

11.09.2018

Antrag

**der Fraktion der CDU und
der Fraktion der FDP**

Nordrhein-Westfalen zum Games-Standort Nummer 1 machen

I. Ausgangslage

Digitale Spiele sind für viele Menschen fester Bestandteil ihres Alltags und ihrer Mediennutzung. Laut dem Verband der deutschen Games-Branche „game“ spielen in Deutschland 35 Prozent der Gesamtbevölkerung regelmäßig – Frauen wie Männer fast gleichermaßen – und sind im Schnitt 36,1 Jahre alt. Mit der Verlagerung des Spielens von der Konsole bzw. dem PC auf das mobile Endgerät ist es zu einem gesellschaftlichen Breitenphänomen geworden.

Der Wirtschaftszweig hat entsprechend enormes Potenzial: Letztes Jahr hat der deutsche Games-Markt einen Umsatz von mehr als drei Milliarden Euro erzielt. Der Umsatz mit Computer- und Videospiele über den Verkauf von Hardware, Mikrotransaktionen oder Abonnements wuchs um 15 Prozent. Das schlägt sich in den Beschäftigungszahlen nieder: Derzeit arbeiten fast 30.000 Menschen bei Unternehmen und Dienstleistern mit Bezug zur Games-Branche.

Für das Medienland und den Wirtschaftsstandort Nordrhein-Westfalen sind Games ein Innovationsmotor, da in der Entwicklung sowohl Kreativität, interdisziplinäres und internationales Arbeiten als auch technologisches Know-how zusammenspielen. Schon heute nimmt unser Land eine besondere Rolle in dieser Branche ein: Rund 100 der bundesweit mehr als 500 Unternehmen der Computer- und Videospieleindustrie sind in Nordrhein-Westfalen beheimatet. Etwa jeder fünfte Games-Entwickler und -Publisher hat hier seinen Sitz. Mit dem Cologne Game Haus wurde bereits ein neues Zentrum für Spieleentwickler gegründet, in dem 18 Firmen aus der Gaming-Branche ihre Ideen entwickeln, sich austauschen und Kontakte zu anderen Unternehmen knüpfen.

Auch im Bereich der öffentlichen Hochschulbildung belegt Nordrhein-Westfalen mit den Universitäten Duisburg-Essen und Paderborn sowie dem Cologne Game Lab der TH Köln in dem Bereich eine Spitzenposition. Neue, praxisorientierte Angebote, wie z.B. der mit

Datum des Originals: 11.09.2018/Ausgegeben: 11.09.2018

Die Veröffentlichungen des Landtags Nordrhein-Westfalen sind einzeln gegen eine Schutzgebühr beim Archiv des Landtags Nordrhein-Westfalen, 40002 Düsseldorf, Postfach 10 11 43, Telefon (0211) 884 - 2439, zu beziehen. Der kostenfreie Abruf ist auch möglich über das Internet-Angebot des Landtags Nordrhein-Westfalen unter www.landtag.nrw.de
--

Unterstützung aus Landesmitteln entwickelte Master-Studiengang „3D Animation in Film und Games“ der Internationalen Filmschule Köln und dem Cologne Game Lab, treffen auf großen Zuspruch. Jährlich schließen rund 600 Personen einen spezifischen Studien- oder schulischen Ausbildungsgang mit dem Schwerpunkt Games-Entwicklung ab.

Games und E-Sport-Wettbewerbe begeistern. Wichtige Branchenevents (gamescom, gamescom congress, Deutscher Entwicklerpreis und ESL One) finden in Nordrhein-Westfalen statt. Zum Wachstum der Games-Branche trägt auch die zunehmende Professionalisierung der E-Sport-Szene bei: Ende 2017 wurde der Bundesverband E-Sport gegründet. Unternehmen und große Sportvereine halten eigene Teams mit professionellen Spielern unter Vertrag. In großen Teilen der Bevölkerung ist E-Sport bzw. Competitive Gaming ein Thema.

Zu den Fragen des übermäßigen Konsums von digitalen Spielen und einer möglichen Abhängigkeit hat die Bund-Länder-Kommission zur Medienkonvergenz vor zwei Jahren Eckpunkte vorgelegt. Die Ergebnisse sind mit der Änderung des 19. Rundfunkstaatsvertrags, u.a. mit der Stärkung der Einrichtungen der freiwilligen Selbstkontrollen, umgesetzt worden. Neben den regulatorischen Fragen ist aus unserer Sicht der Aufbau von Medienkompetenz entscheidend für einen sicheren Umgang mit digitalen Medien. Wir begrüßen daher den für Nordrhein-Westfalen vorgestellten Medienkompetenzrahmen in den Schulen.

Um Anreize und Unterstützung für kleine und mittlere Entwicklerstudios zu geben, wurden in den vergangenen Jahren – und gerade auch wieder aktuell – die Fördermittel des Landes erhöht. Die Branche in Nordrhein-Westfalen steht im Wettbewerb um einen auch international hart umkämpften Markt. Länder wie Kanada, Frankreich oder Großbritannien unterstützen ihre inländische Games-Produktion mit umfassenden Förderprogrammen. Nur sechs Prozent beträgt aktuell der Marktanteil deutscher Games-Entwicklungen im Inland.

Der Landtag setzt sich dafür ein, dass die Potenziale der Branche in Nordrhein-Westfalen mit ihren positiven Effekten auf Gründungen, Beschäftigung und Investitionen noch stärker genutzt werden.

II. Beschlussfassung

Der Landtag stellt fest:

- Die Games-Branche hat eine hohe Bedeutung für das Land Nordrhein-Westfalen.
- Neben regulatorischen Maßnahmen zum Jugendmedienschutz ist Medienkompetenz wichtig für einen sicheren Umgang mit digitalen Medien.

Der Landtag begrüßt

- das Ziel der Landesregierung, die Rahmenbedingungen für die Games-Branche zu verbessern.
- die Ankündigung, die Fördersummen über die Film- und Medienstiftung zu verdoppeln.
- den engen Austausch mit der Branche. Gemeinsam soll daran gearbeitet werden, den Games-Standort Nordrhein-Westfalen weiterzuentwickeln.

Der Landtag beauftragt die Landesregierung,

- den Aufbau eines Games-Kompetenzzentrums zu prüfen, um den Austausch von Unternehmen, Verbänden, Hochschulen sowie Bildungs- und Forschungseinrichtungen zu fördern.
- zu prüfen, welche Bedarfe nach zusätzlichen Studienplätzen im Games-Bereich oder zertifizierten Berufsabschlüssen beispielsweise in den Bereichen Game Development oder Game Design bestehen.

- das Mediennetzwerk.NRW als Anlaufstelle für die Branche weiterzuentwickeln.
- sich gegenüber dem Bund für die Einführung und Übernahme einer Games-Förderung (mittlere und große Förderungen) zur Entwicklung hochwertiger digitaler Spiele und auch von Blockbuster-Spielen einzusetzen.
- den Nachwuchs und die Gründer durch die Film- und Medienstiftung NRW weiterhin zu fördern.
- den Prozess der organisatorischen und gesellschaftlichen Verbindung von E-Sport mit traditionellem Sport positiv zu begleiten und die Aufnahme von E-Sport in die Abgabenordnung des Bundes zu prüfen.
- wissenschaftliche Erkenntnisse über E-Sport zu fördern.
- die Anpassungen des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) in Abstimmung mit dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) auf Bundesebene zu begleiten.
- zu prüfen, in welcher Form geeignete Games altersgemäß auch im Schulunterricht für das Lehren und Lernen genutzt werden können.

Bodo Löttgen
Matthias Kerkhoff
Gregor Golland
Thorsten Schick
Florian Braun
Jens Nettekoven
Henning Rehbaum
Andrea Stullich

und Fraktion

Christof Rasche
Henning Höne
Thomas Nüchel
Marcel Hafke
Rainer Matheisen
Andreas Terhaag
Ralph Bombis

und Fraktion