



24. März 2010

MUNICH GAMING 2010 am 24. und 25. März Eröffnungsveranstaltung

„Risiken erkennen. Chancen nutzen.“

Gaming-Branche trotz der Krise, Wachstumspotenziale liegen im Zusammenwachsen verschiedener Medien-Genres, politische Rahmenbedingungen dauerhaft absichern

München, 24. März 2010 – Der Leiter der Bayerischen Staatskanzlei Staatsminister Siegfried Schneider, der gleichzeitig für die Entwicklung des Medienstandortes Bayern verantwortlich zeichnet, hat heute vor mehr als 300 Teilnehmern den zweitägigen Fachkongress MUNICH GAMING eröffnet. Bereits zum dritten Mal treffen sich in München Vertreter der Gaming-Industrie, Experten aus den Bereichen Bildung und Jugendschutz sowie Politiker und Fachjournalisten, um über die künftige Entwicklung dieses Medienbereichs zu diskutieren.

In seinem Grußwort unterstrich Prof. Dr. Wolf-Dieter Ring, Vorsitzender der Gesellschafterversammlung der Medientage München GmbH und Präsident der Landeszentrale für neue Medien (BLM), die weiter rasant wachsende Bedeutung der Branche. Der Fachkongress MUNICH GAMING zeige, dass es aufgrund dieser Dynamik eine Vielzahl von Themen zu erörtern gebe. Dabei seien sowohl wirtschaftliche Aspekte der Games-Industrie als auch Fragen des Images oder der gesellschaftspolitischen Relevanz von Bedeutung. Kontroversen dürften hierbei nicht aus dem Weg gegangen werden, wolle man eine breite Akzeptanz dieses Bereichs erlangen. So sei es nur konsequent, wenn es – neben technischen oder vertriebspolitischen Fragen – beispielsweise auch um den Jugendmedienschutz oder Suchtgefahren gehe, die von einigen Spielen ausgehe.

In diesem Zusammenhang wies Staatsminister Schneider in seiner Eröffnungsrede darauf hin, dass Gaming längst sein anfängliches Nischendasein aufgegeben habe und mittlerweile zum selbstverständlichen Bestandteil der Alltagskultur gehöre. Die gewachsene Stärke der Branche erkläre sich, so Schneider, auch aus der signifikanten Erweiterung der Zielgruppen: Heute spielten Teenager ebenso begeistert wie Berufstätige oder ältere Menschen. Ein deutlicher Trend kristallisierte sich mit den Social Games heraus, die zunehmend auch auf mobilen Endgeräten gespielt würden. Sein und das Credo der Bayerischen Staatsregierung könne man deshalb in der Formel „Risiken erkennen, Chancen nutzen.“ zusammenfassen.

Um Missbrauch und Gefährdungen zu vermeiden, seien deshalb Politik mit ihren Gestaltungsmöglichkeiten und Kontrollorgane wie die Kommission Jugendmedienschutz gefordert, Regeln und Grenzen zu definieren, die Entwicklung von Medienkompetenz als Schlüsselqualifikation der Informationsgesellschaft zu befördern und schließlich im Verbund mit den Entwicklern und Herstellern für qualitativ hochwertige Spiele zu werben. Im Bereich des präventiven Jugendmedienschutzes sei Deutschland im Übrigen auf einem sehr guten Weg – die Stiftung Medienpädagogik Bayern beispielsweise leiste seit einiger Zeit im Bereich Eltern- und Multiplikatorenqualifizierung hervorragende Arbeit.

Arwed-Ralf Grenzbach, ehemaliger Vice President International Nickelodeon & Viacom Consumer Products, London, warf in seiner Keynote die Frage auf, welchen Stellenwert

Gaming in Deutschland habe – es den gesamten Bereich der Wertschöpfungskette der Branche widerspiegeln oder nur als Vertriebsgebiet zu sehen sei.

Zwar gebe es hierzulande einige große Hardware-Hersteller, den kreativen Content der Spiele lieferten aber nach wie vor die Studios in den USA, Frankreich oder Japan. Die Gründe lägen seiner Meinung nach in zwei Bereichen. Zum einen fehlte in Deutschland eine Internet-Euphorie, die auch den Games-Markt beflügeln könnte. Kritisch sei in diesem Zusammenhang auch zu werten, dass öffentliche Diskussionen um Gaming oft mit negativen Schlagwörtern wie Sucht oder Piraterie verknüpft würden. Darüber hinaus müsse der Staat für bessere Rahmenbedingungen sorgen. Das reiche von der Anerkennung neuer Berufsbilder wie das des Game-Entwicklers über eine zertifizierte universitäre Ausbildung bis zu Steuererleichterungen oder Förderprogramme für Unternehmen dieser Branche. Der Relevanz des digitalen Zeitalters und damit auch des Bereichs Gaming seien sich eigentlich alle Beteiligten bewusst, es fehle aber eine Akzeptanz als Kulturgut. Ändere sich das nicht, würde sich weiterhin die Mehrzahl der Menschen in Deutschland – wie unlängst eine Studie ergeben habe – von der digitalen Gesellschaft ausgeschlossen fühlen.

In der anschließenden Podiumsdiskussion zeigten sich die Teilnehmer darin einig, dass Gaming, sollte es zum allgemein akzeptierten Alltagsgut werden, Möglichkeiten und Risiken in seiner Nutzung benennen müsse. Insofern sei es wenig hilfreich, wenn negativ belegte Vokabeln und damit entsprechende Inhalte ausgeblendet würden. Diese Position vertraten nicht nur Staatsminister Schneider und BLM-Präsident Wolf-Dieter Ring, sondern u. a. auch Tina Ziegler, Dozentin am Berufsförderungswerk Lübeck und Mitglied Initiative Creative Gaming. Ihrer Meinung nach sollten die Bildungsinstitutionen stärker als bislang die Möglichkeiten der Games abseits der vorgesehenen Spielhandlung nutzen. Das Spiel müsse spielerisch verstanden und behandelt werden und nicht als vorgefertigte Matrix.

Neben der inhaltlichen Dimension in der weiteren Verbreitung von Games fließe nun verstärkt die Konvergenz der gesamten Medienlandschaft in die Debatten ein. So berichteten Jens-Uwe Bornemann, Head of Business Development and Strategy bei der UFA Film- und TV-Produktion, und Konstantin Nikulin, Vorsitzender der Geschäftsführung Intenium, dass die Grenzen zwischen Film, TV, Musik und Games als jeweils separate Mediengattungen zunehmend verwischt würden. Für den Gamer sei es schließlich zweitrangig, über welches Medium er spiele, vielmehr müssten sich Games seinen Rhythmen der Mediennutzung anpassen und ein stimmiges Bild einer vernetzten Lebenswirklichkeit widerspiegeln. Gamer würden bereits internalisiert haben, dass Spiele als kultureller Akt oder als Freizeitbeschäftigung an den Orten und zu den Zeiten spielbar sein müssten, die ihrem Tagesablauf entsprächen.

Martin Lorber, PR- und Jugendschutzbeauftragter Electronic Arts, ging noch einen Schritt weiter und erklärte, dass Erzählweisen, Dramaturgien und Auflösung von Geschichten medienübergreifend für alle Genres angeglichen werden müssten, um die gelernten Gewohnheiten der Rezipienten zu bedienen. Schließlich, so Lorber, müssten sich sowohl die Branche als auch die Gesellschaft allgemein verdeutlichen, dass wir auch im Bereich Gaming eine bislang nicht gekannte Demokratisierung der Medien erleben, an der die Teilnehmer nicht nur passiv teilnehmen, sondern aktiv mitgestalten würden. Die Online-Games seien hierfür nachhaltiger Beleg.

Spaß und Interaktivität gehörten – so die Panel-Teilnehmer abschließend – nach wie vor zu den Grundtugenden, die Gaming nachhaltig zum Erfolg machen würden. Diese Prämisse könnten sicher alle teilen – die Gamer ebenso wie die Hersteller, Pädagogen oder Jugendschutzbeauftragte.

Der Fachkongress „Munich Gaming“ wird von der Medientage München GmbH durchgeführt. Die Gesamtveranstaltung ist eine Initiative der Chillingsten GmbH.