

**Keynote des
Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien,
Staatsminister Bernd Neumann, MdB,
zur Auftaktdiskussion
„Digitale Spiele als Kultur- und Wirtschaftsfaktor in Europa“
anlässlich der Munich Gaming
am 02. April 2009
in München**

- Es gilt das gesprochene Wort -

Anrede,

digitale Spiele sind ein ideales Objekt, um die Rasanz der aktuellen Medienentwicklung und der damit verbundenen gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Veränderungen zu demonstrieren. Zwischen dem ersten erfolgreichen, heute geradezu archaisch anmutenden Computerspiel „PONG“ und den nahezu perfekt inszenierten virtuellen Erlebniswelten heutiger digitaler Spiele liegt gerade einmal ein halbes Jahrhundert. In diesem Zeitraum, der rein zeitlich betrachtet nur ein „Wimpernschlag der Geschichte“ ist, hat sich eine geradezu atemberaubende technische Entwicklung vollzogen.

Dies allein dürfte allerdings nicht ausreichen, um uns heute hier in München mit digitalen Spielen zu befassen. Es sind vielmehr die durch die digitalen Spiele hervorgerufenen revolutionären Veränderungen des Umgangs gerade junger Menschen mit Medien und ihre gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Folgen, die unsere Aufmerksamkeit erfordern.

Technische Innovationen großer Tragweite werden gerade in demokratischen Gesellschaften stets von einer gesellschaftlichen Debatte begleitet, in der Chancen und Risiken ausgelotet und bewertet werden. Die anfänglich verhärteten unvereinbaren Gegensätze zwischen Fundamentalkritikern und Fortschrittsgläubigen weichen im Laufe der Zeit meist differenzierteren und damit der Wirklichkeit eher gerecht werdenden Betrachtungsweisen. Diese Entwicklung können wir auch bei den digitalen Spielen beobachten: Das Lager der Fundamentalkritiker digitaler Spiele, die darin lediglich verderbliche „Killerspiele“ sehen wollen, bröckelt zusehends. Aber

auch das Lager jener, die digitale Spiele ungeachtet ihrer Inhalte und ihrer Wirkungen bedingungslos für den Ausbund des Fortschritts und jegliche politische Intervention in diesem Bereich mit dem Diktum „Zensur“ belegen, scheint mir deutlich schwächer zu werden. Mehr und mehr verbreitet sich nach meiner Beobachtung die Einsicht, dass digitale Spiele einen eigenen Kosmos bilden, dessen Komplexität und Vielfalt Pauschalurteile und vermeintlich einfache Lösungen nicht zulassen.

Meine Damen und Herren,

die jüngsten entsetzlichen Mordtaten in Winnenden haben die Diskussion über Computerspiele und Jugendschutz wieder angefacht. Ich darf in diesem Zusammenhang darauf hinweisen, dass die Bundesregierung den Jugendmedienschutz in jüngster Zeit keineswegs vernachlässigt hat. Im Gegenteil: Erst Mitte letzten Jahres ist auf der Grundlage einer Studie des Hans-Bredow-Instituts das Jugendschutzgesetz novelliert worden, um den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor Gewaltdarstellungen gerade in digitalen Spielen zu verbessern. Wir haben damit der derzeit noch laufenden Evaluierung des gesamten Jugendschutzrechts vorgegriffen, weil wir die Notwendigkeit rascher Verbesserungen in diesem Bereich gesehen haben. Ich warne allerdings vor der Illusion, man könne mit dem Instrument des Jugendschutzrechts alle Probleme lösen. Wir müssen also einen neuen, weiter reichenden Ansatz verfolgen.

Die Bundesregierung sieht einen solchen Neuansatz darin, nicht nur bei digitalen Spielen, sondern im gesamten Medienbereich positive, also qualitativ wertvolle und der Entwicklung junger Menschen förderliche Angebote viel stärker als bisher zu unterstützen. Dies bietet zugleich die Möglichkeit, die Medienunternehmen daran zu beteiligen und damit in ihre gesellschaftliche Pflicht zu nehmen. In meinem Verantwortungsbereich haben wir ein Ensemble unterschiedlicher innovativer Projekte auf den Weg gebracht, von denen ich hier nennen möchte:

- Das „Netz für Kinder“, das Kindern einen geschützten Surfraum mit altersgerechten Inhalten bietet, der am Computer als Benutzerprofil eingeschaltet werden kann;
- die Initiative „Vision Kino“, die Schüler und Lehrer in Filmtheater einlädt und ihnen neben anspruchsvollen Filmen auch den ‚Erlebnisort Kino‘ als Forum der Kommunikation vermittelt, und

- die „Nationale Initiative Printmedien“, die Kinder und Jugendliche für den kritischen Umgang mit Zeitungen und Zeitschriften begeistern und ihnen die Bedeutung dieser Medien für die Demokratie vermitteln will.

Meine Damen und Herren,

im Bereich der digitalen Spiele haben wir schon vor Jahren begonnen, diesen neuen Lösungsansatz zu realisieren. Unterstützt von den Koalitionsfraktionen des Deutschen Bundestages führen wir seitdem einen konstruktiven Dialog mit Verbänden, Unternehmen und Wissenschaftlern, um im Schulterschluss von Politik, Wirtschaft und Wissenschaft eine Verbesserung des Angebotes digitaler Spiele besonders für Kinder und Jugendliche zu erreichen. Dabei spielen neben einer Verbesserung des Jugendschutzes natürlich auch die mit den digitalen Spielen verbundenen Veränderungen von Wirtschaft und Kultur eine wichtige Rolle.

Digitale Spiele haben sich in den letzten Jahren zu dem Medium für viele Kinder und Jugendliche entwickelt. Damit haben sie die Musik und das Fernsehen aus dieser Rolle zumindest teilweise verdrängt. Lern- und Simulationsspiele werden zunehmend zu einem wichtigen Instrument für Bildung und Ausbildung. Interaktive Unterhaltungsmedien sind überdies Entwicklungs- und Anwendungsbereich einer entscheidenden Zukunftstechnologie, bei der Deutschland wesentlich stärker als bisher den Markt mitgestalten sollte. Sie sind vor allem auch für die Bereiche Wissensmanagement und Industriesimulation von großer Bedeutung. Das reicht vom virtuellen Rundgang durch eine digitale Bibliothek über die probeweise virtuelle Entfernung eines Tumors bis zur virtuellen Erprobung einer neu konzipierten Maschine. Wissenschaftler sprechen daher bei den Basistechnologien, die hier zur Anwendung kommen, zu Recht von den „Buchdruckereien des Informationszeitalters“.

Aber nicht nur ihr Einfluss auf die Jugendkultur, ihre inhaltliche Vielfalt und ihre breiten Anwendungsmöglichkeiten legen nahe, dass sich digitale Spiele zu Kulturgütern entwickelt haben. Sie haben auch die Dramaturgie von Geschichten verändert und eine eigene Ästhetik hervorgebracht. Dabei haben sie andere Medien und Kunstgattungen beeinflusst. Besonders deutlich wird das am Beispiel des Films. Die Zahl der Filme, die Stoffe und Figuren digitaler Spiele aufnehmen, wächst stetig. Aber auch umgekehrt greifen Spiele Filmstoffe auf. Dramaturgie und Ästhetik von digitalen Spielen und Filmen befruchten sich also wechselseitig. Aber auch die Musik verschiedener Genres liefert einen wichtigen Beitrag zur Ästhetik digitaler Spiele, wie sich auch umgekehrt wichtige Impulse für Komponisten aus der Arbeit mit Spielen

ergeben. Das heißt aber nicht, dass jedes Spiel an und für sich wertvoll und gefahrlos ist. Dies ist jedoch keine Besonderheit digitaler Spiele. Auch anderen Medien, die ohne jeden Zweifel Kulturgüter sind, können wertvoll oder wertlos, förderlich oder verderblich sein. Es kommt also nicht auf das Medium an sich an, sondern allein darauf, was man daraus macht.

Meine Damen und Herren,

genau an diesem Punkt setzen die praktischen Instrumente an, die von der Bundesregierung unter Beteiligung der Branchenverbände und Unternehmen inzwischen erarbeitet und realisiert wurden. Denn ihr wichtigstes Ziel ist, das Angebot qualitativ hochwertiger digitaler Spiele insbesondere aus deutscher Produktion zu erweitern und zu verbessern.

Da er erst vor wenigen Tagen erstmals in einer großen öffentlichen Veranstaltung hier in München vergeben worden ist, möchte ich in diesem Zusammenhang an erster Stelle den **Deutschen Computerspielpreis** erwähnen. Er ist das weithin sichtbare Signal an Branche und Öffentlichkeit, dass digitale Spiele längst viel mehr sind als belangloser Zeitvertreib oder Instrumente zur virtuellen Inszenierung von Gewalt. Die von der unabhängigen, zu gleichen Teilen von der Politik und der Wirtschaft bestellten Jury ausgewählten Produkte und Konzepte zeigen eine beeindruckende thematische und funktionale Bandbreite, welche die beachtliche Kreativität und Leistungsfähigkeit deutscher Entwickler und Hersteller belegen. Bei der Auswahl der Jurymitglieder haben wir nicht nur großen Wert auf einen hohen Sachverstand, sondern auch darauf gelegt, dass alle für digitale Spiele wichtigen Arbeitsbereiche und Themenfelder angemessen einbezogen sind. Deshalb hat die staatliche Seite Vertreter aus Politik, Medienwissenschaft, Pädagogik und Jugendmedienschutz entsandt, während die Spielewirtschaft mit ihren Besetzungen die Bereiche Technologie, Marketing und Fachpresse abdeckt und auch die Spielerseite einbezieht.

Mit dem Deutschen Computerspielpreis haben wir versucht, die ganze technische und inhaltliche Vielfalt digitaler Spiele einzufangen. Das zeigt sich gerade auch an den insgesamt zehn Preiskategorien, die die neben den besten deutschen und internationalen Spielen nicht nur die Kinder- und Jugendspiele, Serious Games, mobile Spiele und Browserspiele, sondern auch die besten Innovationen und Spielkonzepte von Schülern und Studenten abdecken. Damit wird deutlich, dass der

Preis nicht zuletzt darauf angelegt ist, Innovationen zu fördern, die für qualitativ hochwertige Angebote genutzt werden können und die Basis für den wirtschaftlichen Erfolg deutscher Entwickler und Hersteller sind.

Die Bundesregierung stellt für den Deutschen Computerspielpreis pro Jahr ein Preisgeld in Höhe von insgesamt 300.000 Euro bereit. Die Spielbranche erhöht diesen Betrag um weitere 300.000 Euro. Daneben organisiert und finanziert die Wirtschaft die Preisgala, die mit gut 350.000 Euro zu Buche schlägt. Dieses erhebliche Engagement der Verbände und Unternehmen halte ich für unerlässlich, damit der Preis bei den Marktakteuren Akzeptanz findet und damit tatsächlich jene positiven Effekte auf den Spielmarkt ausüben kann, auf die der Preis abzielt. Dem dient auch, dass die an Hersteller und Entwickler ausgezahlten Preisgelder für die Entwicklung neuer hochwertiger Spiele verwendet werden müssen.

Meine Damen und Herren,

weniger spektakulär, aber ganz sicher mindestens ebenso wichtig wie der Deutsche Computerspielpreis ist das Projekt einer **Stiftung zur Förderung interaktiver, qualitativ hochwertiger sowie kulturell und pädagogisch wertvoller Unterhaltungsmedien**, das wir mit unseren Partnern aus der Branche verbindlich vereinbart haben. Diese Stiftung soll in Kooperation mit Wissenschaft und Wirtschaft die praktischen Voraussetzungen schaffen, um einerseits die Chancen des Mediums und der zu Grunde liegenden Technologie zu nutzen und andererseits die Risiken zu minimieren, die sich aus einem unsachgemäßen Umgang insbesondere von Kindern und Jugendlichen mit diesem Medium ergeben. Diese komplexe Aufgabe wird die Stiftung im Einzelnen wie folgt wahrnehmen:

1. Sie soll die Öffentlichkeit darüber informieren, welche Chancen interaktive Unterhaltungsmedien bieten und wie potentielle Risiken, insbesondere Jugendgefährdungen, minimiert werden können.
2. Die Stiftung wird die Vielfalt des Angebots interaktiver, qualitativ hochwertiger Unterhaltungsmedien, speziell mit deutschem oder europäischem kulturellem Hintergrund, durch geeignete

Öffentlichkeitsarbeit fördern.

3. Bei Erfolg versprechenden Entwicklungskonzepten für qualitativ hochwertige interaktive Unterhaltungsmedien, insbesondere mit deutschem oder europäischem kulturellen Hintergrund, soll sich die Stiftung um Kapital für aufwändige und risikobehaftete Entwicklungen von Prototypen bemühen.
4. Ferner wird die Stiftung in Zusammenarbeit mit Entwicklern, Publishern, Einzelhandel, mit für den Jugendschutz zuständigen Stellen, mit Schulen und Bildungseinrichtungen geeignete Maßnahmen zur Verbesserung des Jugendschutzes planen und durchführen. Dabei wird sie sich besonders um eine deutliche Verbesserung der Kompetenz im Umgang mit digitalen Spielen kümmern. Deshalb wird sich die Stiftung nicht nur an Kinder und Jugendliche, sondern auch an Eltern, Lehrkräfte und sonstige in der Kinder- und Jugendarbeit tätige Personen wenden.
5. Ein weiterer wichtiger Arbeitsbereich der Stiftung werden diverse Maßnahmen zur Förderung und Unterstützung deutscher Entwickler und Hersteller digitaler Spiele sein. So sollen gemeinsam mit Unternehmen, Wissenschaft und Politik Konzepte für die Verbesserung der Ausbildung von Fachkräften für die Entwicklung und praktische Nutzung interaktiver Unterhaltungsmedien erarbeitet werden. Auch sollen Spielentwickler bei der Beantragung von nationalen wie europäischen öffentlichen Fördermitteln unterstützt werden. Schließlich soll die Stiftung helfen, Kompetenznetzwerke aus Unternehmen, Verbänden, Hochschulen, Schulen, sonstigen Bildungseinrichtungen und Politik aufzubauen.

Meine Damen und Herren,

die Stiftung soll noch in diesem Jahr gegründet werden. Finanziell wird sie von den Unternehmen und Verbänden der Spielwirtschaft getragen. Politik und Wirtschaft sind sich schließlich auch darüber einig, dass die Stiftung von Partikularinteressen frei sein muss, wenn sie ihre Aufgaben sachgerecht erfüllen und das Vertrauen der

Öffentlichkeit gewinnen soll. Deshalb werden ihrem Kuratorium überwiegend wirtschaftsunabhängige Persönlichkeiten angehören. So werden Bund, Länder und verschiedene gesellschaftliche Organisationen Vertreter in das Kuratorium entsenden. Entwickler, Publisher und Einzelhandel müssen allerdings ebenfalls angemessen repräsentiert sein, um den erforderlichen Praxisbezug der Stiftungsarbeit und ein bereichsübergreifend einvernehmliches Vorgehen zu gewährleisten.

Mit dem Stiftungsprojekt zeigt die Branche, dass sie die gesellschaftspolitische Dimension digitaler Spiele erkannt und ihre elementare Eigenverantwortung für ihre Produkte und deren sachgerechte Nutzung akzeptiert hat. Das möchte ich an dieser Stelle besonders hervorheben und den Verantwortlichen für die sehr konstruktive Zusammenarbeit mit der Politik danken.

Meine Damen und Herren,

digitale Spiele haben inzwischen eine beträchtliche wirtschaftliche Bedeutung erlangt. Dies lässt sich an den Marktdaten leicht ablesen. So haben die Spiele im letzten Jahr 53 Prozent am Gesamtumsatz der elektronischen Unterhaltungsmedien erreicht und damit sogar Film-DVDs und Blue-Ray-Scheiben überrundet. Zudem kann die Spielbranche trotz einer auf absehbare Zeit besonders schwierigen allgemeinen wirtschaftlichen Lage auf ein deutliches Wachstum hoffen. Die Prognosen der Branchenbeobachter liegen im zweistelligen Prozentbereich. Dies unterscheidet die Spielwirtschaft von vielen anderen Branchen.

Ein hoch entwickeltes Land wie Deutschland ist gut beraten, den Beitrag der Entwickler, Hersteller und Publisher zu diesem wirtschaftlichen Erfolg zu erkennen und dafür zu sorgen, dass die riesigen Entwicklungspotentiale der Branche ausgeschöpft werden. Dies gilt umso mehr, wenn man bedenkt, dass digitale Spiele Innovationsträger ersten Ranges sind, deren Technologien auf viele weitere Anwendungsbereiche übertragen werden können. Die darin liegenden Chancen dürften nicht nur für die Spielwirtschaft, sondern auch für die von den betreffenden Technologien profitierenden anderen Branchen enorm sein.

Wiewohl in vielen Bereichen der Technologie führend, hat Deutschland im Bereich der digitalen Spiele Nachholbedarf. Die in Deutschland ansässigen Entwickler und

Hersteller sind trotz hervorragender Einzelleistungen hierzulande noch immer zu schwach, um der ausländischen Konkurrenz in allen Marktsegmenten Paroli bieten zu können. Hier sollte der Staat im Rahmen seiner Möglichkeiten helfen. Deshalb stehen die Technologieförderung des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie sowie die Forschungsförderung des Bundesministeriums für Bildung und Forschung auch für die den digitalen Spielen zu Grunde liegenden Schlüsseltechnologien offen. Dies wurde auf unsere Initiative zwischen den zuständigen Bundesressorts und den Branchenverbänden vereinbart.

Im Übrigen kann das Förderprogramm der Europäischen Kommission „MEDIA 2007“ von den deutschen Spielherstellern genutzt werden. Allerdings ist das Fördervolumen, das aktuell 1,5 Millionen Euro pro Jahr beträgt, insgesamt noch zu gering, um deutsche Spielentwickler hinreichend unterstützen zu können. Deshalb beabsichtigen wir, gemeinsam mit der Spielbranche gegenüber der Europäischen Kommission auf eine Erhöhung dieses Anteils am MEDIA-Budget zu drängen.

Meine Damen und Herren,

sicher wird die Rolle der Politik für die Entwicklung der Produktion und Nutzung digitaler Spiele auch Gegenstand der anschließenden Diskussion sein. Ich wünsche Ihnen eine ergiebige und interessante Debatte und der Munich Gaming einen weiteren erfolgreichen Verlauf.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!