

# ***Eröffnungsrede***

***Hans-Joachim Otto***

*Parlamentarischer Staatssekretär beim  
Bundesminister für Wirtschaft und Technologie*

Anlässlich der  
Eröffnungsfeier der „gamescom 2010“ Köln

am 18. August 2010

um ca. 19:15 Uhr

im Theater am Tanzbrunnen, Köln

Es gilt das gesprochene Wort!

Sperrfrist: Beginn der Rede!

Sehr geehrter Marr, sehr geehrter Staatssekretär Eumann, sehr geehrter Herr Oberbürgermeister Roters, sehr geehrter Herr Böse

, meine sehr geehrten Damen und Herren,

Als Frankfurter Hesse freue ich mich sehr, dass ich heute für das Bundeswirtschaftsministerium die „gamescom 2010“-Europas größte Entertainmesse - hier in der Medienmetropole Köln eröffnen darf.

Die Computerspieleindustrie in Deutschland hat bekanntermaßen mit die größte wirtschaftliche Bedeutung innerhalb der 11 Branchen der Kultur- und Kreativwirtschaft – die Games-Industrie zählt zu den am stärksten wachsenden Teilmärkten!

Hier findet nicht nur technologische Innovation auf Weltklasseniveau mit großen Vorteilen auch für andere Industrien statt. Computerspiele sind mittlerweile auch zu einem gleichberechtigtem Massenmedium zum Beispiel neben Film und Musik geworden. Sie sind damit in Deutschland der Akzeptanz als offizielles Kulturgut einen guten Schritt näher gekommen.

Ganz deutlich zeigt sich dies in einer aktuellen Information des BITKOM unter dem Titel: „Computerspiele kommen aus der Nische“.

Ich zitiere: „Computer- und Videospiele sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Fast ein Drittel (29 Prozent) aller Deutschen ab 14 Jahren spielen mit PC, Smartphone, TV-Gerät oder Konsolen, das sind 21 Millionen

Personen.“

Danach bleibt der deutsche Gesamtmarkt mit Spielekonsolen und Spielesoftware in diesem Jahr im Wesentlichen stabil.

Es wird trotz Wirtschaftskrise nur von einem leichten Umsatzrückgang von 2,4 auf 2,3 Milliarden Euro ausgegangen.

Dies sind erfreuliche Zahlen, die das enorme Potential einer starken Computerspieleindustrie innerhalb der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft unterstreichen.

Wir werden deshalb zur weiteren Unterstützung der Branche den begonnenen Dialog fortsetzen.

So haben wir uns im Bundeswirtschaftsministerium vorgenommen, noch in diesem Jahr gemeinsam mit dem BKM eine weitere Veranstaltung zum Thema Games nach der erfolgreichen Verleihung des Deutschen Computerspielpreises 2010 im April durch Herrn Staatsminister Neumann durchzuführen.

Begleitend wurde darüber hinaus mit der Software-/Games-Industrie die Einrichtung einer Stiftung zur Förderung interaktiver, qualitativ hochwertiger sowie kulturell und pädagogisch wertvoller Unterhaltungsmedien vereinbart.

Diese Stiftung soll in Kooperation mit Wissenschaft und Wirtschaft die praktischen Voraussetzungen schaffen, um einerseits die Chancen des Mediums und der zu Grunde liegenden Technologie zu nutzen und andererseits die Risiken zu minimieren, die sich aus einem unsachgemäßen Umgang

insbesondere von Kindern und Jugendlichen mit diesem Medium ergeben.

Sehr geehrte Damen und Herren,

In meinem Haus hat die „Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft“ der Bundesregierung mit ihren elf Teilbranchen eine ganz erhebliche Bedeutung.

Die Branche zählt zu den bedeutenden Wirtschaftszweigen in Deutschland, die wir gemeinsam mit dem Beauftragten für Kultur und Medien auch zukünftig tatkräftig unterstützen werden.

Und Sie spiegelt ein Stückweit auch die enorme kulturelle Vielfalt wider, über die wir in Deutschland verfügen.

Und das ist wirtschaftspolitisch von erheblicher Bedeutung.

Denn Kreativität ist für die Entwicklung unserer Volkswirtschaft eine wichtige, wenn nicht sogar die wichtigste Schlüsselkompetenz für die Zukunft.

Auch die Zahlen belegen eindrucksvoll die wirtschaftspolitische Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft:

Ihr Gesamtumsatz lag im Jahr 2009 bei 131 Mrd. Euro.

Der Umsatz in der Branche sank zwar leicht um rund 3,5 % Euro.

Allerdings war der krisenbedingte Rückgang deutlich geringer als in der Gesamtwirtschaft (dort 8,5%).

Damit hat sich gesamte Branche trotz der Wirtschaftskrise im letzten Jahr erstaunlich gut behauptet.

Die Bruttowertschöpfung lag mit 63 Mrd. Euro zwischen den traditionellen Industriesektoren Chemie und Automobil.

Weiter gestiegen ist die Zahl der Erwerbstätigen im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft.

Und zwar von 1 Millionen Erwerbstätigen im Jahr 2008 auf rund 1,024 Millionen Erwerbstätige im Jahr 2009.

Insgesamt sind in dieser Branche 237.000 Unternehmen tätig!

Gestiegen ist auch die die Zahl der sozialversicherungspflichtigen Beschäftigungsverhältnisse.

Und zwar von 763.000 auf rund 787.000 Beschäftigte im Jahr 2009.

Vor allem der deutliche Beschäftigungszuwachs zeigt, dass die Branche auf die veränderte Nachfrage sehr flexibel und mit innovativen Konzepten reagiert hat.

Die Branche ist aber nicht nur ein wesentlicher Jobmotor. Sie zeichnet sich außerdem durch eine Vielzahl Selbständiger aus.

Die Quote der Selbständigen ist mit 25 Prozent außergewöhnlich hoch, was mich als überzeugten Liberalen mit dieser Branche besonders verbindet.

Einer intelligenten, modernen und auf Innovation setzenden Wirtschaftspolitik darf die Kultur- und Kreativwirtschaft also nicht gleichgültig sein - ganz im Gegenteil.

Auf dieser Basis haben wir die Initiative weiter ausgebaut.

So ist die Kultur- und Kreativwirtschaft etwa auch ein wichtiger Schwerpunkt unserer neu gestarteten Außenwirtschaftsoffensive.

Wir wollen damit den Export kultureller und kreativer Produkte und Dienstleistungen steigern.

Wir wollen die Potenziale der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft im Ausland noch besser bekannt machen.

Mit unserem neuen Internetauftritt zur Kultur- und Kreativwirtschaft : [www.kultur-kreativ-wirtschaft.de](http://www.kultur-kreativ-wirtschaft.de) bieten wir insbesondere jungen Kreativen praxisorientierte Hilfestellungen.

Schauen Sie dort einmal rein – sofern nicht schon geschehen.

Meine Damen und Herren,

Die steigenden Besucherzahlen und der hervorragende internationale Ruf der gamescom in Köln, die mittlerweile ein fester Termin für die gesamte Games-Branche geworden ist, sind meines Erachtens ein ermutigendes Zeichen für diesen Industriezweig.

Ich möchte Ihnen allen abschließend weiterhin tolle kreative Ideen wünschen und damit große wirtschaftliche Erfolge für Sie und unser Land!

Im Namen der Bundesregierung möchte ich hiermit die gamescom 2010 offiziell eröffnen!

Vielen Dank.