

Interview mit Michael Wyler

Wir haben am 10. 10. 2008 ein Interview mit Michael Wyler durchgeführt. Das Interview dauerte knapp eine Stunde. Das Interview wurde bei World of Games durchgeführt und musste gekürzt und zusammengefasst werden.

Herr Wyler, könnten sie sich kurz vorstellen?

Wir sind ein Online-Geschäft, welches sich vor allem mit dem Versand von Videospiele und DVD's beschäftigt. Ich selber bin Geschäftsinhaber von WoG, neben zwei anderen Partnern.

Wie lange haben Sie schon mit Videogames zu tun?

Seit rund 25 Jahren. Im Alter von 12 habe ich angefangen zu spielen. Mit 16 habe ich selber ein Spiel entwickelt. Später, mit etwa 20 Jahren, habe ich die Schule abgebrochen, bin dann selbstständig geworden und habe World of Games gegründet. World of Games gibt es jetzt seit etwa 15 Jahren.

Haben sie selber auch schon Killerspiele gespielt?

Zuerst einmal ist die Definition grundsätzlich falsch. Killerspiele gibt es nicht, man benennt sie nicht so. „Killerspiele“ ist ein Begriff der Medien und gewisser Politiker, und sagt auch nicht viel aus. Man meint damit Spiele, welche einen gewissen Gewaltgrad haben. Man sagt ja auch nicht Killer-DVD's, wenn man einen Horrorfilm meint, aber Actionspiele habe ich auch schon gespielt.

Es war oft in den Medien zu lesen, dass diese „Killerspiele“ die Aggression einiger Spieler steigert und dass diese „Killerspiele“ zu Gewalttaten führen und deshalb setzten sich einige Politiker dafür ein, dass diese „Killerspiele“ verboten werden sollen. Was halten sie davon?

Grundsätzlich ist bis heute nicht ganz klar, ob wirklich ein Zusammenhang besteht. Es gibt verschiedene Studien. Die einen sagen, es kann einen Zusammenhang geben, wenn jemand labil ist. Was man weiss, ist, dass es keinen Zusammenhang bei Leuten gibt, welche nicht labil sind, welche ganz normale Jugendliche sind, eine normale Erziehung haben und nicht irgendwo am Rande der Gesellschaft stehen. Dort weiss man, dass es keinen Zusammenhang gibt. Man kann nicht sagen, dass wenn man Videospiele spielt, brutal wird. Grundsätzlich glaube ich, dass es keinen grossen Zusammenhang gibt zwischen gewalttätigen Spielen und effektivem ausüben von Gewalt. In Deutschland spielen etwa 10 Millionen Leute Counter Stricke und wenn es wirklich ein Problem wäre, dass das Spielen solcher Spiele einen Amoklauf verursacht, dann würde es nicht einen Amoklauf alle 2 Jahre geben, sondern es würde andauernd Amokläufe geben. Der Grossteil der Gesellschaft spielt solche Spiele, und es sind nicht einige wenige. Ich denke eher, dass es Leute gibt, welche von der Umwelt, vom Sozialleben ausgegrenzt werden, die z.B. in der Schule gehänselt oder ausgeschlossen werden und keine Perspektive haben und deshalb einen Hass auf die Welt haben. Diese suchen dann einen Weg, um Vergeltung zu üben. Die meisten, welche solche Amokläufe verüben, haben zu Hause Waffen zur Verfügung, was natürlich auch unsinnig ist, dass ein Jugendlicher an solche Waffen rankommt. Ich denke, die Problematik liegt tiefer und ist nicht auf das Spielen von Videospiele zurückzuführen.

Dementsprechend halten Sie ein Verbot für unangemessen und glauben dass ein Verbot diese Probleme nicht lösen wird?

Ja, ich glaube nicht, dass es was nützt. Ich denke, ein Verbot heisst ja auch immer, dass man es auch für Erwachsene verbietet, das setzt voraus, dass es Erwachsene auch schädigt, und man geht eben davon aus, dass es nicht so ist. Wann man etwas machen will, dann sollte man den Jugendschutz fördern. Da sind sich alle einig, dass man keinen 10 jährigen solche Gewaltspiele spielen lassen soll. Dies macht man auch bei Filmen nicht. Ein Verbot bringt nichts, abgesehen davon, dass es eher dazu führt, dass es für Jugendliche noch attraktiver ist, denn alles, was verboten ist, ist für Jugendliche spannender. Es wäre besser, wenn man den Jugendschutz verbessert und die Bevölkerung darüber aufklärt.

Sind die PEGI-Einstufungen für Sie als Verkäufer verbindlich?

Die PEGI-Einstufungen sind in der Schweiz halbverbindlich und gelten eigentlich europaweit. In der Schweiz wendet man es an. Es gibt einen Code of Conduct, das ist ein Vertrag zwischen den Händlern und Herstellern. Es ist verbindlich, dass man sich beim Verkauf verpflichtet, sich an diese Alterseinstufungen zu halten. Es gilt aber momentan nur für Geschäfte und nicht für Online-Shops. Für Online-Shops gibt es keine verbindliche Lösung. Man arbeitet daran, und wir haben vom Verband vor einigen Wochen gefordert, dass dies auch in Online-Shops strenger gehandhabt werden soll. Es ist aber schwierig, dies effizient umzusetzen. Der Code of Conduct ist jetzt auch für Online-Shops seit dem 1. Oktober für DVD's verbindlich geworden, und wenn man sich nicht an diesen Code of Conduct hält, wird man mit bis zu einer Geldstrafe von 20'000 CHFR gebüsst, und wenn man den Code of Conduct nicht unterschreibt, bekommt man keine Ware mehr. Bei Bestellungen von DVD's ab 16 Jahren muss bei der ersten Bestellung ein Personalausweis vorgewiesen werden. Das Problem dabei ist, dass wir der einzige Shop im Moment sind, welcher dies umgesetzt hat obwohl es eigentlich verbindlich wäre. Wir sind aber auch dabei, Druck auf die anderen Shops auszuüben, damit sie es umsetzen, und sobald es für DVD's etabliert ist, wird es auch für Videospiele umgesetzt.

Es gibt einige, welche ein nationales Alterseinstufungssystem verlangen. Halten Sie dies für sinnvoll?

Dies ist eine relativ absurde Idee, nach meiner Sicht. Auch bei den Filmen war es so, dass jeder Kanton teilweise seine eigene Prüfstelle hatte. Dies hat man aber verworfen und setzt nun das deutsche System um. Das Problem dabei ist, dass jedes Produkt, welches auf den Markt kommt, das sind nicht 2 bis 3 im Monat, sondern das sind 200 bis 300 Vollpreistitel plus 100 bis 1000 andere Titel. Das heisst, wir müssten jedes davon testen und kennzeichnen. Die Politiker haben keine Vorstellung davon, was es bedeutet. Man kann diese Spiele auch nicht testen, nachdem die erschienen sind, man muss die Spiele wie bei der USK Monate im Vorlauf haben. Die Kosten, die dies verursacht, wären immens. Administrativ ist es ein Wahnwitz. Es gibt keinen Grund, warum man nicht das europäische System anwendet.

Diese Killerspiele werden auch oft mit Pädophilie verglichen und sollen nach Meinung einiger Politiker, unter anderen auch aus Deutschland, genau gleich gehandhabt werden? Was denken Sie darüber?

Die meisten Politiker, die sowas behaupten, haben noch nie ein Videospiele gespielt, würde ich sagen. Dieser Vergleich ist absolut absurd, jeder, der vernünftig denken kann, weiss dies auch. Videospiele sind ein Kulturgut wie Filme oder Bücher, und es würde auch niemand sagen, dass es keine Gewalt in Filmen oder Büchern haben darf.

Es gibt Leute, die ihre ganze Freizeit nur noch mit Video- und Computerspielen verbringen und süchtig nach diesen Spielen sind und nicht anderes tun als zu „zocken“ und ihre ganzen sozialen Verpflichtungen vernachlässigen. Ist die Videospieleindustrie nicht zu einem gewissen Grad dafür mitverantwortlich?

Ich finde nicht. Das Problem ist, und das sage ich nicht als Verkäufer dieser Spiele, dass dies für uns eher schädigende Spiele sind, da wir diese Kunden für eine lange Zeit nicht mehr sehen. Wenn man die Videospieleindustrie dafür verantwortlich macht, dass diese, die Spieler eine lange Zeit daran bindet, sollte man auch Harry Potter verbieten, weil dies die Leute auch lange Zeit daran bindet, auch Spiele wie Tamagotchi. Alles kann auf eine Art süchtig machen, selbst Schokolade kann süchtig machen. Es gibt Spiele, welche ein grosses Suchtpotenzial haben, aber ich finde, es ist wichtig, dass wenn man es den Kindern gibt, kontrolliert wie lange sie es spielen und klare Abmachungen vereinbart, wie lange und wann sie das Spiel spielen dürfen. Bei Jugendlichen ist es die Aufgabe der Eltern, dass sie mal eingreifen und sie nicht unbegrenzt spielen lässt. Solche Entwicklungen in der Gesellschaft gab es schon oft, zu meiner Zeit war es das Fernsehen, und vor ein paar Jahren das Internet. Wichtiger als verbieten ist das Lehren des Umgangs mit dem Medium.

Was glauben Sie wie lange wird sich der Trend bezüglich des Casualgames hinhalten und wann wird sich der Videospielemarkt normalisieren?

Ich kann dies nicht zu 100% sagen, aber dies wird nicht in absehbarer Zeit geschehen. Games entwickeln sich für den Massenmarkt und sind auf dem Weg ein Kulturgut zu werden wie Filme und Bücher auch. Daher denke ich nicht, dass dieser Trend stoppen wird, aber die extreme Fokussierung auf die Casualgames wird leicht ändern. Die Videospieleindustrie versucht natürlich den Massenmarkt zu erreichen, und dies gelingt ihnen eben nur durch diese Casualgames.

Welche Altersgruppe kauft in Ihrem Geschäft hauptsächlich Videospiele?

Das sind Kunden zwischen 20 und 40 Jahren würde ich sagen. Im Gegensatz zu dem, was die meisten Leute denken, sind Spieler nicht meistens Jugendliche, sondern das Durchschnittsalter aller Spieler ist 33 Jahre.

Wie ist das Verhältnis zwischen männlichen und weiblichen Spielern?

Momentan liegt das Verhältnis bei uns etwa bei 90% männlichen und 10% weiblichen Spielern. Auf dem Gesamtmarkt sieht das allerdings anders aus, da wir eigentlich mehr die Coregamer mit unseren Angeboten ansprechen und eher wenige Casualgames verkaufen. Frauen spielen mehr Casualgames. Der Trend geht allerdings dahin, dass vermehrt auch Frauen ihre Freizeit mit Videospiele verbringen. Irgendwann in ein paar Jahren wird sich dies ausgleichen, und es wird dann genau gleich viel männliche und weibliche Spieler geben.

Wie ist das Verhältnis zwischen dem Videospiele- und DVD verkauf?

Das Verhältnis liegt etwa bei 90% Videospiele und 10% DVD's. Wir haben allerdings erst vor etwa 5 bis 6 Jahren angefangen, DVD's zu verkaufen. Daher ist dies relativ neu bei uns.

Was war für Sie persönlich ein grosses Highlight in der Videospiegelgeschichte?

Zu Amiga-Zeiten war es das Spiel „Blood Money“. Es ist eines der besten Spiele, die ich damals gekannt habe. Für den PC war es später dann „DIABLO, Starcraft und World of Warcraft“. Auf den Konsolen waren es „Beyond Good and Evil“, kommerziell leider nicht so erfolgreich, aber für mich eines der besten Spiele und natürlich die ganzen Papermario-Spiele. Die waren alle extrem witzig, Mario-Spiele allgemein. Die Zelda-Spiele gehören sicher auch zu den besten Spielen. In Sachen Innovation, „Fahrenheit“ vor zwei Jahren. Es ist ein recht simples Spiel aber sehr innovativ.

Was war für Sie persönlich etwas unerwartet oder beeindruckend im Zusammenhang mit Videospiele?

World of Warcraft war ein Spiel, welches zu diesem Zeitpunkt sehr beeindruckend war. Da zuvor kein Onlinespiel in diesem Ausmass erhältlich war und niemand damals erwartet hatte, dass ein Onlinespiel sich gut verkaufen würde. Das Spiel hatte den gesamten Markt verändert. Die Nintendo Wii ist auch eines der wichtigsten Entwicklungen der letzten Jahre gewesen. Nintendo war damals fast vor der Pleite, und Sony hatte den ganzen Markt dominiert und sie haben es eigentlich geschafft, mit Innovation den ganzen Markt zu verändern, obwohl sie grafisch der Konkurrenz unterlegen sind. Es war ein sehr eindrückliches „COMEBACK“ von Nintendo, was niemand erwartet hätte.

An dieser Stelle wollen wir uns herzlichst bei Herrn Wyler bedanken, weil er diesen Termin so kurzfristig annehmen konnte und sich für uns Zeit genommen hat.



Michael Wyler

Geschäftsführer von World of Games

World of Games GmbH

Schinhuweg 12

5036 Oberentfelden

Tel.: 062 - 737 44 88

Fax: 062 - 737 44 89

Das Interview wurde durchgeführt von P. Varathan, M. D'Onofrio und F. Vetere.

www.wog.ch

www.prasanna-team.ch.vu

www.siea.ch

<http://www.pegi.info/ch/>