

GamifyCon 2017

Donnerstag, 9. März 2017 um 13:00 Uhr

hbw Haus der Bayerischen Wirtschaft, ConferenceArea, Europasaal

Max-Joseph-Straße 5, 80333 München

Begrüßung

Bertram Brossardt

Hauptgeschäftsführer

vbw – Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft e. V.

Es gilt das gesprochene Wort.

Sehr geehrter Herr Staatssekretär,
lieber Franz,
meine sehr geehrten Damen und Herren,
herzlich willkommen zu unserer Gamify-
Konferenz!

Begrüßung zur 2. GamifyCon

Wir freuen uns, diese Konferenz heute zum
zweiten Mal auszurichten.

Das Interesse ist auch diesmal wieder groß.

**Spiele sind ein wichtiges Zukunftsfeld der
Digitalisierung.**

Wir haben hochkarätige Experten und Entwickler
eingeladen und die Zahl der Aussteller gegenüber
dem letzten Jahr **von 8 auf 12** erhöht.

Für die gute Zusammenarbeit danke ich unserem
Co-Veranstalter

– GAMIFY now!

sowie unseren Partnern

– Games Bavaria Munich und

- GAME, dem Bundesverband der deutschen Games-Branche.

Ich freue mich, Ihnen bereits zum Auftakt der GamifyCon 2017 mitzuteilen, dass 2018 in Kooperation mit der **Messe München** das Thema weiter ausgebaut wird und im großen Rahmen mit internationalem Anstrich stattfinden wird.

Potenzial der Games-Industrie

Meine Damen und Herren,

der Gesamtmarkt für digitale Spiele in Deutschland lag 2015 bei rund **2,8 Milliarden Euro** – ein Wachstum von **4,5 Prozent** zum Vorjahr.¹

Die Games-Branche macht fast doppelt so viel Umsatz wie die Musikindustrie!²

Im Jahr 2015 waren in der deutschen Games-Branche rund **30.000** Personen beschäftigt.

*(Davon **12.726** als Entwickler und Publisher. **17.505** bei Dienstleistern, Handel, Medien, Hochschulen und im öffentlichen Sektor mit Bezug zur Games-Branche.)*

¹ Quelle: Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware.

² Musikmarkt in DEU 2015: 1,55 Mrd. Euro (Bundesverband Musikindustrie).

Das zeigt: In digitalen Spielen liegt ein großes wirtschaftliches – und auch ein kulturelles – Potenzial.

Deswegen begrüßen wir es, dass die Bayerische Staatsregierung die Fördermittel für digitale Spiele bis zum Jahr 2018 verdreifacht – auf dann **1,8 Millionen Euro**.

Games-Studie

Der Games-Branche fehlen allerdings immer noch valide Kennzahlen, zum Beispiel

- Daten zur Marktstruktur
- zur Innovationskraft und
- andere betriebswirtschaftliche Indikatoren.

Ohne diese Daten können wir über die Stärken und Schwächen der Games-Industrie keine belastbaren Aussagen treffen.

Deswegen beteiligen wir uns als vbw an der ersten umfassenden Games-Studie für Deutschland.

Sie wird vom **Forschungs- und Kompetenzzentrum für audiovisuelle**

Kommunikation der Hamburg Media School
durchgeführt.

Es wird auch eine Sonderstudie speziell für die bayerische Games-Industrie geben.

Wir werden Sie über die Ergebnisse der Studie auf dem Laufenden halten!

Serious Games und Gamification

Games sind weit mehr als ein Unterhaltungsmedium.

Jenseits des Unterhaltungsbereichs sind hier zwei Entwicklungen bedeutend:

Erstens Serious Games: Das sind Spiele, die einen „ernsten“ praktischen Nutzen haben.

Dazu gehören

- Lernspiele,
- Simulationen,
- Planspiele sowie
- Anwendungen im Gesundheitsbereich, etwa bei der Diagnostik, Therapiebegleitung oder als digitale Trainings-Coaches.

Serious Games sind für die Aus- und Weiterbildung gerade in hochspezialisierten Bereichen nicht mehr wegzudenken.

Sie helfen auch bei der Optimierung von Unternehmensentscheidungen und Produktionsprozessen.

Die **zweite** Entwicklung ist **Gamification**, also die Einbindung von Spielelementen in andere digitale Bereiche.

Mitarbeiter sollen dadurch angeregt werden, ihre Tätigkeiten mit größerem Interesse zu verrichten, was die Produktivität im Unternehmen erhöht.

Auf der anderen Seite sollen Kunden angeregt werden, sich länger und intensiver mit einem Produkt oder einer Dienstleistung zu beschäftigen.

Einfache Beispiele sind

- Ranglisten,
- Bonuspunkte oder
- die Einbindung sozialer Interaktion.

Diese Elemente zeigen in Echtzeit, welche Ergebnisse unser Handeln hat, um Lerneffekt und Motivation zu erhöhen.

Wir werden im Verlauf des Kongresses faszinierende Beispiele für Serious Games und Gamification kennenlernen.

Herausforderungen der Digitalisierung

Meine Damen und Herren,

die Games-Industrie ist wichtiger Teil der Digitalwirtschaft. Ihr gehört die Zukunft.

Sie kann ihr volles Potenzial aber nur dann nutzen, wenn die Rahmenbedingungen stimmen.

Hier gibt es aus unserer Sicht noch viel zu tun.

Lassen Sie mich drei wichtige Punkte herausgreifen:

Da ist **erstens** der Ausbau der IT-Infrastruktur:

Wir sind hier in Bayern inzwischen auf einem guten Weg – aber noch nicht am Ziel.

In einem High-Tech-Land wie Bayern müssen bis 2020 flächendeckend **100 Megabit pro Sekunde** zur Verfügung stehen.

Auch die nächste Ausbaustufe des mobilen Internets ist wichtig: **5G** ist Voraussetzung für viele Anwendungen des **Internets der Dinge**. Das ist gerade für mobile Games besonders wichtig!

Wir müssen daher die Erprobung und Entwicklung von 5G schnellstens auch bei uns in Bayern vorantreiben.

Zweitens müssen wir uns um den Fachkräftenachwuchs kümmern.

Für die Entwicklung digitaler Zukunftstechnologien brauchen wir gut ausgebildeten MINT-Nachwuchs.

MINT-Fachkräfte fehlen den bayerischen Unternehmen aber schon heute!

Und **drittens** brauchen wir eine neue Gründerkultur.

Hier liegt unglaublich viel Potenzial brach. Besonders im IT-Sektor gehen technologische Impulse häufig von neuen Akteuren aus

Deshalb müssen wir gerade in diesem Bereich Gründungen und Ausgründungen besser fördern.

Das betrifft neben besseren Finanzierungsmöglichkeiten auch den Zugang der Gründer zu den Unternehmen, um Ideen gemeinsam zu entwickeln und in der Praxis zu erproben.

Wir sind in Deutschland von einer echten **Gründerkultur** noch weit entfernt!

Schluss

Meine Damen und Herren,

im Zuge des digitalen Wandels sind Games nicht mehr wegzudenken. Sie gewinnen immer mehr an Bedeutung – gerade für den Medienstandort Bayern.

Das betrifft nicht nur die Games-Industrie selbst, sondern zunehmend andere spielfremde Branchen, die Serious Games und Gamification produktiv bei sich einsetzen.

Wir wollen heute die Vernetzung dieser verschiedenen Branchen voranbringen.

In diesem Sinne wünsche ich uns allen einen spannenden Nachmittag.

Ich freue mich jetzt auf die Keynote von **Herrn Staatssekretär Pschierer**. Vielen Dank!