

**Grußwort von Prof. Dr. Wolf-Dieter Ring zur Eröffnung des Fachkongresses
„Munich Gaming“ am 1. April 2009 in München**

- Es gilt das gesprochene Wort! -

Sehr geehrter Herr Minister,
meine sehr geehrten Damen und Herren,

ich freue mich sehr, Sie heute hier im (m)athäser Filmpalast zum zweiten Fachkongress „Munich Gaming“ begrüßen zu dürfen. Der Kongress heute und morgen und die darauf folgende Publikumsveranstaltung am Freitag fügen sich nahtlos an die erste Verleihung des Deutschen Computerspielpreises, die gestern Abend ebenfalls in München stattgefunden hat. Ein Preis, der die wirtschaftliche und kulturelle Bedeutung dieser immer noch jungen Medienbranche unterstreichen soll. Dass sich hier in diesen Tagen viele treffen, die sich mit dem Thema digitale Spiele beschäftigen, und das ist nicht nur die Spiele-Industrie, hängt nicht zuletzt zusammen mit der äußerst positiven Resonanz, die der erste Munich Gaming-Kongress im vergangenen Jahr gefunden hat. Auch in diesem Jahr wird es in den zahlreichen Einzelveranstaltungen wieder um Beides gehen: um die wirtschaftlichen Chancen ebenso wie um die politische und gesellschaftliche Debatte, die gerade nach den schrecklichen Ereignissen von Winnenden intensiv geführt wird und der man sich stellen muss.

Aber lassen Sie mich zunächst auf die wirtschaftlichen Aspekte eingehen, denn sie zeigen eindrucksvoll auch die gesellschaftliche Bedeutung dieser Branche: Digitale Spiele sind in den letzten Jahren zusammen mit dem Internet zum Leitmedium der jungen Generation geworden. Mittlerweile aber sind es eben längst nicht mehr nur junge Männer, die sich von digitalen Spielen begeistern lassen, sondern zunehmend beide Geschlechter und alle Generationen. Digitale Spiele sind zum Massenmedium geworden und es gibt nicht wenige, die darin die prägende Unterhaltungsform des 21. Jahrhunderts sehen. Es gibt eine Reihe von Parallelen zwischen der Entwicklung des Internets und der von digitalen Spielen und ein wichtiger und aller Voraussicht nach stark wachsender Anteil von Spielen wird über das Internet gespielt. Es gibt aber auch einen gravierenden Unterschied: Während gerade die Medien im Internet weiter nach Erfolg versprechenden Geschäftsmodellen suchen, funktioniert das Geschäftsmodell der Spiele-Industrie auf beeindruckende Art und Weise: Annähernd 1,6 Mrd. Euro haben laut Zahlen der Gesellschaft für Konsumforschung (GfK) die

Deutschen im vergangenen Jahr für Videospiele, Konsolenspiele und Spiele auf mobilen Endgeräten ausgegeben. Das ist trotz der bereits 2008 beginnenden Finanzkrise ein Zuwachs von 14 Prozent. Der Umsatz, der mit digitalen Spielen in Deutschland erzielt wird, nähert sich damit dem Umsatz der traditionellen Spiele-Industrie immer mehr an, der hierzulande im vergangenen Jahr bei 2,3 Mrd. Euro lag. - Die Unternehmensberatung PricewaterhouseCoopers erwartet, dass die Spiele-Branche bis 2012 weltweit auf einen Umsatz von mehr als 50 Mrd. Euro anwachsen wird. Damit ist der Spiele-Markt mit der Onlinewerbung das am schnellsten wachsende Segment im globalen Medienmarkt. Experten gehen davon aus, dass die Spiele-Branche in diesem Jahr erstmals die Musikbranche überflügelt, bereits im Jahr 2008 hat sie weltweit doppelt soviel umgesetzt wie die Filmindustrie. So ist es auch wenig überraschend, dass erfolgreiche neue Spiele in der viel zitierten ersten Woche höhere Verkaufsumsätze erreichen, als Hollywood-Blockbuster im gleichen Zeitraum an Umsätzen einspielen.

Die Konvergenz zwischen diesen beiden Bereichen der Medienbranche ist inzwischen weit fortgeschritten: Reale Schauspieler finden sich computeranimiert in Filmen und Spielen wieder. Filme und themengleiche Spiele kommen gleichzeitig auf den Markt. Namhafte Filmregisseure entwickeln Videospiele. Steven Spielberg ist dabei nur das bekannteste Beispiel. Und inzwischen haben die ersten großen Spiele-Konzerne komplette Filmstudios gekauft, um selbst Filme zu produzieren. Diese Konvergenz führt auch dazu, dass Spiele-Designs verfeinert werden und sich die Geschichten in Spielen denen von Filmen immer mehr annähert. So kann man Joseph Olin, dem Präsidenten der Academy of Interactive Arts and Sciences (AIAS) nur zustimmen, wenn er sagt: „Für viele Generationen war das Kino der Gipfel der kommerziellen Unterhaltung. Aber die nach 1970 Geborenen sehen das anders: Für sie sind es das Internet und Computerpiele. Games sind einfach näher dran an unserer Zeit als Hollywood“.

Und es gibt weitere Konvergenzen mit anderen Bereichen der Medienindustrie, sei es die Musikindustrie, die Fernsehbranche oder die Werbung. So hatte beispielsweise das deutsche Onlinespiel „Travian“ im Januar dieses Jahres fast eine Milliarde Seitenaufrufe, und lag damit an 10. Stelle bei dem von der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern (IVW) gemessenen Ranking aller Internetseiten in Deutschland, vor MySpace, MyVideo, RTL und ProSieben. Travian war das erste Onlinespiel, das überhaupt im IVW-Ranking auftauchte. Werbeeinnahmen spielen zwar erst langsam bei Onlinespielen eine Rolle, man muss aber kein Prophet sein, um vorherzusagen, dass ihre Bedeutung wachsen wird. Es gibt Studien, die damit rechnen, dass der Umsatz für Werbung in Spielen bereits 2011 die Milliardengrenze überschreiten könnte. - Dass Werbung in

Spielen auch im Sinne von persuasiver Kommunikation zunehmend eine Rolle spielen wird, zeigt ein anderes Beispiel: Angeblich soll es dem Wahlkampfteam von Barack Obama gelungen sein, Wahlwerbung für ihn in digitalen Spielen zu platzieren.

Die zunehmende Bedeutung von Spielen lässt sich auch auf anderen Feldern feststellen. Ein Stichwort dabei ist „Serious Games“: Spiele werden zunehmend von Unternehmen für die Fortbildung ihrer Mitarbeiter eingesetzt und sie finden vermehrt zur Vermittlung von Lerninhalten Eingang in die Schulen. Es gibt zahlreiche Indizien dafür, dass sich für bestimmte Lerninhalte Spiele besser eignen als der gewohnte Frontalunterricht. Es gibt digitale Rollenspiele, die zur Vermittlung medizinischer Therapien dienen und andere, die zur Lösung von politischen Konflikten herangezogen werden. Spiele finden Eingang in immer mehr Lebensbereiche. Da ist es nicht verwunderlich, dass dabei auch Bereiche sind, die uns weniger gefallen, z.B. dass Armeen Spiele einsetzen, um Soldaten zu rekrutieren und auf Kampfeinsätze vorzubereiten, oder gar, dass terroristische Gruppierungen zunehmend auch über Spiele ihre Ideologien verbreiten. – Spiele sind allgegenwärtig und deshalb muss sich die Gesellschaft mit ihrer Bedeutung auseinandersetzen und damit mit der Frage: Machen ausschließlich wir etwas mit Spielen oder machen Spiele auch etwas mit uns? Bei Letzterem geht es sowohl um eine mögliche direkte Wirkung auf ein Individuum als auch um Wirkungen auf die Gesellschaft. Die hervorgehobenen Themen in diesem Zusammenhang sind seit Jahren Sucht, Gewalt und Eskapismus. Während hierzu zahllose Studien vorliegen, gibt es bisher kaum Erkenntnisse über die Frage, wie Spiele langfristig Weltbilder formen, verfestigen oder verändern. Und weil das so ist, brauchen wir Lehrstühle, Studiengänge und Forschungseinrichtungen, die sich qualifiziert mit diesen Fragen beschäftigen.

Wenig hilfreich und für mich nicht nachvollziehbar ist dagegen, wenn, wie im „Kölner Aufruf gegen Computergewalt“ vor Kurzem geschehen, zum Teil namhafte Wissenschaftler den Eindruck vermitteln, Computerspiele seien grundsätzlich schädlich und gefährlich und Wissenschaftskollegen, die sich - auch positiv - mit Computerspielen auseinandersetzen, als - Zitat - „Komplizen und Profiteure des militärisch-industriellen-medialen Komplexes“ diffamieren. Dieser Aufruf ist in Sprache und Inhalt fundamentalistisch und lädt eine bereits hoch emotional geführte Debatte noch mehr auf, wo eine Versachlichung dringend geboten wäre. So gesehen haben die Verfasser des Kölner Aufrufes auch eine Chance vertan, sich über einen ernsthaften Denkanstoß in diese wichtige Diskussion einzubringen.

Bei einem normal sozialisierten Kind wird ein Computerspiel weder Suchtstrukturen auslösen noch zu Gewaltphantasien führen, die dann in Taten münden, wie wir sie jetzt in

Winnenden erlebt haben. Wirkungen entfalten sich immer erst im Gesamtkontext der Lebenswelten. Deshalb sind nicht die Spiele das grundlegende Problem, sondern die sozialen Verhältnisse.

Ich darf daran erinnern, dass nach Erfurt 2002 die Waffengesetze deutlich verschärft wurden und dass wir hier in Deutschland Gesetze und Regeln für den Jugendschutz haben, die in Europa als vorbildlich gelten. Mich stört an der augenblicklichen Diskussion, dass wieder hauptsächlich nach einer Verschärfung von Gesetzen gerufen wird. Verbote, meine Damen und Herren, kosten in der Regel nichts. Deren Überwachung allerdings schon und erst recht eine ernsthafte Auseinandersetzung mit den dahinter liegenden gesellschaftlichen Problemen.

Wir alle müssen lernen mit dem Thema digitale Spiele qualifiziert umzugehen. D.h. für mich ein grundsätzliches „Ja“ zu Spielen, aber auch der Wille Fehlentwicklungen konsequent entgegenzutreten. Neben den gesetzlichen Regelungen setze ich hier auch auf den Dialog mit der Industrie und ihre Bereitschaft gesellschaftliche Verantwortung zu übernehmen. So wie der Deutsche Computerspielpreis soll auch der Fachkongress „Munich Gaming“ diesen Dialog fördern.

Was das Lernen angeht, gibt es durchaus positive Entwicklungen. So finde ich es gut, dass mittlerweile eine junge Generation von Lehrern an die Schulen kommt, die selbst mit digitalen Spielen aufgewachsen ist und mit ihnen umzugehen weiß. Und für die zukünftige politische Diskussion kann es nur von Vorteil sein, wenn - wie Mitte März geschehen - Eberhard Sinner, der medienpolitische Sprecher der CSU-Fraktion, demnächst alle Mitglieder des Landtages zu einem parlamentarischen Spieleabend einlädt.

Bevor ich nun das Mikrofon an Minister Schneider weiterreiche, möchte ich uns allen spannende und erkenntnisreiche Veranstaltungen wünschen, aber auch zwei Tage, an denen der Spaß nicht zu kurz kommt, denn der gehört nun mal zum Wesen des Spiels. Danken möchte ich abschließend noch dem Team der MEDIENTAGE MÜNCHEN GmbH unter der Leitung von Herrn Tusch, das sowohl die gestrige Verleihung des Deutschen Computerspielpreises organisiert hat, als auch für den Fachkongress „Munich Gaming“ inhaltlich und organisatorisch verantwortlich ist.