

SPIEGEL ONLINE - 23. November 2004, 12:22

URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzkultur/0,1518,329240,00.html>**Gaming-Branche**

Appell an den Spieltrieb

Von Holger Dambeck

Die Spiele-Industrie eilt von Rekord zu Rekord. Damit das so bleibt, sollen die Deutschen generell mehr spielen und auch Frauen und Senioren für Konsolen begeistert werden. Doch der Spagat zwischen Hardcore-Gamern und Familienprogramm will nicht so recht gelingen.



Die "Sims 2": Idealbild eines massenmarktfähigen Spiels

Jammern auf hohem Niveau - man will es einfach nicht mehr hören. Die gestern Abend im Hamburger Hightech Presseclub versammelten Chefs aus der deutschen Gaming-Branche taten es trotzdem. Über mangelnde Umsätze brauchen Electronic Arts, Nintendo und Co tatsächlich nicht zu klagen. Mittlerweile macht die Spielebranche weltweit mehr Umsatz als die Filmindustrie.

Aber natürlich soll es noch mehr werden. Als hinderlich empfinden die Branchenvertreter dabei das schlechte Image, das in ihren Augen vor allem durch reißerische Presseberichte über brutale Shooter-Spiele entstanden ist. "Spiele sind nicht gesellschaftsfähig", konstatierte Bernd Fakesch, Chef von Nintendo Deutschland. Sein Kollege Jens Uwe Intat, Deutschland-Geschäftsführer beim Branchenriesen Electronic Arts, beklagte: "Wir stehen da, als ob wir nur Shooter verkaufen würden." Alle würden über Shooter diskutieren, dabei sei das Gaming-Angebot ähnlich breit gefächert wie Filme im Kino, wo Walt-Disney-Streifen gezeigt würden und "Kill Bill".



Klicken Sie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3 Bilder).

Intat bekannte sich klar zu Shooter-Spielen: "Ich finde solche Spiele höchst spannend und schäme mich überhaupt nicht dafür." Wer derartige Spiele kritisiere, sollte sie vorher selbst ausprobiert haben. Bayerns Innenminister Beckstein habe sich mit seinen jüngsten Äußerungen zu "Counterstrike" "selbst disqualifiziert". Beckstein hatte die Entscheidung der Bundesprüfstelle kritisiert, die neue Version des Computerspiels nicht auf den Index zu setzen. Vorausgegangen war ein Fernsehbericht des Magazins "Frontal 21", in dem die Prüfstelle ebenfalls hart angegriffen wurde. Shooter werden immer wieder verdächtigt, die Hemmschwelle bei Jugendlichen zu "realer" Gewalt herabzusetzen - stichhaltige Beweise dafür gibt es jedoch nicht.

Die Bedeutung von Action- und Shooterspielen sei viel geringer als ihre Präsenz in den Medien, hieß es in Hamburg. "Only bad news are good news" - so lautete die Erklärung der Branchenvertreter. Martin Bachmayer, Marketingchef der Microsoftkonsole Xbox, sagte, es gebe "ein großes Missverhältnis zwischen den Hardcore-Gamern und dem Massenmarkt". Der

Anteil der für die Xbox verkauften Action-Spiele inklusive Shooter betrage etwa 25 Prozent.



Klicken Sie auf ein Bild,
um die Fotostrecke zu starten (3 Bilder).

Eine Zahl, die von manch anwesendem Spiele-Experten bezweifelt wird. Obwohl Simulationsspiele wie "Sims" oder "Siedler" sich sehr gut verkaufen, dürften es vor allem die überwiegend männlichen Actionfans sein, die die Kasse bei den Herstellern klingen lassen.

Die Spielebranche setzt ihre Expansionshoffnungen auf bislang vernachlässigte Zielgruppen, etwa die 30- bis 40-Jährigen, die im weltweiten Vergleich hier zu Lande nur unterdurchschnittlich viel spielen. Und natürlich auf die weiblichen Gamer, die meist mit Actionspielen wenig anfangen können. "Wir sind selber Schuld, dass kaum Mädchen spielen", bekannte Electronic-Arts-Chef Intat. "Jungs programmieren Spiele für Jungs, Jungs vermarkten Spiele für Jungs."

Die Branche will mit neuen Titeln der anderen Spielmentalität von Frauen gerecht werden. Während männlicher Gamer zielorientiert vorgehen, seien Mädchen eher erlebnisorientiert. Ein Beispiel dafür sei das Rollenspiel "Sims", bei dem es praktisch kein Ende gebe.

Generell wollen die Firmenvertreter dem Gedaddel an PC und Konsole endlich ein positives Image verpassen. "Spielen macht Spaß" - so soll das Motto lauten. Doch gegen die "Mischung aus Scheinheiligkeit und Technikfeindlichkeit in Deutschland" (EA-Chef Intat) sei schwer anzukommen. Neidisch blickt man nach Japan oder Südkorea, wo ein Strategiespiel schon mal Stadien mit 25.000 Leuten füllt, wie Michael Müller von Samsung berichtete.



"GTA San Andreas": Mit Autodiebstahl, und Auftragsmorden an die Spitze der Unterwelt

Um das Image der Branche aufzupolieren, tüfteln die Marketingabteilungen der Firmen schon länger an einem Spielefernsehsender. Möglicherweise könnte ein solcher im nächsten Jahr starten, hieß es in Hamburg. Und außerdem planen die großen Gamingunternehmen einen neuen Verband der Spielehersteller. Dieser solle im nächsten Jahr gegründet werden, kündigte Intat an. Der existierende Verband VUD befindet sich wegen Streitigkeiten zwischen den Mitgliedern seit Oktober in Auflösung.

© SPIEGEL ONLINE 2004
Alle Rechte vorbehalten

Vervielfältigung nur mit Genehmigung der SPIEGELnet GmbH

Zum Thema:

- Zum Thema in SPIEGEL ONLINE:
- GTA - San Andreas: Der pervertierte amerikanische Traum (18.11.2004) <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzkultur/0,1518,328117,00.html>
 - Verband der Unterhaltungssoftware: Heimliche Selbstauflösung (14.10.2004) <http://www.spiegel.de/netzwelt/politik/0,1518,322935,00.html>

Zum Thema im Internet:

- Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V.
<http://www.vud.de>
