





Online-News vom 1. April 2009

Munich Gaming: 1. bis 3. April 2009 im [m]athäser Filmpalast München

Spin-off-Faktor Gaming

Staatsminister Schneider eröffnet "Munich Gaming", Gaming auf dem Weg zum Unterhaltungsmedium des 21. Jahrhunderts

Der Leiter der Bayerischen Staatskanzlei, Staatsminister Siegfried Schneider, hat am heutigen Vormittag den Kongress "Munich Gaming" eröffnet. Nach 2008 bieten die zweitägige Fachveranstaltung und der eintägige Publikumstag am Freitag im [m]athäser Filmpalast in München Raum und Gelegenheit für inhaltliche Diskussionen, die Präsentation von Produkten und Lösungen sowie die Vernetzung von Experten der internationalen und deutschen Medien- und Games-Branche.

"Nach dem Erfolg im letzte Jahr bildet 'Munich Gaming' heuer eine noch größere Breite dieses Mediengenres ab, das einige Fachleute schon als die prägende Unterhaltungsform des 21. Jahrhunderts sehen", so Prof. Dr. Wolf-Dieter Ring, Vorsitzender der Gesellschafterversammlung der Medientage München GmbH und Präsident der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM), in seinem Grußwort. Der Veranstalter und die Teilnehmer aus Industrie, Politik, Regulierungsbehörden und nicht zuletzt die User setzten mit "Munich Gaming" ein positives Zeichen für eine vorurteilsfreie, umfassende und zukunftsweisende Diskussion sowohl um die wirtschaftlichen als auch um die kultur- und gesellschaftspolitischen Dimensionen des Themas Gaming.

Dabei nehme die Branche eine erfreuliche Sonderrolle ein: Müssten klassische Medienunternehmen derzeit neue erfolgreiche Geschäftsmodelle erst entwickeln, erlebe die Spieleindustrie einen seit Jahren ungebrochenen Boom; mit einem Umsatz von 1,6 Mrd. Euro im letzten Jahr konnte das Vorjahresergebnis um 14 % verbessert werden; Tendenz weiter steigend. Für 2012 rechne man mit einem Gesamtumsatz bei klassischen und digitalen Spielen von 50 Mrd. Euro.

Gleichzeitig müssten, so Ring, problematische Entwicklungen verfolgt werden: "Machen ausschließlich wir etwas mit Spielen oder machen Spiele auch etwas mit uns?", sei nicht zuletzt nach den Ereignissen von Bad Winnenden eine Frage, die keinerlei Polemik dulde, sondern einer fundierten wissenschaftlichen und empirischen Beantwortung bedürfe. Ring forderte in diesem Zusammenhang die Einrichtung weiterer Lehrstühle, Studiengänge und Forschungseinrichtungen, die die kulturellen, politischen und gesellschaftlichen Zusammenhänge beschreiben und – wo nötig – Lösungen erarbeite. Nicht die Spiele seien der Grund für Probleme, sondern die sozialen Verhältnisse. Auch mit diesen sozialen Dimensionen des Gaming befasst sich der Fachkongress.

Dieser Forderung stimmte Staatsminister Siegfried Schneider ausdrücklich zu und bezeichnete die Entwicklung von Medienkompetenz als vorrangige Aufgabe, der sich alle Verantwortlichen in Industrie, Wissenschaft und Politik stellen müssten. Dabei sei das Augenmerk nicht nur auf Heranwachsende zu richten. Vielmehr müssten auch Eltern, Lehrer oder Multiplikatoren die notwendigen Kenntnisse über Produkte, Wirkmechanismen der Medien und gesetzliche Rahmenbedingungen erwerben, um Kinder und Jugendliche wirksam gegen problematische Medienprodukte zu schützen. Medienpädagogik hieße aber auch, die Jüngsten zu emanzipierten, selbstbewussten und werteorientierten Mediennutzern zu erziehen. Projekte wie "Elterntalk" oder die regional tätigen Medienberater leisteten dazu schon heute einen wesentlichen Beitrag.

Gleiches gelte für den Bereich Jugend- und Jugendmedienschutz. Schneider: "Wir haben ein sehr ausgefeiltes Jugendschutzsystem in Deutschland." Und weiter: "Nach geltendem Recht ist

es strafbar, grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeit gegen Menschen in Medien darzustellen. Alle bislang zur Verfügung stehenden Möglichkeiten des aktiven Jugendschutzes müssen voll ausgeschöpft werden. Wir wollen aber mit unseren medienpädagogischen Initiativen mehr tun, als nur reflexartig nach dem Gesetzgeber zu rufen und schärfere Gesetz zu verlangen."

Ausdrücklich lobte Schneider in diesem Zusammenhang das klare Bekenntnis aller Spitzenvertreter der Gamingbranche zu einem effektiven Jugendschutz, der beispielsweise in Form der "Runden Tische der Verantwortung", moderiert durch die Bundesregierung, kontinuierlich fortentwickelt würde.

Mit dem am Vorabend von "Munich Gaming" erstmals in München verliehenen Deutschen Computerspielpreises sei der Beweis gelungen, dass Deutschland im Besonderen und Bayern im Speziellen frühzeitig die Weichen in die richtige Richtung gestellt hätten. Die Spieleindustrie mit ihrem hohen Entwicklungspotenzial biete beste Voraussetzung zur Schaffung hoch qualifizierter Arbeitsplätze: Programmierer, Designer, Musiker, Autoren seien nur einige Berufsgruppen, die sich im Umfeld der Gamingbranche entwickeln könnten. Außerdem gingen von der Ansiedlung entsprechender Technologieunternehmen positive Impulse – etwa für den Bildungsbereich in Form von innovativen e-Learning-Angeboten – aus. In der Entwicklung qualitativ hochwertiger und pädagogisch bzw. kulturell wertvoller Spieleapplikationen sehe Schneider auch ein enormes Potenzial, das die Bayerische Staatsregierung mit ihren vielfältigen Initiativen unbedingt nutzen wolle.



Don Daglow

Game-Designer,
Programmierer,
Produzent,
San-Francisco

renommierte Game-Designer, Programmierer und Produzent von Simulations- und Strategiespielen Don Daglow sieht die Branche als schier endlosen Wachstumsmarkt. Ursächlich dafür sei zwar auch eine immer weiter fortschreitende technische Entwicklung – viel wichtiger sei aber, so Daglow in seiner Keynote, das unermessliche kreative Potenzial der Entwickler. Als Teil der gesellschaftlichen Realität hätte im Prinzip jeder Mensch Inspirationen und Ideen für neue spannende Spiele. Es sei lediglich die Frage zu beantworten, welche Inhalte und Themen die Gesellschaft in den Spielen zulassen wolle. Dabei sei der "Kampf der Unterhaltungsindustrie um die Wohnzimmer" der Konsumenten heute abgelöst vom "Kampf um die (Online-)Verbindungen und die Vernetzung der Spieler." Grundsätzlich würden heute Games immer und überall gespielt. Der Trend hin zu mobilen Endgeräten habe gleichzeitig die Entwickler beflügelt, weil sie passende Angebote für verschiedene Display-Größen erarbeiten werden mussten. "So gesehen sind Spiele und deren Entwicklung ein Spiegel der Komplexität unserer Lebenswelt. Um die Zukunft der

Gamingbranche muss uns also nicht bange sein."

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

In der [Mediathek](#) auf www.medientage.de steht Ihnen bereits eine große Auswahl an aktuellen Fotos in druckfähiger Auflösung zum Download zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen
Ihre Medientage München GmbH

Veranstaltungshinweise

+++ Am Publikumstag, **3. April 2009**, können Sie die Munich Gaming kostenfrei besuchen
+++

+++ Die diesjährigen [MEDIENTAGE MÜNCHEN](#) finden vom 28. bis 30. Oktober statt +++

Medientage München GmbH
Liebigstr. 39
80538 München
Telefon +49 89 68999-0
Fax +49 89 68999-199
info@medientage.de

www.medientage.de

Geschäftsführer: Johannes Kors, Reiner Müller

Registergericht München, HR B 134726

Erfüllungsort und Gerichtsstand ist München

Wenn Sie zukünftig keine weiteren Nachrichten von diesem Absender erhalten möchten, klicken Sie bitte auf folgenden Link: