

ATMOSPHÄRISCHER LAGEBERICHT

Verbandsgeschichten. Nicht schon wieder! Doch, ein letztes Mal noch. Abwarten und lesen! Wer nach der geplatzten Fusion die Reaktionen der beiden deutschen Spitzenverbände der Gamesbranche aufmerksam verfolgte, konnte auf den ersten und selbst noch auf zweiten Blick den Eindruck gewinnen, dass es beiden Organisationen zunächst einmal darum ging, den Haufen zerschlagenen Porzellans möglichst vor der Haustüre der jeweils anderen Partei abzuladen. Keiner der beteiligten Kräfte wollte die Verantwortung als Master of Disaster übernehmen.

Was ja durchaus verständlich ist angesichts des operativen Kontextes von BIU und GAME. In der weiteren Folge wurde jener Kampf um die Deutungshoheit über das gescheiterte Unterfangen schließlich auf die Kommunikationsebene gehoben und unter veränderten Vorzeichen fortgesetzt. Wir als Fachmedium der

Branche haben dieses Treiben begleitet und nachrichtlich dokumentiert. Wer sich des Onlinearchivs von *GamesMarkt* bedient und den News-Output der Verbände seither analysiert, wird in seiner abschließenden Bewertung objektiv betrachtet einen forcierten Wettbewerb zwischen beiden feststellen. Der beharrliche Einwurf jedenfalls, dass Medien, respektive *GamesMarkt*, durch seine Berichterstattung den Eindruck eines zerrütteten Verhältnisses zwischen beiden Spitzenorganisationen erzeugt oder zumindest verstärkt hätten, ist definitiv falsch. Hier wird der Überbringer der Botschaft mit deren Urheber verwechselt. Um einer einsetzenden Legendenbildung entgegenzuwirken, muss man derlei Vorgängen deshalb in der Regel an die Wurzel



gehen. So wird Klarheit geschaffen. Also waren wir sehr dankbar, dass wir im Rahmen der gamescom die Gelegenheit zu einem sehr offenen Gespräch mit Dr. Klemens Kundratitz, seines Zeichens Vorstandssprecher des BIU, und Dr. Florian Stadlbauer, Vorstandsvorsitzender von GAME, hatten, um einmal ausführlich über das aktuelle Binnenverhältnis beider Verbände im Jahr zwei nach der geplatzten Fusion zu sprechen. Korrekterweise muss ich darauf hinweisen, dass dieses Dreiergespräch ursprünglich vor der E3 geplant war, dann aber

aus guten Gründen kurzfristig verschoben werden musste. Dass in dem rund einstündigen Gespräch auch die schwere Kritik von Prof. Dr. Malte Behrmann am BIU noch einmal zur Sprache kam, die er, immerhin Leiter des GAME-Arbeitskreises Förderung, Anfang April in seinem Beitrag „Das Paternoster-Prinzip“ in *GamesMarkt* 7/2015 (Seite 12 f.) und auf

GamesMarkt.de (10.4.2015), geäußert hatte, steht außer Frage. Dennoch stand den beiden Protagonisten weniger der Sinn nach Vergangenheitsbewältigung. Wichtiger war ihnen die partnerschaftliche Zusammenarbeit beider Verbände im Hier und Jetzt, die zugleich neue Perspektiven eröffne. Vielleicht schreiben die beiden Verbände ja doch noch Geschichte. Ich wünsche Ihnen eine erhellende Lektüre.

Harald Hesse