

## Impulsgeber und Innovationsmotor: Was die Wirtschaft vom Gaming lernen kann

*München, 03. November 2016 – Gaming hat seine Nische längst verlassen und ist zu einem Massenphänomen und ernst zu nehmenden Wachstumsmarkt geworden. Namhafte Vertreter aus Branchenverbänden, Wirtschaft und Wissenschaft diskutierten die Relevanz von Gaming für andere Industrien auf der Fachkonferenz GAMING „Konvergenztreiber, Innovationsmotor und Wachstumskern neuer Ecosysteme um Digitale Medien und das ‚Internet of Things‘“ am 20. Oktober 2016, organisiert vom MÜNCHNER KREIS in Kooperation mit dem BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware.*



Gaming-Tools wie Virtual-Reality-Brillen werden bereits in vielen Wirtschaftsbereichen eingesetzt.  
(Foto: © Frank Gärtner / Fotolia)

Innerhalb kürzester Zeit hat der Wirtschaftssektor Computer- und Videospiele eine enorme Entwicklung erlebt. Das Spielen begeistert alle Altersgruppen: Mehr als 34 Millionen Deutsche spielen gelegentlich oder regelmäßig Videospiele. Welche Perspektiven sich der Medienindustrie durch Gaming-Anwendungen bieten, zeigte Prof. Thomas Hess, LMU München und MÜNCHNER KREIS auf. „Viele Medienunternehmen sind in den vergangenen Jahren durch ihre klassischen Erlösmodelle unter Druck geraten und versuchen, ihre Geschäftsfelder in Richtung Gaming zu öffnen, da sie die Branche als attraktiven Wachstumsfaktor mit großer Reichweite erkannt haben“, stellte Hess fest.

## **Spiele – soziales Erlebnis und Massenbegeisterung**

Jens Kosche, Geschäftsführer des Videospiele-Publishers Electronic Arts, definierte die Erfolgsfaktoren der Branche: Gaming baut Beziehungen auf und bietet Menschen die Möglichkeit, Erlebnisse in einer Gemeinschaft zu teilen. Dies bestätigte auch Arne Peters von der Turtle Entertainment GmbH, die unter anderem die Electronic Sports League – die größte eSports-Liga für Computerspieler in Europa – betreibt. Was ursprünglich als Plattform für gleichgesinnte Gamer gedacht war, ist mittlerweile zu einem Format gewachsen, das große Hallen und Stadien füllt, vergleichbar mit der Fußball-Bundesliga. Somit bietet die ESL auch einen enormen Wachstumsmarkt für Werbung und Sponsoring.

## **Die Zukunft liegt in der virtuellen Realität**

Die Zukunft des Gaming liegt in Virtual-Reality-Anwendungen – darüber waren sich die Teilnehmer der Fachkonferenz einig. So wird beispielsweise die Virtual-Reality-Brille, ein klassisches Tool der Spielebranche, mittlerweile in den unterschiedlichsten Industrien wie der Automobil- oder Medizinbranche genutzt. Rahel Demant von der Crytek GmbH berichtete, dass der Spielehersteller das Potential der erweiterten bzw. virtuellen Realität bereits früh erkannt und deshalb die VR-First-Initiative gegründet hat, um die Entwicklung von VR-Technologien voranzutreiben. VR-First richtet sich in erster Linie an Universitäten und Forschungseinrichtungen, um die Virtual-Reality-Technologie für die Forschung und für die Lehre von Studierenden leichter zugänglich zu machen.

Die Commerz Real AG, ein Anbieter von Sachwertinvestments, setzt zum Beispiel gezielt Gaming ein, um potenzielle Kunden zu begeistern. So gelingt es, durch Spieltechnologien virtuelle Rundgänge durch Objekte zu realisieren, noch bevor diese gebaut werden: „Auf einmal reden wir bei Immobilien nicht mehr über Quadratmeterpreise, sondern über Gefühle“, so Dr. Florian Stadlbauer. Als ehemaliger Gründer im Bereich von Gaming plädierte er stark dafür, dass man aktiv auf Spieleentwickler zugehen muss, um die möglichen Konvergenzeffekte zwischen Gaming und anderen Industrien zu realisieren und nicht vom „Digitalen Tsunami“ überrollt zu werden.

## **Politik darf Gaming nicht stiefmütterlich behandeln**

In den Vorträgen sowie in den Diskussionsrunden wurde deutlich, dass Gaming eine große Wachstumsbranche ist, die von der Industrie bereits erkannt wurde, von der Politik jedoch noch immer mit Skepsis betrachtet wird. Dr. Maximilian Schenk, Geschäftsführer des BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, sowie Thorsten Unger, der neben seinem Engagement beim Think Tank Wegesrand auch amtierender Geschäftsführer des GAME Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. ist, appellierten an die politischen Entscheider:

„Die Politik muss erkennen, dass Gaming eine Schlüsseltechnologie ist. Es gilt Fachkräfte in der Branche zu halten und als Entwicklungsstandort nicht noch weiter hinter die Konkurrenz aus Fernost und Nordamerika zurückzufallen“, merkte Thorsten Unger dazu an. Nur so könne, laut Unger, die Innovationskraft der Branche auch für die Wirtschaft optimal genutzt werden.

Schenk lobte die Voraussetzungen, die Deutschland mitbringt, um sich als erfolgreicher Standort für die Entwicklung und Produktion von Computer- und Videospielen zu etablieren: „Die Entwicklung des Games-Marktes ist enorm, und es gibt viele international erfolgreiche Leuchtturm-Unternehmen aus Deutschland – wir lassen aber noch viel ungenutztes Potential liegen. Deshalb müssen Computer- und Videospiele hierzulande endlich gleichwertig mit anderen Kulturgütern – man denke an den Film – mit einer Produktionsförderung unterstützt werden.“

„Die Innovationskraft und Technologiekompetenz der Gaming-Branche muss unbedingt stärker für die digitale Transformation anderer Sektoren genutzt werden. Insbesondere darf sich die digitale Agenda nicht dem Einfluss der kreativen Gaming-Branche verweigern, sondern sollte dieses Potential aktiv mitgestalten und nutzen“, brachte es Dr. Thomas Götz, Partner bei Atos Consulting, Mitglied des Forschungsausschusses des MÜNCHNER KREIS und einer der Initiatoren und Organisatoren der Veranstaltung, am Ende der Konferenz auf den Punkt.

#### **Über den MÜNCHNER KREIS**

Der MÜNCHNER KREIS möchte die digitalisierte Wissens- und Informationsgesellschaft durch seine Arbeit aktiv mitgestalten. Als gemeinnützige, internationale Vereinigung an der Nahtstelle zwischen Wirtschaft, Wissenschaft, Politik und Gesellschaft bietet der MÜNCHNER KREIS eine unabhängige Plattform, die gleichermaßen Hersteller, Dienstleister und alle Anwenderbranchen wie Automotive, Energie etc. anspricht. Mit einer Vielzahl unterschiedlicher Aktivitäten setzt er sich konstruktiv mit den Chancen und Herausforderungen der Digitalisierung auseinander, um Orientierung in der digitalen Transformation zu geben.

[www.muenchner-kreis.de](http://www.muenchner-kreis.de)

#### **Über den BIU**

Der BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. ist der Verband der deutschen Computer- und Videospielindustrie. Seine 26 Mitglieder sind Entwickler, Publisher und Anbieter von digitalen Spielen und repräsentieren über 85 Prozent des deutschen Marktes. Der BIU ist beispielsweise Träger der gamescom. Als kompetenter Ansprechpartner für Medien sowie politische und gesellschaftliche Institutionen beantwortet der BIU alle Fragen rund um das Thema digitale Spiele.

[www.biu-online.de](http://www.biu-online.de)

#### **Pressekontakt**

Mareike von Frieling  
HeadlineAffairs  
Rumfordstraße 5  
D - 80469 München  
T + 49. 89. 23 23 90 91  
F + 49. 89. 23 23 90 99  
[vonfrieling@headline-affairs.de](mailto:vonfrieling@headline-affairs.de)