

Verleihung der Serious Games Awards 2011 auf der CeBIT

Grußwort

Hans-Joachim Otto MdB

Parlamentarischer Staatssekretär beim Bundesminister für Wirtschaft und Technologie

anlässlich

der Verleihung der Serious Games Awards 2011

am 04. März 2011

um 17:30 Uhr

Messe Hannover, Nord/LB Forum

Es gilt das gesprochene Wort!

Sperrfrist: Beginn der Rede!

Meine sehr geehrte Damen und Herren!

Ich freue mich sehr, hier heute bei Ihnen sein zu können.

Die CeBIT bietet für die noch anstehende Preisverleihung einen geeigneten Rahmen.

Und ich hoffe sehr, dass Sie bereits ausgiebig Gelegenheit hatten, sich auf der Messe und der Serious Games Conference über neue und innovative Anwendungen zu informieren.

Die Verleihung des Serious Games Award hat Tradition.

Er wird in diesem Jahr bereits das dritte Mal verliehen.

Und ich möchte mich hierfür bei den Initiatoren - dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, der nordmedia, dem hessischen Ministerium für Wirtschaft, Verkehr und Landesentwicklung und der Landesinitiative Hessen IT - sehr herzlich bedanken.

Danken möchte ich aber auch der Expertenjury, die die 57 Einreichungen gesichtet und bewertet hat.

Sehr geehrte Damen und Herren!

Computerspiele haben sich in den letzten Jahren zu einem bedeutenden und nicht mehr wegzudenkenden Bestandteil des gesellschaftlichen und kulturellen Lebens in Deutschland entwickelt.

Unabhängig vom Alter und sozialer Herkunft nutzen zunehmend alle Gesellschaftsgruppen multimediale und interaktive Unterhaltungs- und Lernangebote.

Strategie- und Simulationsspiele gehören genauso dazu wie Denkaufgaben oder das kurze Unterhaltungs- und Browserspiel zwischendurch.

Menschen spielen einfach gerne - und keineswegs nur alleine, sondern oft gemeinsam.

Auch wirtschaftlich gewinnt der Markt der Computerspiele zunehmend an Bedeutung.

Als Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft entfallen auf Unterhaltungssoftware rund 2,3 Milliarden Euro Jahresumsatz.

Serious Games bilden die Schnittstelle zwischen Unterhaltungstechnologien und Anwendungen im institutionellen Bereich sowie im Bildungssektor.

Sie werden immer häufiger in Aus- und Weiterbildung, Training und Simulation eingesetzt.

Auch der öffentliche Sektor setzt zunehmend auf die Realitäts-Simulationen lernorientierter PC-, Video- und Konsolenspiele.

Bestandteil der Spiele der neuen Generation sind heute didaktisch durchdachte Konzepte.

Die Nutzer können sich so spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten aneignen, die ihnen in der Schule, beim Studium und in der Arbeitswelt weiterhelfen und sie qualifizieren.

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

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.

Kurzum: ihr Einsatz kann für das Unternehmen einen unmittelbaren wirtschaftlichen Nutzen haben.

Dies gilt insbesondere auch für kleine und mittlere Unternehmen, die uns im Bundesministerium für Wirtschaft besonders am Herzen liegen.

Auch deshalb arbeiten wir daran, das Gütesiegel "Made in Germany", das in der Industrie ein höchst wichtiges Markenzeichen darstellt, auch für den elektronischen Unterhaltungssektor nutzbar zu machen.

Einige Spiele haben den Sprung auf das internationale Parkett ja bereits geschafft.

Es gibt aber noch deutlich mehr kreatives Potenzial in Deutschland, das wir ausschöpfen können und wollen.

Wir haben es hier mit einem gewaltigen Zukunftsmarkt zu tun.

Das gilt nicht nur für den Teilmarkt Computerspiele, sondern die Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt.

Dies wurde in dieser Woche nochmals durch eine Studie der DB Research ausdrücklich hervorgehoben.

Die Studien der DB Research sind immer ein gutes Trendbarometer.

Die aktuelle Untersuchung stellt insbesondere auch den engen Zusammenhang zwischen den Bereichen Kultur- und Kreativwirtschaft und IKT heraus.

Beide, die IKT-Branche und die Kultur- und Kreativwirtschaft, sind für uns sehr wichtige Wirtschaftsbereiche.

Dies nicht nur weil sie Wachstumsbranchen sind, sondern weil sie als Querschnittsbranchen ein wichtiger Innovationstreiber für andere Wirtschaftsbereiche sind.

So ist die Kultur- und Kreativwirtschaft nicht nur deshalb ein interessanter Bereich, weil sie neue Produkte, Dienstleistungen hervorbringt und neue Geschäftsmodelle entwickelt.

Sie ist auch deshalb für andere Wirtschaftsbereiche interessant, weil hier ganz neue Entwicklungsverfahren, z. B. open innovation, und Formen der Arbeitsorganisation, z. B. das Abreiten in hochflexiblen Netzwerken, zum Einsatz kommen.

Mit unserer Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft wollen wir zur Stärkung der Wettbewerbsfähigkeit der Branche beitragen.

Einer die Branche die sich selbst im Krisenjahr erstaunlich gut behauptet hat.

Einer Branche die weiter auf Wachstumskurs ist.

Auch der Bereich Serious Games hat sehr gute Chancen, in den nächsten Jahren noch deutlich stärker zum inländischen Wachstum beizutragen.

Nun aber möchte ich die für den Preis Nominierten nicht mehr länger warten lassen.

Vielen Dank!