»Ihr wisst schon, dass ihr Künstler seid?«
Digitale Spiele im Deutschen Kulturrat

Olaf Zimmermann[1]*, Arno Görgen*

AG: Lieber Herr Zimmermann, können Sie kurz Ihre Position im Deutschen Kulturrat beschreiben und welche, auch biografische Expertise sie hier hineinbringen?
OZ: Seit 25 Jahren bin ich der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates. Bevor ich dazu berufen wurde, war ich selbstständiger Kunsthändler und habe in dieser Funktion eine eigene Galerie in Köln und in Mönchengladbach geführt. Mit dieser Herkunft im Bereich der Bildenden Kunst musste ich nun plötzlich als Geschäftsführer des Kulturrates auf einmal alle Kulturbereiche gleichzeitig vertreten und mich mit Musik, darstellender Kunst und Literatur etc. auch kulturpolitisch beschäftigen. Das war spannend und am Anfang eine ziemliche Herausforderung. Aber ich konnte mich etablieren. Und so bin ich jetzt Geschäftsführer eines der größten Verbände und im Kulturbereich des größten Verbandes, denn der Deutsche Kulturrat zählt ganze 265 Bundeskulturverbände zu seinen Mitgliedern.

Das Spannende am Kulturrat ist dabei, dass wir nicht nur die verschiedenen künstlerischen Bereiche vertreten, also die Musik, die darstellende Kunst, die Literatur, die bildende Kunst, das Design, die Baukultur, den gesamten Medienbereich bis zu Computerspielen und die kulturelle Bildung. Zusätzlich vertreten wir auch gleichzeitig die Arbeitgeber- und Arbeitnehmerorganisationen. Dem Deutschen Kulturrat gehören so alle Gewerkschaften an, die etwas mit Kultur zu tun haben, angefangen vom Deutschen Gewerkschaftsbund über Verdi, bis zu den vielen kleinen Gewerkschaften, den Künstlerverbänden und den Berufsverbänden der Selbstständigen und der Angestellten im Kulturbereich. Aber uns gehören eben auch die Arbeitgeberorganisationen an. Das ist somit eine Struktur, die es sonst in anderen gesellschaftlichen Bereichen in dieser Form nicht gibt. Das macht es natürlich spannend, auch nach 25 Jahren und stellt letztlich eine wirkliche Herausforderung dar.

Meine primäre Aufgabe ist es deshalb erstmal, mit den 265 Bundeskulturverbänden festzustellen, was wir überhaupt wollen. Was sind unsere gemeinsamen Ziele und wie

1 Olaf Zimmermann ist ein deutscher Publizist, ehemaliger Kunsthändler und seit März 1997 der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates sowie Herausgeber und Chefredakteur der Zeitschrift »Politik & Kultur«.

https://doi.org/10.14361/9783839467909-023 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

wollen wir die Politik so gewinnen, damit sie unseren Vorstellungen folgt? Wie können wir uns überhaupt so positionieren, dass wir mit einer Stimme sprechen können?

Das spannende ist für mich auch nach 25 Jahren im Amt, dass wir uns dabei trotz unterschiedlichster Interessenlagen fast immer einigen. Der Grund dafür ist, dass der Kulturrat zunächst auf einer Metaebene ansetzt. Wenn also die Leute beispielsweise in kleineren Einheiten fachlich viel näher beisammen liegen, haben sie es auch viel schwerer, sich zu einigen. Das ist auf der Metaebene des Deutschen Kulturrates weniger der Fall, da hier viel mehr Spielraum für Kompromisse vorliegt als im eigenen Fachbereich.

Nach der Einigung und der Verschriftlichung unserer Vorhaben muss ich dann Klinken putzen gehen. Dieser Teil meines Amtes liegt mir, da ich auch bereits in meinem alten Leben als Kunsthändler den Leuten Sachen verkauft habe, die sie nicht zu brauchen glaubten. Auch hier musste ich bei den Kund*innen Lust und Freude daran wecken, damit sie am Ende Lust auf die Kunst entwickelten. Das ist im Kulturrat ähnlich: Natürlich muss mir kein*e Politiker*in zuhören und niemand muss tun, was der Kulturrat möchte. Politiker*innen und Ministerien sind frei in ihren Handlungen. Mein Ehrgeiz ist aber, sie zu überzeugen, dass sie unsere Ideen am Ende gerne unterstützen wollen. Nur dass meine Ware jetzt politische Positionen sind.

Dazu muss die Politik aber dem Deutschen Kulturrat und mir als Person in unseren Entscheidungen, Positionen und Vorhaben vertrauen. Daher empfinde ich die 25 Jahre im Amt durchaus als Votum für meine Person und den Kulturrat.

AG: Wie kann man sich die konkrete Arbeit im Deutschen Kulturrat dann vorstellen?
OZ: Zunächst einmal sind wir ein klassischer, gemeinnütziger Verein. Neben mir und meinen elf hauptamtlich angestellten Kolleginnen und Kollegen gibt es den viel wichtigeren Teil des Deutschen Kulturrates, nämlich die ehrenamtlichen Gremien. Das ist der dreiköpfige Vorstand des Deutschen Kulturrates, der alle drei Jahre gewählt wird. Dann gibt es den Sprecherrat des Deutschen Kulturrates, dieser besteht aus 16 Personen plus 16 Stellvertreter*innen. Und dann gibt es die Mitgliederversammlung des Deutschen Kulturrates. Die mächtigste Struktur ist der Sprecherrat, weil dort letztendlich die Positionierungen des Deutschen Kulturrates entwickelt werden. In diesem Sprecherrat finden sich die 265 Bundeskulturverbände wieder. Sie haben sich acht künstlerischen Sektionen angeschlossen, also entweder dem Deutschen Musikrat oder der Deutschen Literaturkonferenz oder dem Rat für Darstellende Kunst und Tanz oder dem Deutschen Kunstrat oder dem Deutschen Designtag oder dem Deutschen Medienrat oder dem Rat für Baukultur und Denkmalkultur oder dem Rat für Soziokultur und kulturelle Bildung.

Aus diesen acht Sektionen werden immer zwei Delegierte mit Stimmrecht und zwei Stellvertreter*innen in unseren Sprecherrat geschickt. Die Delegierten haben sich also vorher in ihren Sektionen das Plazet geholt, dieser oder jener Position zustimmen zu können. Wir treffen uns mindestens viermal im Jahr, wo dann die Positionierungen des Deutschen Kulturrates besprochen werden.

Um die Positionierungen zu formulieren, brauchen wir zuvor die Fachausschüsse, die aus Vertreterinnen und Vertreter unserer Verbände, aber auch Gäste, Wissenschaftler*innen, Vertreter*innen von Ministerien etc. versammeln. Wir haben beispielsweise vor kurzem zum ersten Mal eine Stellungnahme beraten, wie wir langfristig mit dem Ukraine-Krieg umgehen, welche Kulturfolgen der Krieg haben wird, wie wir in der Zu-

https://doi.org/10.14361/9783839467909-023 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

kunft die Zusammenarbeit mit russischen Kulturinstitutionen und Künstlerinnen und Künstlern gestalten wollen. Zu dieser schwierigen Frage hatten wir insgesamt ungefähr 30 Personen in einem Zoom-Link versammelt. Es werden noch zwei weitere Sitzungen dazu stattfinden und im Juni [2022, Anm. der Hrsg.] noch wird dann der Sprecherrat eine Positionierung verabschieden. Meine Aufgabe ist die Moderation, damit alle ihre Vorstellungen einbringen können. Mein Ziel ist eine Sitzung, in der ich ohne Abstimmung zu einem Ergebnis komme, denn bei Abstimmungen gibt es immer Gewinner und Verlierer. Wenn ich es hinbekomme, dass wir uns alle einig sind, habe ich meinen Job gut gemacht. Wir als Geschäftsstelle verschriftlichen die Einigung, dann wird der Fachausschuss das Dokument noch einmal kontrollieren und dann wird über das Papier im Sprecherrat abgestimmt.

Das ist schließlich die Position des Deutschen Kulturrates und seiner 265 Bundeskulturverbände. Diese gemeinsame Stimme ist zugleich unser Kapital. Wir haben kein Geld und sind auch nicht, wie man sich Lobbyisten gemeinhin vorstellt. Die also zu großen Diners einladen oder mit dem Geldkoffer winken. Die einfachste Möglichkeit der Überzeugung ist für uns, dass wir als der gesamte Kulturbereich einig sind. Ein solches Pfund kann die Politik nicht einfach ignorieren.

Der Deutsche Kulturrat wird zum allergrößten Teil von der Bundesregierung finanziert. Wir haben eine spezifische Beratungsvereinbarung mit der Bundesregierung. Wir beraten die Kulturstaatsministerin, die Ministerien der Bundesregierung, die Abgeordneten des Bundestages, die Länder, das heißt auch die Landeskulturminister*innen und die Abgeordneten der Landtage und bei EU-Themen auch das Europäische Parlament und die Europäische Kommission bei allen kulturpolitischen Fragen.

AG: Was sind in den vergangenen Jahren die großen Entwicklungslinien des Kulturrates gewesen?

OZ: Vor 25 Jahren, als ich in den letzten Jahren von Helmut Kohls Kanzlerschaft Geschäftsführer des, noch in Bonn sitzenden, Kulturrates wurde, habe ich schnell gemerkt, dass ich keine Ansprechpartner*innen und Strukturen hatte, auf die ich zugreifen konnte. Die CDU unter Kohl hatte den Unterausschuss Kultur des Innenausschusses im Bundestag abschaffen lassen, es gab niemanden auf der Bundesebene, der sich mit Kulturpolitik beschäftigt hat. Im Innenministerium gab es zwar eine Abteilung, aber auch die tat dies nur sehr halbherzig.

Das war zunächst einmal enttäuschend. Wir haben dann die Einrichtung eines Bundeskulturministeriums, wie sie es in jedem anderen europäischen Land gab, einen Kulturausschuss im Deutschen Bundestag und eine Enquete-Kommission Kultur gefordert. Mit der neuen rot-grünen Regierung ist 1998 ein Teil unserer Forderungen dann umgesetzt worden. Leider gab es zwar immer noch kein Kulturministerium, auch bis heute nach 25 Jahren nicht, aber immerhin wurde ein*e Kulturbeauftragte*r im Kanzleramt berufen. Als Kontrollorgan ist der Kulturausschuss im Deutschen Bundestag und kurze Zeit später die Enquete-Kommission gegründet worden.

Ein weiterer Punkt ist unsere Aufgabe, Kulturpolitik auf der Bundesebene zu einem wichtigen Politikfeld zu machen. Und da sind wir immer auch in einer gewissen Auseinandersetzung, weil die Bundesländer immer auf ihre kulturpolitische Hoheit pochen. Da sind wir anderer Meinung: Wir sagen, Kultur ist in erster Linie Aufgabe der Länder, aber

https://doi.org/10.14361/9783839467909-023 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

es gibt bestimmte Aufgaben, die auch der Bund zu erfüllen hat. Das gilt beispielsweise für das Urheberrecht. Dies ist eindeutig Bundesaufgabe, denn hier muss das Marktordnungsrecht des Kulturbereichs geregelt werden, damit überhaupt etwas im Kulturbereich verdient werden kann.

Die soziale, wirtschaftliche Lage des Kulturbereichs ist auch nach der Pandemie einer unserer zentralen Arbeitsschwerpunkte. Wir wollen, dass sich die soziale Lage der Künstlerinnen und Künstler verbessert, sind da sehr intensiv mit dem Bundesarbeitsminister im Gespräch und hoffen, dass wir – was die soziale Absicherung angeht – in dieser Legislaturperiode endlich einen größeren Schritt weiterkommen werden.

Ein weiteres großes Thema bei uns ist Geschlechtergerechtigkeit und Diversität. Dazu haben wir eigene Programme entwickelt, beispielsweise zu Frauen in Führung im Kulturbereich oder auch zu Antisemitismus und Rassismus. Wir haben eine eigene Initiative gegründet, die »Initiative kulturelle Integration«, die sich mit diesem Thema auseinandersetzt und wo sich viele Institutionen auch von außerhalb des Kulturbereiches engagieren.

Mein persönliches Interesse ist immer, über die Kulturblase hinweg ein bisschen hinauszuschauen. Ich habe besonderes Interesse an Natur, Umweltfragen und so weiter. Deswegen arbeiten wir auch mit Umweltverbänden zusammen und entwickeln Projekte. Der Blick über den Tellerrand ermöglicht erst, auch noch mal das ein oder andere zu machen, was man bisher noch nicht gemacht hat.

AG: Ist so auch das Thema Computerspiele in den Fokus des Kulturrates gerückt?
OZ: Das war für mich von Anfang an ein Thema. Das hat viel mit meinem Sohn zu tun. Er bekam von mir mit vier Jahren einen Super Nintendo geschenkt, was meine damalige Frau gar nicht lustig fand. So kam es, dass in den ersten Jahren mehr ich mit der Konsole gespielt habe als mein Sohn. Irgendwann hat natürlich auch er mit diesem Super Nintendo gespielt und konnte es auch schnell besser als ich. Ich habe mich darüber sehr geärgert, weil ich dadurch gemerkt habe, wo meine Grenzen sind. Das heißt, es gab schon sehr früh eine positive Hinwendung zum Thema Computerspiel und auch zu Computerspielen, die ich ja auch nie als gewalthaltig erlebt habe, sondern die mir einfach Spaß gemacht haben.

Nach diesen schlimmen Amokläufen hat sich die Debatte um Computerspiele als Anfang der Gewaltspirale, also Computerspiele als einzigem Auslöser für Amokläufe entwickelt, weil der Täter irgendeinen Egoshooter gespielt hat. Daraus ergab sich eine heftige Debatte, die auf der Analogie basierte, dass du dir dieses oder jenes angeschaut hast und morgen gehst du in eine Schule und erschießt deine Mitschüler*innen. Das fand ich nicht tiefgehend genug. Gewalt ist ein Merkmal von Kunst. Man findet sie überall, egal ob im Theater, in der Literatur, im Film oder in der bildenden Kunst. Kultur hat immer auch Gewaltdarstellungen entwickelt, *Titus Andronicus* zum Beispiel, das für mich eines unserer klassischsten Stücke war. Ich kann mich noch heute an eine Inszenierung im Deutschen Theater erinnern – die verfolgt mich manchmal heute noch nachts. Hätte man das Stück dann nicht auch ab 18 freigeben müssen? Computerspiele sind also genauso gut oder schlecht wie andere Kulturgüter. Deswegen habe ich damals gesagt, wenn Computerspiele Kulturgüter sind und wenn sie eine gewisse Gestaltungshöhe haben, können sie auch Kunst sein. Dann gilt für sie auch die Kunstfreiheit, wie sie für Literatur, bildende

https://doi.org/10.14361/9783839467909-023 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Kunst oder Theater gilt. Daraus ergab sich ein riesiger Aufschrei einer Empörung, ein ausgewachsener Shitstorm. Der damalige Landeskulturminister in Nordrheinwestfalen forderte in einer öffentlichen Kampagne meinen Rücktritt – das erste und einzige Mal in meiner Zeit als Geschäftsführer des Kulturrates. Daraus hat sich aber eine spannende Debatte entwickelt, denn unser Standpunkt war, dass trotzdem die Kunstfreiheit auch für Spiele gilt. Denn es ist nicht die Frage, wie man Spiele inhaltlich bewertet, das soll man auch nicht bei der Literatur, der bildenden Kunst oder der Musik zu tun. Es gibt natürlich Grenzen des Jugendschutzes. Natürlich kann Musik indiziert werden. Es kann Literatur indiziert werden, es können auch Computerspiele indiziert werden. Das sind aber enge Grenzen, weil wir Artikel fünf, Absatz drei des Grundgesetzes [»Kunst und Wissenschaft, Forschung und Lehre sind frei.«, Anmerkung AG] haben. Und die Kunstfreiheit gilt eben auch für Computerspiele und aus dieser Grundidee hat sich dann die gesamte Debatte im Kulturrat entwickelt.

Zuspruch fand ich erfreulicherweise auch außerhalb des Kulturrates in den damals noch vorhandenen zwei Game-Verbänden. Die Debatte hat letztendlich dazu geführt, dass auch der game-Verband Mitglied des Kulturrates geworden ist. Da mussten beide Seiten überzeugt werden.

Viele Verbände des Deutschen Kulturrats haben am Anfang gesagt, »Was? game soll Mitglied des Deutschen Kulturrates werden? Wir wollen Hochkultur und edle Kultur und du willst, dass die Ballerspiele-Vertreter jetzt Mitglied werden?« Das hat sich in der Folge gelegt, weil die Verbände die Bandbreite erkannt haben. Aber auch der Games-Bereich war zunächst zurückhaltend. Er ist sehr wirtschafts- und unternehmensorientiert und viele der großen Unternehmen waren am Anfang sehr zögerlich, ob ihr Verband Mitglied des Deutschen Kulturrates werden soll, weil sie Angst hatten, dass sie in irgendeiner Form eingeschränkt würden und Einnahmeeinbußen haben könnten. Ich denke, auch wenn sie weiter ungehindert Geld einnehmen können, können sie tatsächlich nicht mehr alles machen, was sie wollen. Sie haben nun auch eine gesellschaftliche Verantwortung. Und die drückt sich auch dadurch aus, dass man Mitglied des Deutschen Kulturrates ist und mit den anderen zusammensitzt und die deutsche Kulturlandschaft mitgestaltet. Darum ringt man ja immer noch, das ist nicht abgeschlossen. Der Computerspielebereich ist immer noch ein Bereich, der nicht alle Attribute erfüllt, wie es andere kulturwirtschaftlichen Bereiche tun.

AG: Was wären das für Attribute, die sie da noch defizitär sehen?

OZ: Es gibt zum Beispiel keine normalen Vertretungen zwischen Arbeitgeber*innen und Arbeitnehmer*innen in diesem Bereich. Der game-Verband ist ja eigentlich der Verband der Publisher*innen. Diejenigen, die zum Beispiel Computerspiele schaffen, die sie sich ausdenken und entwickeln, die müssten eigentlich einen eigenen Verband als Gegengewicht zu diesem Arbeitgeberverband gründen. Das haben wir in allen anderen Bereichen: schauen Sie sich die Literatur an, da haben wir auf der einen Seite den Börsenverein des Deutschen Buchhandels, der vertritt die Verlage, und dann haben wir auf der anderen Seite den Schriftsteller-Verband oder den PEN-Club, die vertreten die Schriftstellerinnen und Schriftsteller. In der bildenden Kunst gibt es einerseits den Galeristenverband und andererseits den Bundesverband der Bildenden Künstlerinnen und Künstler. In der Darstellenden Kunst gibt es den Deutschen Bühnenverein, das ist die Arbeitge-

https://doi.org/10.14361/9783839467909-023 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

berorganisation im Theaterbereich. Aber auch die Orchestervereinigung, die Bühnengenossenschaft etc. Wir haben im Kulturbereich immer beide Seiten, die miteinander um bessere Arbeitsbedingungen, mehr Lohn etc. ringen. Der Computerspielebereich hat das noch nicht.

Ich glaube aber, dass wird sich irgendwann ändern. Das ist eine logische Entwicklung. In den vielen Diskussionen mit Entwicklerinnen und Entwicklern von Computerspielen sage ich immer, »ihr wisst schon, dass ihr Künstler*innen seid?« – »Nein, nein, nein, wir sind doch keine Künstler*innen, wir sind Angestellte, wir sind ein kleines Rädchen im großen Betrieb. Bei uns ist das alles ganz anders!«

Das ist natürlich Bullshit. Es ist bei den Games genauso wie bei anderen, nur dass die anderen sagen, dass sie Künstler*innen sind. Jede*r Regieassistent*in, jede*r Regisseur*in und jede*r Schauspieler*in bei einer Filmproduktion sagt von sich, dass er oder sie Künstler*in ist. Im Computerspielebereich wird dagegen noch das Märchen tradiert, das man keine Künstlerinnen und Künstler hätte, die mit eigener Kreativität bestimmte Sachen machen. Für die Unternehmen ist das eine bequeme Position, weil so unter dem Strich die Produktionskosten verringert werden können. Denn die Leute verdienen nicht nur weniger, sondern sie haben auch weniger Rechte an ihren Produkten. Das wirklich Spannende sind ja die Rechte an den Produkten. Also wenn ich ein Computerspiel habe, das der absolute Gewinner ist und ich dann die Rechte daran habe. Es macht eben einen Unterschied, ob ich als Künstlerin, als Künstler an einem Kunstwerk mitgearbeitet und damit eben auch Rechte erworben habe oder ob ich ein*e Angestellte*r bin, der keinerlei künstlerische Provision erhält. Eine der großen Zukunftsfragen für den Spielebereich lautet also: Wie wird sich dieses Selbstbewusstsein bei den Kulturschaffenden in dieser Branche entwickeln? Und wann?

Die großen Unternehmen haben verständlicherweise nur ein begrenztes Interesse daran, deswegen ist es auch ein Kampf um diese Rechte und um diese Positionierungen. Zur Unfreude von Felix Falk [Geschäftsführer des game-Verbandes, Anmerkung AG] sage ich immer, dass es hoffentlich irgendwann einen Verband der Computerspiele-Entwickler geben wird. Auch wenn ein solcher Verband am Anfang Spannungen auslösen mag, wird man sich innerhalb kürzester Zeit daran gewöhnt haben und sich gar nicht mehr daran erinnern, dass es mal anders gewesen ist.

AG: Sind denn mit dem Eintritt des game-Verbandes Games als Kulturgut anerkannt worden?

OZ: Na ja, es wurde immer so in den Medien kolportiert, dass der Deutsche Kulturrat beschlossen habe, dass Games Kulturgut seien. Das ist natürlich Quatsch, denn der Deutsche Kulturrat kann sowas gar nicht. Games sind Kultur, was sollen sie denn anderes sein? Es gibt ja nur zwei Kategorien, entweder Kultur oder Natur. Wenn etwas von Menschen geschaffen wurde, ist es Kultur. Die spannendere Frage ist deshalb nicht, ob Games Kultur sind, sondern ob und unter welchen Bedingungen sie auch Kunst sein können.

Und ja, es gibt Games, die eine solche, wie heißt es so schön im Urheberrecht, Gestaltungshöhe haben, dass sie ohne Zweifel Kunst sind. Es gibt aber auch Sachen, die einfach nur da sind. Aber das haben wir in allen anderen Bereichen auch. Schauen Sie sich die Literatur an, da haben Sie natürlich auch ganz hohe Kunst und Sie haben ganz viele Sachen, wo Sie sagen, okay, dass es das gibt, aber ist auch keine Schande, wenn es

https://doi.org/10.14361/9783839467909-023 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

das nicht geben würde. Aber das legt nicht der Deutsche Kulturrat, sondern das legt eine Gesellschaft fest, dadurch verändert sich eine solche Einschätzung auch immer mal wieder. Also Etwas ist mal hohe Kunst und übermorgen wird es schon gar nicht mehr wahrgenommen.

Die Medien haben also berichtet, dass der Deutsche Kulturrat entschieden habe, das Games Kunst und Kultur sind, was wir schlicht nicht können. Ich glaube, die Diskussion über Computerspiele und dass sie im organisierten Kulturbereich geführt wurde, hat aber die Sichtweisen verändert.

AG: Welche Vorteile hat denn eine Mitgliedschaft im Kulturrat? Ist sie bspw. wichtig, um an Fördermittel zu kommen?

OZ: Nein, das hat damit nichts zu tun. Es kann die Sache deshalb erleichtern, weil man sich in einem politischen Kontext bewegt, in dem die Leute einen kennen. Das ist ein ganz wichtiger Punkt: Wir befördern uns ja untereinander. Das heißt also, wir haben uns auch zu Games und Finanzierung schon geäußert und gesagt, dass es wichtig ist, dass der Bund mehr Games-Finanzierung übernehmen muss. Eine solche Aussage tätigt dann nicht nur der Kulturrat, sondern dann sagen das 265 Bundeskulturverbände aus allen Genres.

Aber man muss nicht Mitglied des Deutschen Kulturrates sein, um öffentliche Förderung zu bekommen. Wir sind kein Kartell, sondern ein offener Verband, bei dem es sich meiner Ansicht nach sich lohnt, Mitglied zu sein, weil man mehr herausbekommt als man reinsteckt.

AG: Was sind in den nächsten Jahren die großen kulturpolitischen Herausforderungen für digitale Spiele?

OZ: Ich glaube, dass man die sogenannten Indies, also letztendlich die innovativen Kerne einer lebendigen Games-Landschaft, so fördern muss, dass sie die Möglichkeit haben, ihre Ideen so frei wie möglich umzusetzen. Es gibt ein einfaches Credo im Kulturbereich: es soll das mit öffentlichen Mitteln gefördert werden, was es ansonsten schwer hat, finanziert zu werden. Bisher ist das Diktum im Computerspielebereich viel zu sehr auf Zugänglichkeit ausgerichtet. Das haben wir in anderen künstlerischen Bereichen so nicht. Natürlich, das wird manchmal vergessen, ist auch der größte Teil des Kulturbereichs marktzentriert. Da gibt es verhältnismäßig wenig öffentliche Förderung. Im Bereich der Musik sind die großen Sachen alle marktzentriert. Im Bereich der Literatur genauso. Aber es gibt überall Strukturen, die diejenigen, die etwas machen, was nicht auf den Markt ausgerichtet ist, unterstützen. Bei den Spielen fehlt das bisher in einem größeren Umfang.

Ich versuche, das politisch einzufangen. Dabei ergeben sich auch Auseinandersetzungen mit dem game-Verband. Ich finde zum Beispiel nicht, dass Großkonzerne wie EA Games, Nintendo oder andere öffentliche Mittel bekommen sollten. Die sind groß genug und können sich selber finanzieren, die brauchen keine Unterstützung von uns. Förderung sollte also zielgerichtet sein und vor allem Indie-Studios und deren Entwicklung stärken. Wir haben in den anderen künstlerischen Bereichen spezifische Fonds, die vom Bund Geld bekommen, wo aber dann die Zivilgesellschaft selbst in eigenen Struk-

https://doi.org/10.14361/9783839467909-023 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

turen diese Mittel verteilt. Es bräuchte also einen Games-Fonds, der unabhängig vom Staat Mittel, zum Beispiel in den Indie-Bereich hineingeben könnte.

Ein weiterer Punkt neben der Förderung ist, dass der Gamesbereich noch offener als bisher die Qualitätsfrage auch im eigenen Bereich diskutieren muss. Ich habe manchmal das Gefühl, dass die Computerspielebranche selbst glaubt, dass alle Spieler*innen ein bisschen blöd sind. Das zeigt sich beispielsweise auch in der Art der Präsentation des Deutschen Computerspielepreises (DCP). Ich würde meine eigenen Kund*innen nicht so einschätzen und darauf hinarbeiten, dass man das Niveau erhöhen kann. Warum kann der DCP nicht auf demselben Niveau vergeben werden wie der Deutsche Filmpreis? Es geht aber durchaus auch um Inhalte.

Es gibt sehr vielfältige Computerspiele und dadurch wird der Zugang zu Spielen auch für Gelegenheitsspieler wie mich einfacher. Dennoch gibt es viele Spiele, die mich als Spieler von vornherein ausschließen. Ich bin zu alt oder habe die falsche Sozialisation erhalten, um bestimmte Spielmechaniken zu bedienen. Da fehlt mir Empathie und ein Sinn für die Inklusion solcher Bevölkerungsgruppen. Klar, in Spielen muss man sich manchmal anstrengen, um etwas zu erreichen. Aber zusätzliche Hürden, die für bestimmte Bevölkerungsgruppen unüberwindbar sind, halte ich für unzeitgemäß. Ein Nebenschauplatz dieser Diskussion sind auch die Spieler*innen, denen der Ausschluss von Spielergruppen egal ist, weil es für sie zum Spiel gehört, dass nicht alle ein Spiel erfolgreich spielen können. Das ist eine Form von Dünkel, vor dem auch niemand gefeit ist. Die Spieler*innen verhalten sich hier also genau so wie die weißhaarige Frau mit ihrem glatzköpfigen Mann, die allen erklären, dass sie nur die Opern-Inszenierungen auf Italienisch als einzig wahre Oper anerkennen.

AG: Denken Sie, dass eine deutsche spezifisch deutsche Games-Kultur gibt?
OZ: Eine nationale Spielidee in dem Sinne sehe ich nicht, auch nicht in Geschichtsfragen, weil wir eher Schwierigkeiten haben mit der Umsetzung von Geschichtsthemen wie Faschismus oder Holocaust. Ich glaube aber, dass es zu einer immer stärkeren Ausdifferenzierung kommen wird. Es gibt immer die großen Majors, also Hollywood im Spielemarkt. Nicht falsch verstehen: ich bin ein absoluter Fan von Hollywood. Aber sie sind auch nur ein Teil der Filmkultur. Es gibt dann eben auch lokale Besonderheiten wie deutsche Krimis, wo ich mir nicht vorstellen kann, dass man in Amerika oder in Australien dafür irgendjemanden begeistern kann. Aber ich finde sie trotzdem toll. Diese Lokalisierung wird auch noch stärker im Computerspiel aufkommen. Und es ist im Computerspiel auch einfacher zu realisieren als in vielen anderen Kunstformen.

Die Unternehmen haben natürlich ein Interesse daran, letztendlich Sachen zu produzieren, die mit so wenig Veränderung wie möglich weltweit eingesetzt werden können. Dabei kann ich nicht verstehen, dass viele Spiele nicht auch in Deutsch oder in anderen Sprachen angeboten werden. Das ist eigentlich eine Beleidigung für die Größe der Märkte. Im Filmbereich wäre das undenkbar. Klar, die Niederländer bekommen in der Regel keine Synchronisierung, weil sie ein zu kleiner Markt sind. Aber zum Beispiel in Deutschland, Frankreich oder auch anderen großen Ländern, da halte ich das für eine falsche Einsparung.

Aus diesem Pragmatismus resultiert dann die Behauptung, alle sprächen Englisch. Das widerspricht der derzeitigen kulturellen Entwicklung, die sich mehr auf nationale

https://doi.org/10.14361/9783839467909-023 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Kultur besinnt. Wenn aber Spiele angeboten werden, die einen spezifischen Kulturkreis als Setting nutzen, tragen die Entwickler wiederum eine höhere Verantwortung, diese Kulturen auch authentisch umzusetzen. Bei der Nutzung von Stereotypen in AAA-Titeln mag das egal sein, bei bestimmten lokalen Spielen gewinnen solche Themen plötzlich an Wichtigkeit.

Das heißt, da wächst ganz offensichtlich eine große Verantwortung heran. Wir haben nicht umsonst beispielsweise die Debatte um Darstellungen von Kolonialismus in Spielen und es ist gut, dass sich der Computerspielebereich hier genauso erklären muss wie alle anderen Bereiche auch. Also was ich glaube, ist, dass der Computerspiele-Bereich als Kunstbereich immer mehr an Bedeutung gewinnt, aber damit auch die Verantwortung der Akteure steigt. Ich hoffe, dass die Branche sich dessen auch wirklich in Gänze bewusst ist. Es geht längst nicht mehr nur darum, Shooter zu machen und Geld zu verdienen, sondern es geht längst auch darum, dass Spiele einen großen kulturellen Beitrag leisten. Und dafür muss man dann auch die Verantwortung übernehmen.

AG: Das ist doch ein schönes Schlusswort. Herr Zimmermann, vielen Dank für das Gespräch.

https://doi.org/10.14361/9783839467909-023 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA