

Dr. Claus Müller Rede „Digitale Spiele“

Als Hamburgischer Leiter des Hanse-Office freue ich mich sehr, Sie alle heute in der gemeinsamen Vertretung Hamburgs und Schleswig-Holsteins bei der EU zu einem ganz besonderen, so nie dagewesenen Abend begrüßen zu dürfen.

Vielleicht haben sich einige beim Erhalt der Einladung gewundert, warum wir zu einem Abend zum Thema Digitale Spiele einladen.

Dabei ist das Hanse-Office der ideale Ort für eine Veranstaltung zu diesem Thema in Brüssel, denn Hamburg ist in den letzten Jahren immer mehr zum Heimathafen der deutschen Computerspielindustrie geworden.

Zwar gilt ein Südwestpfälzer, Ralph Baer, als Vater der Videospiele - er entwickelte 1969 in Eigenregie die erste für den Heimbedarf gedachte Spielkonsole, die *Odyssey*.

Aber Hamburg hat sich mittlerweile als führender Standort für digitale Spiele in Deutschland und Europa entwickelt und die Branche in der Elbmetropole blickt zuversichtlich in eine erfolgsversprechende Zukunft.

Dies kommt nicht von ungefähr, denn mit der vor mehr als 12 Jahren gegründeten Initiative gamecity:Hamburg, einer PPP (Private-Public-Partnership), hat die Hansestadt ein umfangreiches Maßnahmenpaket zur Förderung der lokalen Games-Industrie entwickelt. So wurden in der Medienmetropole zum Beispiel zahlreiche neue Arbeits- und Ausbildungsplätze in dem Bereich geschaffen.

Der in Hamburg geborene Jurist sowie Gründer und Leiter der Initiative, Stefan Klein, wird uns heute Abend Hamburg als idealen Standort für die Branche näher bringen.

Anschließend wird Christian Oeing, Spieleentwickler und Gründer der Firma Slash Games, die Vorteile des Standorts Hamburg aus der Perspektive einer kleinen, aber feinen Firma der Independent-Szene beschreiben.

Hamburger Initiativen wie „Creative Gaming“ ist es wiederum zu verdanken, dass der kreative-, künstlerische- und auch der Bildungsaspekt von Computerspielen nicht zu kurz kommt

„Mit den Spielen spielen“ ist das Leitmotiv von „Creative Gaming“. Andreas Hedrich, Hochschullehrer in der Lehrerbildung und einer der Gründer von „Creative-Gaming“, sowie Vera Marie Rodewald, Kulturwissenschaftlerin und Medienpädagogin, werden uns heute Abend über Games in Bildung und Kultur informieren und auch über das Play-

Festival berichten, dass in diesem Jahr zum 8. Mal stattfinden wird und sich als 4-tägiges Format etabliert hat.

Natürlich hat auch die EU das Potential von digitalen Spielen erkannt und dementsprechend deren Entwicklung in ihr Kultur- und Medienförderprogramm „Creative Europe“ aufgenommen.

Unser besonderer Dank gilt deshalb Virve Indren von der Exekutivagentur Bildung, Audiovisuelles und Kultur der Europäischen Kommission (EACEA) dafür, daß sie heute abend über die Aktivitäten der EU- Kommission in diesem Bereich referieren wird.

Obwohl Frau Indren sehr gut Deutsch versteht, hat Sie uns gebeten, Ihren Vortrag in der Sprache gaming community, eben auf Englisch, halten zu können.

Nach den verschiedenen Kurzreferaten im theoretischen Teil des Abends laden wir Sie, liebe Gäste, anschließend ein, selber aktiv zu werden und sich und Ihr Können an den verschiedenen Probierstationen, die wir unten aufgebaut haben, zu testen!

Die Bildschirme für einige dieser Stationen wurden uns freundlicherweise von dem IT-Ausstatter und gaming Spezialisten ECOLOGIC zur Verfügung gestellt. Dafür herzlichen Dank - merci M. Dubois!

Ich übergebe nun das Wort an Margret Beck, Abteilungsleiterin im Amt Medien der Senatskanzlei Hamburg, auf deren Initiative hin der heutige Abend überhaupt zustande kam und die uns als Moderatorin durch den ersten Teil der Veranstaltung führen wird.

Ich wünsche Ihnen einen anregenden, interessanten und unterhaltsamen Abend!