



MUNICH GAMING 2011 am 30./31 März 2011

Eröffnungsveranstaltung: Mega-Trend Onlinespiele – ein Massenmarkt und seine Herausforderungen

„Es wird Zeit, dass wir die Cloud ernst nehmen.“

Gaming-Branche war im letzten Jahr trotz, wegen und durch die Wirtschaftskrise erneut gewachsen, ungeteilter Optimismus bei der Eröffnung der vierten Munich Gaming

München, 30. März 2011 – Am heutigen Vormittag wurde im Münchner Haus der Kunst der Fachkongress Munich Gaming eröffnet. Die Fachveranstaltung und die angeschlossene Ausstellung finden damit bereits zum vierten Mal statt. Nachdem sich aufgrund der Finanz- und Wirtschaftskrise während der beiden zurückliegenden Jahre auch die Gaming-Branche neu orientieren musste, kamen die mehr als 250 Gäste mit durchweg optimistischen Erwartungen nach München. Bereits 2010 hätten alle Bereiche der Spieleindustrie wieder auf ein leichtes Plus in der Geschäftsentwicklung verweisen können, freute sich Prof. Dr. Wolf-Dieter Ring, Vorsitzender der Gesellschafterversammlung der Medientage München GmbH als Ausrichter der zweitägigen Fachveranstaltung.

Ring wies in seinem Grußwort darauf hin, dass Gaming auch seine Geschäftsfelder insgesamt ausweitere. So habe RTL mit dem Start seines zweiten Gaming-Channels ein starkes Signal gesetzt, dass Gaming künftig cross-medial verstanden werden müsse. Die Plattformen, auf denen sich Gamer treffen, um ihre Lieblingsspiele zu spielen, seien sekundär – es gehe immer um den Spaß, das sich gegenseitig messen. Die Attraktivität von Spielen sei unbestritten. Umso nachdrücklicher, so Ring, müsse man sich endlich davon lösen, Spiele als bloße Gefahrenquelle im Hinblick auf Suchtverhalten zu sehen. Sie böten Möglichkeiten der Information, der Kommunikation und schließlich des Lernens. Gleichwohl sollten problematische Spielinhalte im Auge behalten werden – bislang geltende Vorurteile in Teilen der Öffentlichkeit, Gamer seien sozial isoliert und potenziell gewalttätig, haben sich aber durch Umfragen der letzten Zeit als durchweg falsch erwiesen.

Gleichzeitig unterstrich Ring, dass man insbesondere in Bayern weiter auf der Suche nach Fachkräften für die Gaming-Branche sei. Dazu sollten auch die staatlichen Hochschulen verstärkt qualifizierte Ausbildungsgänge beispielsweise für Game-Designer vorhalten. Die Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM), deren Präsident Ring gleichzeitig ist, würde zudem weitere Anstrengungen im Bereich Forschung begleiten und unterstützen.

In seinem ersten offiziellen Auftritt als neuer Leiter der Bayerischen Staatskanzlei und damit als bayerischer Medienminister schloss sich Dr. Marcel Huber den Forderungen seines Vorredners an. Die rasante Entwicklung, die die Gaming-Industrie weltweit vollziehe, müsse auch auf Deutschland, Bayern und München dauerhaft wirken. Im Moment sei Deutschland zwar schon die Nummer zwei im Bereich Konsum – wichtiger sei jedoch, dass der Freistaat in den nächsten Jahren zum Standort der Entwickler und Publisher würde. Mit den aufgelegten Förderprogrammen sei dazu schon eine wichtige Voraussetzung erbracht.

Huber sieht als ehemaliger Staatssekretär im Bayerischen Kultusministerium Games nicht zuletzt im Bildungskontext verortet. Spiele seien ein ganz wirkungsvolles Instrument der internationalen und interkulturellen Kommunikation. Diese Funktion setze gleichzeitig verstärkte

Anstrengungen im Bereich Vermittlung von medienkompetentem Verhalten voraus, das sowohl Kinder und Jugendliche als auch Pädagogen und Eltern einschließen müsse. Themen dieser Vermittlungsbemühungen müssten demnach die Aufklärung zu Fragen des Urheberrechts oder des Jugend- und Persönlichkeitsschutzes sein. Hinter all diesen Bemühungen sehe er, Huber, das Ziel, in enger Zusammenarbeit mit der Games-Branche ein System der regulierten Selbstkontrolle zu etablieren. Nicht staatliche Restriktionen, sondern werteorientiertes und qualitätsvolles eigenverantwortliches Handeln seien sinnvoll.

In seiner Keynote betonte Oliver Kaltner, Senior Director EMEA Sales & Marketing von Microsoft Deutschland, vor allem die zunehmende Bedeutung des Cloud Computing. Ob Fernsehbildschirm, PC-Monitor oder Handydisplay – die sogenannten 3 Screens öffneten das Fenster in die größte Spielarena aller Zeiten; die Cloud bringe alle zusammen, egal ob in privaten oder beruflichen Belangen.

Während der anschließenden Podiumsdiskussion wurde der Frage nachgegangen, welche Inhalte, Formen und Zielgruppen für die weitere Marktentwicklung zu beachten seien. Die Teilnehmer der Runde – Dr. Olaf Coenen, Geschäftsführer Electronic Arts, Heiko Hubertz, Managing Director Bigpoint, André Sonder, New Business Director IGA Worldwide, Carsten van Husen, CEO Gameforge 4D und Oliver Kaltner – stimmten in den meisten Prognosen für die Zukunft überein. Demnach würden innerhalb der nächsten beiden Jahre die Free-to-Play Spiele zum festen Portfolio der Games-Angebote werden. Als Endgeräte, auf denen gespielt würde, komme der nächsten Generation der Tablet-PCs wohl die wichtigste Rolle zu. Grundsätzlich würde Gaming mehr Menschen erreichen – unabhängig von der sozialen Schicht, dem formalen Bildungsabschluss oder dem Geschlecht. Gaming wird wegen des multimedialen Spielerlebnisses betrieben – und das wollten schließlich alle Menschen, die Medien nutzen.

Bezüglich der gesellschaftlichen Herausforderungen, die eine Ausweitung des Gaming mit sich bringe, bestehe allerdings noch Unklarheit, weil Langzeitwirkungen im Moment einfach noch nicht absehbar sind. Die Branche, so Oliver Kaltner, ist deshalb aufgerufen, neben dem wirtschaftlichen Erfolg auch die soziale Dimension des Gaming zu verfolgen. „Wir müssen Gaming und die Cloud dauerhaft ernst nehmen.“

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

Weitere Informationen unter www.munich-gaming.com