WP-4-709 Kapitel 4: Berlin lebt Vielfalt

Antragsteller*in: Tim Junge (KV Berlin-Lichtenberg)

Änderungsantrag zu WP-4

Nach Zeile 709 einfügen:
Berlins Zukunft als Games-Hauptstadt sichern

Games sind untrennbar in unserer Gesellschaft verankert – ganze Generationen wachsen mit ihnen auf und Games wie Gamification sind in unseren Schulen und im Alltag zunehmend nicht mehr wegzudenken. Sie sind Orte der internationalen Vernetzung und des kulturellen Austauschs, Innovationstreiber einer digitalen Gesellschaft, künstlerisch wertvoll und einer der wichtigsten Faktoren unserer Kreativwirtschaft. Games machen mehr Umsatz als die Musik- und Filmindustrie. Davon bleibt momentan zu wenig in Berlin. Internationale Konzerne machen Gewinne, versteuern sie im Ausland und investieren nur in Berlin, wenn sie stark subventioniert werden. Da es eine Zukunft ohne Games nicht geben wird, werden wir als BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN hier in die Zukunft unserer Stadt, unseres Gamesstandortes, gezielt investieren.

Damit Berlin wirklich zur Games-Hauptstadt wird, werden wir längst überfällige Maßnahmen umsetzen: Wir stärken die Bildungsangebote und Ausbildungswege im Gamesbereich. Die Rahmenbedingungen zur Entwicklung und Vermarktung kleiner wie großer Games aus Berlin verbessern wir und unterstützen die Branche bei einer nachhaltigeren Entwicklung. Wir werden die Subventionierung internationaler Großkonzerne prüfen und gezielt Berliner Studios und Teams stärken. Dabei fördern wir ganz bewusst die international relevante Berliner Indie- und Arthouseszene. Wir werden Gamer*innen jeden Alters schützen. Bei glücksspielähnlichen Elementen fordern wir mehr Transparenz und gezielte Regulierung. Zur gezielten Prävention von Sucht- und Extremismusgefahren durch Games fördern wir Medienkompetenzangebote für Jugendliche und Erwachsene. Games und interaktive Medien (XR) fördern wir für die Nutzung in Schulen, Museen und anderen Bildungseinrichtungen. Games finden insbesondere auch analog statt: Wir möchten gemeinwohlorientierte Orte zum Spielen fördern (auch für Brett- und Kartenspiele). Eine Gaming- und Community-Messe soll es auch in Berlin geben, das House of Games wollen wir insbesondere als Kulturort integriert mit dem Computerspielemuseum fördern und den E-Sport stärken. Wir werden die Chancen der Games für weitere Bereiche entwickeln – was in den 60er Jahren begann und seit gut dreißig Jahren als „Design Thinking“ als methodischer Ansatz, etwa bei der Verwaltungsreform genutzt wird, hat sich in der Gamesbranche weit entwickelt. Diese und weitere Potenziale, die Games uns als Medium und Fachgebiet bieten, wollen wir für Berlin heben.

Begründung

Games sind mehr als nur Spielerei. Wer Gaming-Communities versteht, versteht, wie unsere digitale Gesellschaft funktioniert und wie sie sich in den kommenden Jahren entwickeln wird. Daher ist es bedeutend wichtig, dass wir uns dem Medium endlich genauer widmen.

Als Game Design Student und Sprecher von Pixelgrüne habe ich mich ausführlich mit dem Medium beschäftigt. Was Games relevant macht, ist für jede*n von uns unterschiedlich. Games können vieles sein:

- soziales Netzwerk (lange bevor es "soziale Netzwerke" gab, haben sich Menschen digital in Spielen getroffen und sich international vernetzt)

- Kulturgut
- Wirtschaftsfaktor
- Innovationstreiber (ohne Games gäbe es heute vermutlich keine generative KI)
- sie helfen beim Lernen von Sprachen
- (Team-)Sport
- Unterhaltung
- Kreativitätstool
- Anwendungsfälle in der Therapie
- Soft Power
- ... und mehr!

Mittlerweile ist es unter Jugendlichen einfacher abzuzählen, wer keine Games spielt, als abzuzählen, wer Games spielt (etwa 80-90% der Jugendlichen zocken regelmäßig).

Die Punkte des Änderungsantrags beziehen sich hauptsächlich, aber nicht ausschließlich, auf das Positionspapier der Pixelgrünen, das wir im Sommer den verschiedenen LAGen vorgestellt und den Schreibgruppen nahegelegt haben. Dort wurden auf 15 Seiten alle Punkte kommentiert und eingeordnet.

Wir versuchen sowohl die Potenziale von dem Medium für unsere Stadt zu heben, als auch die negativen Folgen abzufedern und kritisch zu beleuchten.

Wir haben uns ausführlich mit allen Punkten auseinandergesetzt und viel Feedback eingeholt. Insbesondere haben wir aber viel positives Feedback bekommen: es ist endlich an der Zeit, dass Games ins Wahlprogramm kommen.

Zu unserer Überraschung hat es - vermutlich aus formalen Gründen - keiner der Punkte in die jeweiligen Entwürfe geschafft. Im gesamten Wahlprogramm wurde trotz der immensen Bedeutung des Mediums für die nächsten 5 Jahre unserer Stadt "Games" oder "Spiel" kein einziges Mal erwähnt. Deshalb möchten wir mit diesem eigenständigen Games-Passus ein klares Zeichen setzen: Wir sind bei der Berlin-Wahl die Partei, die sich am meisten mit Games auskennt und beschäftigt. In unserer Partei sammelt sich die meiste Expertise und wir werden das Medium nicht hinten runterfallen lassen.

Mit diesem Games-Passus machen wir einen mutigen, wichtigen und überfälligen Schritt nach vorne. Wie Hans Capon uns in Kingdom Come Deliverance 2 beigebracht hat: Audentes fortuna iuvat! (Das Glück ist mit den Mutigen)

Unterstützer*innen

Daniela Ehlers (KV Berlin-Lichtenberg); Lea Rajewski-Lehmann (KV Berlin-Mitte); Christian Burtchen (KV Berlin-Pankow); Grit Menzzer (KV Berlin-Tempelhof/Schöneberg); Chantal Münster (KV Berlin-Marzahn/Hellersdorf); Notker Schweikhardt (KV Berlin-Kreisfrei); Dustin Eikmeier (LV Grüne Jugend Berlin)