



„Fair-Work“-Siegel für Computerspiele

Rede von Lothar Bisky, 21. Februar 2008

Sehr geehrter Herr Präsident! Liebe Kolleginnen und Kollegen!

Computerspiele haben heute eine hohe kulturelle und wirtschaftliche Bedeutung. Das ist ohne jeden Zweifel richtig. Es ist auch richtig, diese Entwicklung weiter zu fördern. Das ist insbesondere für qualitativ hochwertige und pädagogisch wertvolle Computerspiele festzustellen. Ob die weitere Förderung der Spielebranche allerdings über die Auslobung eines deutschen Computerspielpreises oder durch eine Qualitätskennzeichnung für Computerspiele erfolgen sollte, möchte ich dahingestellt sein lassen. Beides kann man tun, ohne jeden Zweifel.

Die Kritik der LINKEN richtet sich nicht gegen eine Förderung als solche, sondern gegen die unzureichende Bewertung der Situation und der Probleme in der Computerspielbranche. Sowohl im Koalitionsantrag als auch im Antrag der Grünen wird Unterstützenswertes genannt. Erwähnt wird das kulturelle, technologische und wirtschaftliche Gewicht der Branche. Erwähnt wird ihre künftige Bedeutung für bildende Künstlerinnen und Künstler, Komponisten, Musikerinnen und Musiker sowie

Autoren. Erwähnt werden auch die Produzenten und Publisher. Es wird gefordert, anerkannte Studiengänge zu schaffen, Aus- und Fortbildungsgänge zu erweitern, und vieles mehr. Nur eines lässt sich in den Anträgen nicht finden: Die schlechten Arbeitsbedingungen der Beschäftigten in der Computerspielindustrie werden mit keinem einzigen Wort erwähnt. Das geht gar nicht!

(Beifall bei der LINKEN)

Beide Anträge sind von dem romantischen Begriff der Kreativwirtschaft geprägt, wie ich finde. Sie verkennen die industriellen Fertigungsbedingungen in der Computerspielbranche. Von prekärer Beschäftigung ist ebenso wenig die Rede wie von „hire and fire“, von überlangen Arbeitszeiten oder Verstößen gegen das Arbeitszeitgesetz und den Arbeitsschutz. An keiner Stelle wird auf die oft eintönige, sinnentleerte „Kreativ“-Tätigkeit in dieser Branche hingewiesen.

(Dr. Stephan Eisel (CDU/CSU): Was ist denn eintönige Kreativität?)

Einen Computerspielepreis auszuloben oder eine Qualitätskennzeichnung für Computerspiele zu entwickeln, ohne dies mit Forderungen und Kontrollen nach guter Arbeit zu verbinden, halte ich für politisch falsch.

(Beifall bei der LINKEN)

Ich will Ihnen gerne ein paar Beispiele für die prekären Bedingungen in der Games-Branche nennen. Der Beruf des Spieleentwicklers oder Designers ist beliebt. Es gibt weniger Arbeitsplätze, als nachgefragt werden. Berufseinsteigerinnen und Berufseinsteiger erhalten ein Gehalt von rund 2 000

Euro brutto im Monat, doch nicht selten wird von diesem Richtwert nach unten abgewichen. Qualitätstester von Spielen sind fast ausschließlich Praktikantinnen und Praktikanten, denen wenig oder nichts bezahlt wird. Arbeitszeiten von bis zu 14 Stunden täglich sind keine Seltenheit ohne Freizeit- oder Überstundenausgleich wohlgemerkt. Außerdem ist die Unsitte verbreitet, nach Abschluss der Entwicklung eines Spiels erst einmal bis zu zwei Drittel der Belegschaft zu entlassen. Gegen solche schlechten Arbeitsbedingungen brauchen wir ein Instrument. Die Gegenargumente von Produzenten und Publishern halte ich für nicht stichhaltig. Sie behaupten allen Ernstes, es sei richtig, dass die Beschäftigten in der Spielebranche länger arbeiteten und vergleichsweise weniger Geld bekämen, weil sie dafür überdurchschnittlich viel Spaß an der Arbeit hätten. Das ist Unsinn, denn von Spaß an der Arbeit kann sich niemand etwas kaufen.

(Beifall bei der LINKEN)

Wir stellen darum den Antrag, über die Einführung eines „Fair-Work“-Siegels für Computerspiele sofort abzustimmen. Nur Unternehmen, die die Voraussetzungen für ein solches Siegel erfüllen, sollen in Zukunft staatliche Fördermittel beziehen können oder bei der Nominierung für einen Computerspielepreis berücksichtigt werden. Ich bedanke mich.

(Beifall bei der LINKEN)