

The logo for Munich Gaming, featuring the word "munich" in a green, lowercase, sans-serif font and "gaming" in a grey, lowercase, sans-serif font.The text "1. bis 3. April 2009" is displayed in a green, sans-serif font. The background of the banner shows a blurred image of a video game controller and a computer mouse.

## **"Digitale Spiele gehören zu unserem Kulturgut!"**

### **Dialog zwischen Politik, Verbänden und Industrie wird weiter ausgebaut Gaming durchdringt alle Lebensbereiche, beste wirtschaftliche Aussichten für die Branche**

München, 2. April 2009 - Digitale Spiele gehören heute ganz selbstverständlich zu den künstlerischen Ausdrucksformen und spiegeln durch ihre eigene Sprache und Rhythmik das kulturelle Selbstverständnis unserer Gesellschaft wider. Digitale Spiele genießen demnach den Status eines allgemein anerkannten Kulturgutes. So lautete das übereinstimmende Fazit der Teilnehmer des Gaming Summits, das den Auftakt des zweiten Tags des Fachkongresses "Munich Gaming" markierte.

Bernd Neumann, MdB, Staatsminister bei der Bundeskanzlerin und Beauftragter für Kultur und Medien, breitete in seiner Keynote zunächst den inhaltlichen Rahmen aus, in dem man sich beim Thema digitale Spiele bewege. So seien diese Anwendungen zwar zunächst Ausdruck der rasanten technologischen Entwicklung innerhalb der letzten 50 Jahre. Gleichzeitig würden damit aber Folgewirkungen ausgelöst, die eine gesamtgesellschaftliche Dimension erreichten und deshalb zwingend das Label "Kulturgut" verdienten. Insbesondere in demokratisch erfassten Staaten würden sowohl der Entstehungsprozess von Medien durch einen pluralistischen Meinungsbildungsprozess begleitet als auch Folgewirkungen - etwa im Bereich Jugendschutz oder Gaming als Standortfaktor - erschöpfend diskutiert.

Die aktuell neu entfachte Diskussion um Spiele mit problematischen Inhalten sehe er, Neumann, deshalb als notwendig und in der Sache zielführend. Die Vertreter beider Positionen - grundsätzliche Kritiker von Spielen auf der einen und Spieleindustrie auf der anderen Seite - zeigen sich gesprächs- und lösungsbereit. Dem liege offenbar bei der Mehrheit der Beteiligten die Erkenntnis zugrunde, dass digitale Spiele und deren Rolle innerhalb der Mediengesellschaft eine hoch komplexe Materie darstellten, der man sich vorurteilsfrei und in der erforderlichen Offenheit nähern müsse.

Die Bundesregierung sei sich der Verantwortung längst bewusst, die sich mit den digitalen Spielen im Bereich Jugendmedienschutz ergäben. Grundsätzlich reichten die bestehenden gesetzlichen Regelungen aus, um Verstöße zu ahnden. Wichtiger und letztlich erfolgreicher seien aber präventive Maßnahmen, die die Politik in Zusammenarbeit mit der Industrie und den Branchenverbänden erarbeitet habe und die dem Schutz von Kindern und Jugendlichen diene. So seien die Initiativen "Netz für Kinder", "vision kino" oder die "Nationale Initiative Printmedien" dazu geeignet, sowohl eine weitere Verbesserung der inhaltlichen Qualität der Medien/Spiele zu erreichen als auch Medienkompetenz bei Heranwachsenden herauszubilden.

„Digitale Spiele sind zum Leitmedium für Kinder und Jugendliche geworden. Sie bieten darüber hinaus enormes Potenzial im Bereich Wissensmanagement oder Prozess-Simulationen und können aufgrund ihrer Bedeutung als 'Buchdruck des Informationszeitalters' bezeichnet werden. Im Übrigen ist nicht ein Medium per se gut oder schlecht, sondern es kommt darauf an, was damit geschieht“, so Neumann. In diesem Verständnis würde die Bundesregierung in Zusammenarbeit mit Wissenschaftlern, Verbänden und Vertretern der Wirtschaft am Aufbau einer Stiftung arbeiten, die sich dem Gesamtkomplex der digitalen Spiele annehmen soll. Neben der gesellschaftlichen Verantwortung, der man sich damit stelle, trage man auch der

wachsenden wirtschaftlichen Bedeutung der Gaming-Branche Rechnung.

Zu Beginn der nachfolgenden Podiumsdiskussion unterstrich Prof. Dr. Wolf-Dieter Ring, Vorsitzender der Gesellschafterversammlung der Medientage München GmbH und Präsident der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM), die Bedeutung des Fachkongresses "Munich Gaming". Der fände exakt zum richtigen Zeitpunkt statt, um die Debatten um problematische Spiele zu versachlichen. Außerdem könne man selbstbewusst demonstrieren, welche kultur-, wirtschafts- und gesellschaftspolitische Bedeutung Spiele heute erlangt hätten. Eine differenzierte Betrachtung zeige sich u. a. darin, Fakten und Zahlen zur tatsächlichen Nutzung von Spielen zu diskutieren. Demnach würden beispielsweise über 90 % der auf dem Markt befindlichen Spiele keiner Altersbeschränkung unterliegen und seien also absolut kinder- und familientauglich.

Einen Auftrag sähe Ring allerdings darin, die Öffentlichkeit noch intensiver darüber zu informieren, welche Regelungen des Strafrechts und des Jugendmedienschutzes bereits bestünden. Nachbesserungen seien lediglich in der Umsetzung der Regelungen bzw. in der Harmonisierung der Zuständigkeiten anzugehen.

Durchgehend positiv bewerteten die Podiumsteilnehmer die wirtschaftlichen Zukunftsaussichten der Branche - zumal mittlerweile auch die Politik erkannt hätte, dass mit der Gaming-Industrie ein starker und derzeit krisensicherer Wirtschaftszweig existiere, der hohes Entwicklungspotenzial besitze und im Hinblick auf die noch vorherrschende Marktdominanz amerikanischer und asiatischer Entwickler staatlich gefördert werden müsse. Marc Wardenga, Leiter Games, SevenOne Intermedia, lobte zwar den Dialog zwischen Politik und Wirtschaft, würde sich aber ein deutlicheres finanzielles Engagement des Staates wünschen, weil die Entwicklungskosten für komplexe Spiele sehr hoch seien.

In der aktuellen Finanz- und Wirtschaftskrise sieht Jens Hilgers, CEO Turtle Entertainment, für die gesamte Branche eine Chance. Es zeichne sich ab, dass sich Menschen in wirtschaftlich schwierigen Zeiten ins Private zurückzögen und unterhalten werden wollten. Gaming bediene dieses Bedürfnis perfekt, weil zu vergleichsweise geringen Kosten hervorragendes Entertainment geboten würde. Oliver Kaltner, Senior Director Retail Sales & Marketing, Microsoft Deutschland, sieht gar in einer Renaissance der Familie Chancen für die weitere Verbreitung von Spielen: „Ich bin sicher, dass in fünf Jahren die Verbreitung digitaler Spiele weiter zugenommen haben wird. Aber ich glaube auch, dass Familien dann weiter die klassischen Brettspiele zusammen spielen werden.“

Eine wirklich vertiefte Beschäftigung mit dem Thema Gaming forderte schließlich Dr. Olaf Coenen, Geschäftsführer Deutschland/Österreich, Electronic Arts, von allen Verantwortlichen. Es sei noch immer nicht selbstverständlich, dass alle Politiker oder Verbandsfunktionäre konkrete Erfahrungen mit den Produkten und dessen Nutzung hätten. Auch Eltern und Pädagogen müssten sich verstärkt selbst in die Welt der digitalen Spiele hinein denken und sie selbst spielen, um die Diskussion zu befruchten. Mittelfristig würden die Podiumsteilnehmer eine weitere Konvergenz der Medien und Endgeräte, über die gespielt wird, vorhersagen. PCs, Konsolen und Browser Games würden zusammenwachsen und der Spieler sollte zu jeder Zeit und überall auf sein Spiel zugreifen können. Die Entwicklung von Spielesoftware würde dabei die Hardwareindustrie befruchten und antreiben.

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