

The logo for the Bavarian Chamber of Commerce (vbw) is located in the top right corner. It consists of the lowercase letters 'vbw' in a white, sans-serif font, centered within a solid blue square. Below the letters, the text 'Die bayerische Wirtschaft' is written in a smaller, white, sans-serif font.

vbw

Die bayerische Wirtschaft

Deutschland hat Zukunft – Serious Games und interaktive Technologien als Innovationstreiber

Mittwoch, 24.09.2014 um 10:00 Uhr

Literaturhaus, 3. OG, Saal

Salvatorplatz 1, 80333 München

Begrüßung

Bertram Brossardt

Hauptgeschäftsführer

vbw – Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft e. V.

Es gilt das gesprochene Wort.

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich begrüße Sie sehr herzlich zu unserem „Deutschland hat Zukunft“-Kongress rund um Serious Games.

Dass Menschen gerne spielen, ist nichts Neues.

Neu aber ist: Spiele – wie die Digitalisierung insgesamt – werden mehr und mehr zu einem Wirtschaftsfaktor:

- Laut unserer vbw-Studie „Digitalisierung als Rahmenbedingung für Wachstum“ kommt schon heute ein Drittel unseres Wachstums aus der Digitalisierung. Tendenz steigend!
- Daran hat auch der Gamesbereich seinen Anteil: Rund 2 Milliarden Euro hat die Computerspielbranche vergangenes Jahr allein in Deutschland erwirtschaftet [Quelle: Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware].

Das ist fast das Doppelte des deutschen Filmmarktes – mit einem gravierenden Unterschied:

So stehen beispielsweise in Bayern

- der Games-Branche 500.000 Euro an Fördergeldern pro Jahr zur Verfügung,
- bei der Filmförderung sind es rund 28 Millionen – also das 56-fache!

Ich erwähne das nicht, um die Filmförderung madig zu machen – ganz im Gegenteil.

Aber es muss im Interesse des Standorts Bayern noch mehr darum gehen, das eine zu tun ohne das andere zu lassen.

Vor allem wenn man sich einmal vor Augen hält, dass es mittlerweile kaum billiger ist, ein Spiel zu produzieren als einen Film. In manchen Fällen ist es sogar teurer. Denn mit jeder neuen Gerätegeneration wachsen auch die Herausforderungen am Grafik und Präsentation.

Medienpolitik ist eine Querschnittsaufgabe – deshalb sollte die staatliche Förderung ebenfalls breiter ansetzen.

Die Mischung macht's – das gilt nicht nur bei dieser Veranstaltung, sondern für das Zusammenspiel von Wirtschaft, Medien und Games-Branche insgesamt.

Die vbw – Vereinigung der bayerischen Wirtschaft e.V. hat deshalb in den letzten Jahren ihr medienpolitisches Engagement kontinuierlich ausgebaut.

Davon zeugen unter anderem

- unser neugegründeter Ausschuss Medienwirtschaft, wo wir Hard- und Softwareunternehmen, Infrastruktur-Anbieter und Content-Hersteller an einen Tisch bringen,
- das Spitzengespräch der Medienwirtschaft, zu dem wir im Februar eingeladen hatten,
- oder unsere Publikationen wie die viel beachtete Studie „Medienstandort Bayern – Digitale Zukunftsfelder erschließen“, in der wir unsere Erwartungen an die Staatsregierung formulieren.

Dabei spornt uns an, dass wir viele „Große“ der Medienbranche zu unseren Mitgliedern zählen dürfen.

Dazu gehören unter anderem

- der Bundesverband der Deutschen Games-Branche,

- die Allianz deutscher Produzenten – Film und Fernsehen und die Allianz unabhängiger Filmdienstleister,
- aber ebenso der Börsenverein des Deutschen Buchhandels oder der Verband Druck- und Medien als Vertreter der „klassischen“ Formate.

Schön, dass heute zahlreiche unserer Mitglieder bei uns sind. Ich grüße Sie herzlich.

Ich danke insbesondere denjenigen, die uns heute an Ihren Branchenerfahrungen teilhaben lassen.

Mein Gruß gilt auch den hochkarätigen Experten aus Wissenschaft und Wirtschaft, die wir für Vorträge gewinnen konnten. Wir freuen uns auf Ihre Ausführungen.

Meine Damen und Herren,
die Nachfrage nach IT-Spezialisten rund um die Welt ist ein sicheres Indiz dafür, dass interaktive Technologien auf dem Vormarsch und in allen Branchen gefragt sind.

Wenn also die TU München als eine der weltweit anerkannten Exzellenz-Universitäten, erst vor vier Jahren die Fachrichtung IT/Games Engineering etabliert hat, könnte man das – vorsichtig formuliert – „just in time“ nennen.

Aber besser spät als nie und es tut sich ja jetzt einiges, das wir sehr begrüßen: Mit dem Schwerpunkt Augmented Reality hat sich die TU ein Feld vorgenommen, das nicht nur unser Nutzungsverhalten, sondern unseren gesamten Alltag revolutionieren wird.

Einen ersten Einblick in Augmented Reality werden Sie auch heute erleben.

Wir wollen mit dieser Veranstaltung deutlich machen, wie sinnvoll und effektiv sich interaktive Technologien einsetzen lassen:

Nahezu die Hälfte der Bundesbürger nutzt bereits regelmäßig Games – nicht nur zum Spielen:

- Ob Sie statt aus dem Vokabelheft lieber in simulierten Alltagssituationen fremde Sprache lernen,
- ob ein Reha-Patient seine Übungen mit Hilfe eines Programms macht, das ihn vergessen

zumindest für diese Zeit vergessen lässt, dass er gegen die Folgeschäden einer schweren Krankheit anspielt.

- oder ob Sie neue Betriebsabläufe in ihrem Unternehmen erstmal spielerisch testen, bevor sie in die reale Probephase gehen.

Denn um es sehr deutlich zu sagen: Wir reden hier nicht von Spielchen und Spielereien.

Sondern wir reden über den Technologie- und Erkenntnistransfer von der Unterhaltungsindustrie hinein in die Automobilindustrie, in den Maschinenbau und in viele andere Industriebereiche.

Serious Games-Anwendungen werden unternehmerische Prozesse stark verändern.

Sie sind eine der Schlüsselindustrien der Zukunft und Motor für die Industrie 4.0.

Digitale Wirtschafts- und Unternehmensplanspiele, die einen Teil der Serious Games ausmachen, ahmen wirtschaftliche Wirksysteme nach.

Die Spieler übernehmen in solchen Spielen häufig eine Führungsrolle und üben realitätsnah,

wichtige wirtschaftliche oder unternehmerische Entscheidungen zu treffen.

Das fördert und optimiert das Verhalten und die Entscheidungsfindung.

Gerade, wenn es um relevante Weichenstellungen geht, können durch eine vorherige Simulation Fehlentscheidungen und damit Kosten vermieden werden.

Auch können die Spiele ohne größeren Aufwand an den jeweiligen Unternehmenskontext und den spezifischen Arbeitsalltag angepasst werden.

Deshalb nutzen Personalentwickler zunehmend Computerspiele als Instrument zur Teambildung.

Nicht zu unterschätzen sind dabei die Motivation und Lernbereitschaft, die Serious Games, vor allem bei jüngeren Mitarbeitern, hervorrufen können.

Denn die Mechanismen, die Videospiele so fesselnd machen, sind die gleichen Mechanismen, die Lernsituationen motivierend machen.

Hinter den Serious Games steht damit ein ernsthafter und gewichtiger Bildungsauftrag.

Kurzum: Richtig eingesetzt können sie für das Unternehmen einen unmittelbaren wirtschaftlichen Nutzen haben.

Dies gilt insbesondere auch für den Mittelstand.

Darum haben wir als vbw in diesem Jahr beschlossen, im Rahmen des Deutschen Computerspielpreises erstmals einen Sonderpreis für Serious Games auszuloben.

Damit wollen wir

- zum einen Innovationen im IT- und Games-Bereich aufgreifen und gezielt fördern,
- und zum anderen eine Brücke schlagen zwischen klassischer Wirtschaft und Computerspiel-Branche

Ich denke hier zum Beispiel an Anwendungen

- bei der Produktentwicklung
- bei der Steuerung von Arbeits- und Produktionsprozessen
- im Verkauf, Vertrieb und Marketing,
- in der Markenkonzeption
- oder bei Anwendungen im Flugzeug- oder Automobilbau, in Architektur und

Stadtplanung, bis hin zum Gesundheitsbereich.

Es steckt also viel Potenzial in den Serious Games, das wir gemeinsam heben müssen!

Und die ersten Erfolge sind auch schon da:

Vielleicht haben Sie gehört vom Biochemie-Projekt Foldit, das an der University of Washington entwickelt worden ist:

Mithilfe dieser Plattform konnte die Proteinstruktur eines Aids-Virus entschlüsselt werden.

Die zahlreichen Teilnehmer dieses „Online-Puzzles“ rund um den Globus brauchten nur zehn Tage zur Lösung eines Problems, an dem bisher auf herkömmlichem Wege 15 Jahre lang erfolglos geforscht worden war.

Foldit ist auch ein gutes Beispiel für Gamification – sprich der Anwendung spieltypischer Elemente in spielfremdem Kontext.

Spieltheorien haben in der Wirtschaftswissenschaft schon lange einen festen Platz. Spätestens seit der Psychologie Daniel Kahnemann 2002 den Wirtschaftsnobelpreis

erhielt, wissen wir, wie unsere Emotionen auch wirtschaftliche Entscheidungen beeinflussen.

Gamification setzt genau hier an: In Echtzeit erfahren wir, welche Ergebnisse unser Handeln hat und erleben oder erleiden dessen Folgen – um es in der „analogen Welt“ dann noch besser zu machen.

Deshalb steht außer Frage: Serious Games sind Innovationstreiber.

Wir würden eine große Chance für den Standort Bayern verpassen, würden wir uns nicht intensiv mit dieser innovativen Branche befassen.

Die Staatsregierung hat angekündigt: Bayern soll „Digital Valley“ in Europa werden.

Das milliardenschwere Programm „Bayern digital“ ist ein großer Schritt in die richtige Richtung. Das unterstützen wir sehr.

Jetzt geht es darum

- Existenzgründungen im IT- und Games-Bereich zu erleichtern,
- durch attraktive Lebens- und Arbeitsbedingungen mehr digitale

Fachkräfte aus dem In- und Ausland für eine Karriere bei uns zu begeistern,

- und eine Infrastruktur zu schaffen, die Lehrstühle, Ausbildung, Forschung und Entwicklung gerade auch in den „Applied Interactive Technologies“ fördert.

Dazu gehört der Breitbandausbau genauso wie die Kooperation von Hochschulen und Wirtschaft.

Auch sollte die Staatsregierung prüfen, ob der Einsatz von Serious Games nicht durch ein entsprechendes Förderprogramm unterstützt werden kann.

Wir hoffen sehr, dass das angekündigte „Gründerzentrum für Internet und Digitale Medien“ zum Motor auch für Bayern als Games-Standort wird,

- indem es den Kreativsten der Branche eine Plattform bietet
- und indem es Softwareentwickler und klassische Unternehmen noch mehr zusammenbringt.

Die Bayerische Wirtschaft wird diesen
Aufbauprozess konstruktiv begleiten – und die
Politik an ihren Ankündigungen messen!

Meine Damen und Herren,

die Games-Welt ist faszinierend – und manchmal
verwirrend zugleich. Fast täglich erscheinen neue
Tools. Niemand kann abschätzen, welchen Weg
die Digitalisierung nehmen wird.

Nur ein steht fest: Ohne sie wird es in Zukunft
noch weniger gehen als heute schon!

Mit unserem heutigen Kongress wollen wir Ihnen
zeigen,

- wie vielseitig anwendbar die Serious Games
sind,
- wie hilfreich und sinnvoll die
Auseinandersetzung mit diesen neuen
Möglichkeiten sein kann. Und wir zeigen
Ihnen heute nur einen kleinen Ausschnitt
aus dem, was alles möglich ist.

Lassen Sie sich von den Möglichkeiten der
Serious Games beeindrucken und zum Spielen

einladen – zum Spielen mit den vielen
Möglichkeiten, die diese Innovationstreiber auch
für Ihr Unternehmen bieten können.

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen einen erfolg-
und erkenntnisreichen Tag!