ an der TU Darmstadt. Dort werden im interdisziplinären Kontext (Informatiker, Techniker, Humanwissenschaftler und Anwender) wissenschaftlich-technische Aspekte zur Erstellung, Durchführung und Evaluation von „Serious Games“ in verschiedenen Anwendungsbereichen erforscht. Dies bietet wertvolle Anknüpfungspunkte. Diese Förderung befürworten wir als CDU Hessen ausdrücklich und wollen sie auch in der kommenden Legislaturperiode fortsetzen.

Zur Förderung hessischer Computerspielentwickler stellt die Landesregierung in diesem Jahr 200.000 Euro bereit. Schon bisher hat das Land Veranstaltungen und Messen der Games-Branche gefördert, beispielsweise die GermanDevDays, die 2017 in Frankfurt stattfanden und die einzige deutschsprachige Konferenz für Spieleentwickler sind. Die Games-Industrie gehört in Hessen zu einem der umsatzstärksten Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft. Damit Hessen auch weiterhin ein attraktiver Standort für die Games-Industrie bleibt, werden wir auch in Zukunft entsprechende Förderungen entwickeln und bereitstellen.

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.

Wir Freie Demokraten sprechen uns für die Anerkennung von E-Sports als Sportart aus, um die Anerkennung und die Fördermöglichkeiten für bestimmte Games zu verbessern. Darüber hinaus stehen wir einer eigenständigen Gamesförderung grundsätzlich positiv gegenüber.

Wir begrüßen die Initiative der Landesregierung Computerspiele, die explizit Lerninhalte vermitteln, zu fördern. Nur sind die dafür veranschlagten 200.000 Euro bei weitem nicht ausreichend verglichen mit der gesellschaftlich-kulturellen Bedeutung des Kulturmediums. Auch die Einschränkung des Förderprogramms auf die reine Vermittlung von Lerninhalten, halten wir für zu einseitig. DIE LINKE will eine umfassende Förderung der innovativen Computerspielbranche in Hessen. Gerade im Rhein-Main Gebiet gibt es eine Vielzahl kleiner Softwareschmieden und Einzelpersonen, die z.B. neue Spielkonzepte, Spiele die gesellschaftspolitische Themen, oder Formen des Films bzw. des Roman spiel-, und damit erlebbar, machen, erarbeiten. Da solche neuen und innovativen Konzepte im globalen Konkurrenzmarkt der Branche nicht die Werbe- und Absatzmittel großer Computer- und Videospieldesigner besitzen, gilt es diese zu fördern. Ein weiterer Ansatz der Förderung der Kunst- und Kulturschaffenden im Bereich Computerspiele in Hessen kann die Adaption des Deutschen Computerspielpreises auf hessische Ebene darstellen.